

Henri Ikonen

Pelialalle suunnatun verkkoportfolion toteutus

Graafisen näyteportfolion suunnittelu ja toteutus

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

9.9.2016

Tekijä(t) Otsikko	Henri Ikonen Pelialalle suunnatun portfolion toteutus
Sivumäärä Aika	39 sivua + 3 liitettä 9.9.2016
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Olli Vihma
<p>Tässä toiminnallisessa opinnäytetyössä raportoin graafisen näyteportfolion suunnittelusta ja toteutuksesta pelialan työnhakua varten. Opinnäytetyöni produktin työraporttia pohjustan portfolion käsitteellä ja avaan sen käyttötarkoitusta ja merkitystä pelialalle suuntautuneessa työhaussa. Toiminnallisen opinnäytetyöni fokuksena on produktini, verkkoportfolio työnhakua varten.</p> <p>Arvioin alan ammattilaisten portfolioita työssäni käyttäen vertailuarviointia tarkastelukeinona ja produktin toiminnallisessa osuudessa esitän, kuinka hyödynsin portfolioista keräämiäni parhaita käytäntöjä oman verkkoportfolioni rakentamisessa.</p> <p>Produktin toiminnallisessa osuudessa on raporttini verkkoportfolioni suunnittelusta ja toteutuksesta käyttäen Wordpress-alustaa verkkoportfolion pohjana. Sivuston ulkoasu päätettiin jättää vertailuarvioinnin myötä minimalistiseksi tuoden sisältöä etualalle. Produktini <i>Portfolio, Henri Ikonen</i> löytyy kuvallisena dokumenttina opinnäytetyöni liitteenä.</p> <p>Opinnäytetyöni tarkastelukeinona vertailuarviointi osoittautui huonosti soveltuvaksi, mikäli portfolion ulkoasussa haetaan yksilöllisyyttä. Verkkoportfolion käytettävyyden ja rakenteen suunnittelussa totesin vertailuarvioinnin luotettavaksi työkaluksi.</p> <p>Myös portfolion töiden laatu ja lukumäärä osoittautuivat merkittäviksi portfolion luonnissa. Sivuston ulkoasusta tuleekin hyvin helposti parhaimmillaan portfolion hienoimman työn tasoinen ja suppea sisältö vähentää sivuston vaikuttavuutta.</p> <p>Lopputuloksena sain rakennettua verkkosivuston, joka on opinnäytetyön valmistumishetkellä sisällöltään vaatimaton, mutta on tulevaisuudessa helppo päivittää ammattimaiseksi näytetöiden karttuessa.</p>	
Avainsanat	portfolio, verkkoportfolio, peliala, työnhaku

Author(s) Title	Henri Ikonen Implementation of Game Industry Oriented Online Portfolio
Number of Pages Date	39 pages + 3 appendices 9 September 2016
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic design
Instructor(s)	Olli Vihma, Senior Lecturer
<p>In this practice-based thesis the author presented a report of planning and implementation of a graphical display portfolio for the purpose of job search in the game industry. The theoretical section sets up the production work report with the definition of the portfolio and will open its purpose and significance in the game industry oriented job search.</p> <p>In this thesis, the author evaluated professional portfolios using the method of benchmarking as the means of examination. The practice-based section of the production report takes the best practices observed in the evaluated portfolios and presents how they were utilized in the creation of the author's online portfolio.</p> <p>In the practice-based section of the production the author reported of the planning and implementation of a game industry job search oriented online portfolio using Wordpress-platform as a foundation. The appearance of the site was decided to be left minimalistic as a result of benchmarking to place emphasis on the contents of the site. The final production portfolio was included as a pictorial document appendix.</p> <p>In retrospect, benchmarking turned out to be poorly suitable in creating a portfolio site with a unique appearance. In the planning of usability and structure of the online portfolio, benchmarking was proven as a reliable tool.</p> <p>The quality and number of the included display work were proven to be important in creating a portfolio. The appearance of the portfolio site could easily become at its best only as good as the best displayed work included and limited amount of display work will decrease the impressiveness of the site.</p> <p>As a result, the author built an online portfolio that was modest in content, but would be easy to update to a professional level in the future.</p>	
Keywords	portfolio, online portfolio, game industry

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Näyteportfolio pelialan työnhaussa	3
2.1	Näyteportfolion määritelmä	3
2.2	Näyteportfolion formaatit	4
2.3	Pelialalle kohdennettu portfolio	6
2.4	Ansioluettelo portfolion rinnalla	6
3	Ammattitason portfolioiden vertailuarviointi	7
3.1	Benchmarking eli vertailuarviointi tarkastelukeinona	7
3.2	Arvioitavat verkkoportfoliot	7
3.3	Vertailuarvioinnin havainnot	23
4	Toiminnallinen osuus: Peligrafiikan verkkoportfolio	24
4.1	Suunnittelu	24
4.1.1	Sivuston rakenne	24
4.1.2	Sivuston ulkoasu	25
4.2	Sivuston rakenteen ja ulkoasun toteutus	25
4.2.1	Wordpress verkkosivualustana	25
4.2.2	Teeman valinta ja muokkaus	26
4.2.3	Wordpress-lisäosat	26
4.2.4	Sivuston värimaailma, ulkoasu sekä typografia	27
4.2.5	Sivuston graafinen tunnus	28
4.3	Valmis verkkosivusto	29
5	Yhteenveto	32
	Lähteet	33
	Liitteet	
	Liite 1. Haastattelu, Nick Sweetman	
	Liite 2. Haastattelu, Toni Puumalainen	
	Liite 3. Produkti: <i>Portfolio</i> , Henri Ikonen (kuvallinen dokumentti)	

1 Johdanto

Haaveenani opintojeni aikana on ollut päästä työskentelemään pelialalla peligrafiikan parissa. Pelialan työhaussa portfolio onkin peligraafikon paras työkalu osoittaa oma osaamisensa ja pätevyytensä hakemaansa asemaan. Portfolion rakentaminen osoittautuikin oivaksi aiheeksi omalle opinnäytetyölleni, sillä vaikka minulta löytyikin jo olemassa oleva portfolio, se oli auttamattoman vanha sisällöltään sekä huonosti toteutettu rakenteeltaan. Tarkoitukseni olikin ollut jo pitkään päivittää portfolioni uuteen uskoon, sitomalla työn opinnäytetyöhöni sain varattua itselleni aikaa työstää myös omaa näyteportfoliota tulevaa työnhakua varten.

Opinnäytetyöni kohteeksi valitsin portfolion rakentamisen opintojeni jälkeistä työnhakua varten. Olin rakentanut opintojeni aikana kurssityönä omat portfoliosivuni, mutta niiden rakenne ei ollut optimaalinen: vanhat sivut oli ohjelmoitu käyttäen perinteistä html- ja css-rakennetta, niiden sisällön päivittäminen oli kankeaa ja ulkoasun uudelleenrakentaminen hidasta. Myös ominaisuuksien lisääminen oli täysin kiinni ohjelmointitaidoistani. Vanhan portfoliosivuston päivittäminen uuteen uskoon olisi ollut siis työn määrään ja opinnäytetyön laajuuteen nähden kannattamaton ratkaisu. Halusinkin rakentaa uudet sivut, joiden päivittäminen olisi helppoa ja rakenne joustava, mikäli ominaisuuksia tulevaisuudessa tarvitsisi lisätä.

Opinnäytetyöni alkuperäisessä näkemyksessä ajatukseni oli myös päivittää portfolion näytetöitä. Tämä kuitenkin osoittautui haastavammaksi kuin miltä idea aluksi vaikutti. Portfolion sisältö tulisi koostua vain aiemman tehdyn työn parhaimmistosta ja uusien töiden valmistaminen asetti töille kriteerin: niiden tulisi olla parempia kuin aiemmat työnäytteeni. Varsinkin ilman ulkoista toimeksiantoa on hankala luoda objektiivisesti parempia työnäytteitä vanhojen rinnalle, puhumattakaan ”paremmuuden” abstraktista määritelmästä. Tästä syystä jätin portfolion sisällön päivittämisen pois opinnäytetyön tavoitteista ja keskityin vain verkkosivujen rakentamiseen vanhojen työnäytteideni varaan.

Tekstissäni käsittelen portfolion merkitystä pelialalla ja käytän vertailuarviointia (engl. benchmarking) muiden samankaltaisten portfolioiden tarkastelumenetelmänä. Produktini valmistusraportissa kerron tekemistäni ratkaisuista oman verkkoportfolioni luomisessa.

Opinnäytetyöni keskeisiä teemoja ovat portfoliosivuston rakenteen ja ulkoasun rakentaminen ja niiden käytännöllisyyden ja visuaalisuuden analysointi. Vaikka sivuston rakentamisessa on käytetty paljon aikaa php-, css- sekä html-merkkikielien parissa, rajaan niiden käsittelyn opinnäytetyöni ulkopuolelle. Opinnäytetyöni on tarkoitus tarkastella portfolion rakentamista täysin visuaalisuuden ja helpon käytettävyyden näkökulmasta.

Selvittääkseni portfolion merkitystä ja tarpeellisuutta pelialalla olen koonnut kaksi suorittamaani haastattelua opinnäytetyöhöni. Haastateltavina olivat 9 vuotta pelialalla toiminut pelitaiteen luennoitsija Nick Sweetman sekä Dodreams Oy-peliyrityksessä rekrytoinnin ja peligrafiikan parissa n. vuoden verran tuoretta kokemusta omaava ystäväni Toni Puumalainen. (Haastattelut liitteinä.)

Opinnäytetyöni alustaa toiminnallisen osuuden avaamalla näyteportfolion käsitettä luvussa 2. Syvennän myös lukijan tarkastelemaan pelialan näyteportfolioita ja niiden merkitystä pelialan työnhaussa. Oman verkkosivuni suunnittelua varten suorittamaani vertailuarviointia käsittelen luvussa 3. Produktin suunnittelu, toteutus sekä valmiin verkkosivun ominaisuudet ovat raportoitu opinnäytetyön toiminnallisessa osassa luvussa 4. Yhteenvedossa (luku 5) kokoaan produktin rakentamisessa nousseet ajatukset ja havainnot.

Toivon opinnäytetyöni auttavan muita portfolioita työstäviä löytämään parhaita käytäntöjä oman verkkoportfolionsa luomiseen ja ammattimaisen rakenteen saavuttamiseen.

2 Näyteportfolio pelialan työnhaussa

Portfolio on käsitteenä laaja ja sanaan liittyy useita merkityksiä työnäytteiden arkistoinnissa. Avaan tässä luvussa portfolion eri määritelmiä ja johdatan lukijan ymmärtämään tässä opinnäytetyössä tarkasteltavan näyteportfolion käsitteen.

Portfolion käyttötarkoitusta ja hyötyä pelialalla kartoittaakseni olen suorittanut kaksi sähköpostihaastattelua. Haastateltavina olivat pelialalla 9 vuotta toiminut peligraafikko ja pelitaiteen luennoitsija Nick Sweetman sekä Dodreams Oy-pelyhtiössä vuoden rekrytoinnin ja pelitaiteen parissa toiminut peligraafikko Toni Puumalainen. Haastateltaville lähetettiin sähköpostilla heille suunnattuja kysymyksiä koskien pelialan portfolioiden sisältöä, portfolioiden merkitystä sekä itse rekrytointia. (Haastattelut löytyvät liitteinä.)

Haastattelujen tuloksena sain opinnäytetyölleni luotettavia lähteitä avaamaan Suomen pelialan rekrytointiprosessia sekä näyteportfolion merkitystä pelialan työnhaussa. Tässä luvussa olen käyttänyt yleisiä verkkolähteitä selittämään näyteportfolion käsitettä. Suorittamiani haastatteluja olen käyttänyt lähteinä pelialan toimintatapojen avaamisessa.

2.1 Näyteportfolion määritelmä

Portfoliolla tarkoitetaan kansiota tai kokoelmaa, johon voidaan kerätä tekijän tekemiä työnäytteitä. Portfoliotyyppejä on kuitenkin erilaisia ja ne jaetaankin määritelmällisesti käyttötarkoituksensa mukaan. (Mattila & Ahvenjärvi 1999.)

Työkansio on portfolio, joka voi olla kokoelma tekijänsä työnäytteitä ja -papereita. Työkansion tarkoituksena on toimia tekijänsä töiden varastona eikä sen sisältöä juurikaan rajoiteta. Työkansio voi sisältää kaikki tekijänsä työnäytteet ja luonnokset. (Mattila & Ahvenjärvi 1999.)

Kasvun kansion avulla voidaan seurata opiskelijan kehitystä omassa oppimisessaan. Kasvun kansion kerätään oppijan edistymistä ja kehittymistä kuvaavia töitä rajatun ajanjakson sisällä. (Mattila & Ahvenjärvi 1999.)

Näytekansio tai näyteportfolio on portfolio, joka koostuu omistajansa parhaista töistä ja jonka tarkoituksena on osoittaa henkilön osaaminen. Näyteportfoliota käytetään varsinkin työnhaussa vakuuttamaan työnantaja hakijan ammattitaidosta ja pätevyydestä kyseiseen työhön. (Mattila & Ahvenjärvi 1999; Kajaanin Ammattikorkeakoulu 2016.)

Opinnäytetyössäni käsittelen näyteportfoliota ja sen soveltamista työhaussa. Käytän jatkossa tekstissäni portfolio-sanaa käsittämään nimenomaan näyteportfoliota.

2.2 Näyteportfolion formaatit

Näyteportfolion voi koostaa monella eri tavalla. Erityyppisillä portfolioilla on omat vahvuutensa ja heikkoutensa. Tavallisesti työnhakijan ei tarvitse tyytyä vain yhteen portfoliotyyppiin, vaan portfolioita voi olla useampikin, kukin vaikkapa räätälöity tiettyä työtehtävää varten (Sweetman 2016). Opinnäytetyöni olen rajannut keskittymään vain yhden portfolion rakentamiseen. Tarkastelinkin kolmea eri portfolioformaattia valintaani varten.

Digitaalinen portfolio, verkkoportfolio

Verkkoon luotu portfolio on käytännössä internet-sivusto, johon ylläpitäjä kokoaa työnäytteitään. Verkkoportfolio on kenen tahansa nähtävissä verkkoselaimella. Sen suurimpana etuna on nopea lähetettävyyys työnantajalle tai rekrytoijalle, vaikka nämä olisivat ulkomailla. Hyvin toteutettu verkkoportfolio toimii myös hyvänä mainoksena. (Mattila & Ahvenjärvi 1999.) Verkkoportfolion ongelmaksi voi muodostua itse sivuston tai liitettyjen tiedostojen avautuminen vastaanottajan koneella (Quinonez 2014).

Digitaalinen portfolio, tablettiportfolio

Portfoliota varten voidaan myös luoda tablettijulkaisu. Portfolion työnäytteet sisällytetään applikaatioon tai verkkojulkaisuun, jota selataan tabletilaitteella. Portfolio voi toimia vain työnhakijan omalla tabletilla, tai tarvittaessa se voidaan julkaista verkkoon laajempaan levitykseen. Tablettiportfolio toimii usein printtiportfolion korvaajana, jota kannetaan mukana ja esitellään työnantajalle työhaastattelussa. Fyysiseen portfolioon verrattuna tablettiportfolio on halpa tuottaa ja helppo kantaa mukana, sillä tablettitietokone on pienikokoinen ja kevyt. Verkon välityksellä jaettavaa portfoliojulkaisua varten työnantaja tarvitsee oman tabletilaitteen, jolla hän voi avata applikaation. Anna-Stina Pystysen opinnäytetyö on hyvä esimerkki tablettiportfolion toteutuksesta (Pystynen 2013).

Painettu portfolio

Portfolio voidaan koostaa fyysiseen muotoon lukuisilla eri tavoilla. Näyteportfolion sisältö voidaan taittaa kirjaksi, kansioksi tai vaikka postikorteiksi (kuvio 1). Painetussa portfolioissa kuvat voidaan tulostaa korkealaatuisina, jolloin niitä on miellyttävää katsoa. Värit ja yksityiskohdat tulevat paremmin esiin oikealla tulostuspinnalla kuin digitaalisessa muodossa. (Creative Bloq 2015.)



Kuvio 1. Esimerkki fyysisen portfolion toteutuksesta. (Nathan Hinz 2010).

Haittapuolina painetussa portfoliossa on tulostamisen ja mahdollisten paperinkäsittelyjen hinta, hankala päivitettävyyys sekä sen ongelmat lähettämisessä työnantajalle (Quinonez 2014). Laadukkaasti tehty painettu portfolio on sen tekemiseen kuluneiden kustannuksien vuoksi arvokas tekijälleen. Portfoliokopion lähettämisessä työnantajalle on aina mahdollisuus, ettei portfoliotaan saa takaisin. Painettu portfolio toimiikin mielestäni parhaimmillaan verkkoportfolion rinnalla, kun fyysinen versio voidaan ottaa työhaastatteluun mukaan, jolloin se voidaan esittää henkilökohtaisesti haastattelijalle.

Valitsin tarkastelun tuloksena verkkoportfolion oman portfolioni formaatiksi, sillä verkkoportfolion lähettäminen vaivattomasti työnantajalle esimerkiksi sähköpostin välityksellä oli mielestäni ylivoimainen etu muihin formaatteihin nähden. Tarkoituksenani oli myös pitää kustannukset portfolion rakentamisessa alhaisina. Verkkosivuston avulla pystyn

mainostamaan omia töitani myös sosiaalisen median kautta. Minulla oli myös jo vanhan portfolioni jäljiltä aktiivisina jo maksamani verkkotila ja osoite.

2.3 Pelialalle kohdennettu portfolio

Pelialalla näyteportfolio on tarpeellinen varsinkin henkilölle, joka hakee työskentelemään pelin visuaalisen toteutuksen parissa. Graafisia ammatteja pelialalla ovat mm. konseptitaiteilija, 3D-mallintaja, animaattori sekä 2D-artisti (Creative Skillset, 2016). Eri pelistudioilla graafisten työntekijöiden toimet eivät kuitenkaan ole standardisoituja, ja varsinkin pienissä peliyrityksissä yksi työntekijä voi kattaa useita edellä mainittujen ammattinimikkeiden työtehtäviä (Puumalainen 2016).

Koska pelialalle hakevalla graafisella osaajalla voi olla useita erilaisia työtehtäviä, myös työnhakijan osaamisen laajuuden on oltava tärkeässä asemassa hänen portfolioissaan. Pelkkä kuvitustaidon osoittaminen ei usein riitä pelialalla työpaikan saamiseen, vaan portfolioon kannattaa kerätä näytteitä useilta eri aihealueilta, kuten 3D-mallintamisesta, animaatioista sekä kokonaisista projekteista. (Sweetman 2016; Puumalainen 2016.)

2.4 Ansioluettelo portfolion rinnalla

Ansioluettelo on työnhaussa käytetty kirjallinen ja/tai visuaalinen tiivistelmä työnhakijan työhistoriasta. Ansioluettelo listaa työnhakijan aikaisemmat työpaikat, erityistaidot ja muut työnhaussa hyödylliset ominaisuudet. Ansioluetteloa on perinteisesti pidetty työnhakijan tärkeimpänä dokumenttina, jolla hän voi esittää työnhaussa tarvittavat tiedot. (Suomen henkilöstöalo 2016.)

Pelialalla graafisen työntekijän rekrytoinnissa pääarvo on ansioluettelon sijaan pääasiassa portfolioilla. Sekä Sweetman että Puumalainen painottavat yritysten priorisoivan artisteja rekrytoidessaan heidän portfolioidensa töiden laatua. Ansioluettelon osoittama projektiosaaminen sekä työkokemus ovat kuitenkin hyvin tärkeitä ominaisuuksia, jotka toimivat pelialan työnhaussa parhaiten vahvan portfolion rinnalla. (Sweetman 2016; Puumalainen 2016.)

3 Ammattitason portfolioiden vertailuarviointi

3.1 Benchmarking eli vertailuarviointi tarkastelukeinona

"Benchmarking-arviointi sisältää aina vertaamista, vertailua ja kiinnostusta siihen miten toiset tekevät ja toimivat. Kaikki muu kuitenkin on avointa ja joustavaa." (Karjalainen 2002, 1.)

Benchmarking on käsitteenä lähtöisin talonrakentamisesta, jossa ensimmäistä tolppaa ja siihen piirrettyä korkeusmerkkiä viitattiin nimellä benchmark. Muut talon mitat suhteutettiin ensimmäisenä perustettuun benchmark-mittapuuhun. (Karjalainen 2002, 4.)

Organisaatioiden toiminnan arvioinnissa ja kehittämisessä käsite yleistyi 1970- ja 1980-lukujen taitteessa. Benchmarking-arvioinnissa organisaation toimintatapoja suhteutettiin muiden organisaatioiden toimintatapoihin, ja näin pyrittiin löytämään parhaita käytänteitä, joita voitaisiin hyödyntää omassa toiminnassa. (Karjalainen 2002, 5.)

Myöhemmin benchmarking-arviointi on laajentunut käsittämään lähes minkä tahansa rinnastavaa tai vertailevaa arviointia. Karjalaisen mukaan benchmarking-arviointia onkin mahdoton määrittää yksiselitteisesti ja jokainen voi määrittää benchmarking-arvioinnille oman menetelmän. Hän painottaakin, että arviointi on ylipäätään järkevää ainoastaan, kun se täyttää tekijänsä tiedostamistarpeet ja toiminnan kehittämistarpeet. (Karjalainen 2002, 1, 2, 6.)

Suomen kielessä benchmarking-arvioinnille on keksitty monta nimeä, kuten vertailuarviointi, vertailuanalyysi tai parastaminen. Myös alkuperäistä englanninkielistä nimitystä käytetään suomen kielessä sellaisenaan lainasanana. Opinnäytetyössäni viitataan benchmarking-arviointiin jatkossa nimellä vertailuarviointi. (Karjalainen 2002, 3, 4.)

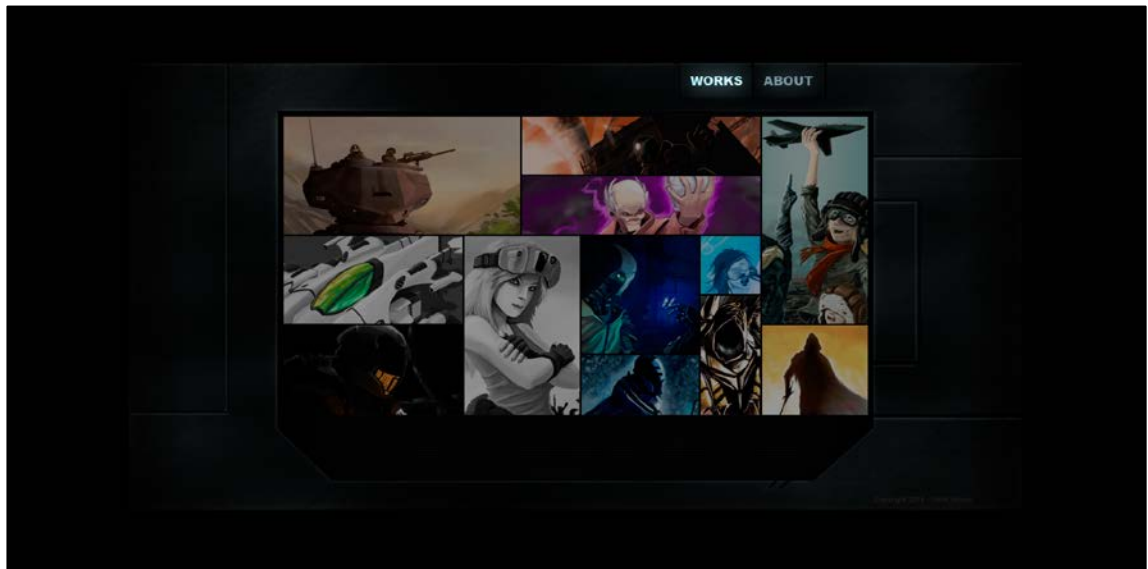
Koska portfolioni tarkoitus on osoittaa paras osaamiseni ja kilpailla muiden työnhakijoiden portfolion kanssa, katsoin vertailuarvioinnin olevan paras keino selvittää portfolion käytännöllisimmät toteutustavat ja välttää huonot ratkaisut, joita saattaisin harkita omaan verkkoportfoliooni.

3.2 Arvioitavat verkkoportfoliot

Valitsin vertailuarviointiin viisi pelialan konseptitaiteeseen tai kuvittamiseen erikoistuneen ammattilaisen verkkoportfoliota sekä yhden konseptitaiteen kärkiyrityksen Feng Zhu Design portfoliosivuston. Vertailukohteiden valinta perustuu pääosin näyteportfolioiden arviointia käsittelevän Level Up! –keskusteluvideon suosituksiin. (Fus & Zabrocki & De Ro & Shiu 2015). Koska omat näytetyöni ovat enimmäkseen konsepti- ja tilannekuvituksia, koin konseptitaiteen ja kuvittamisen portfolioit hyödyllisimmiksi tarkastelun kohteiksi.

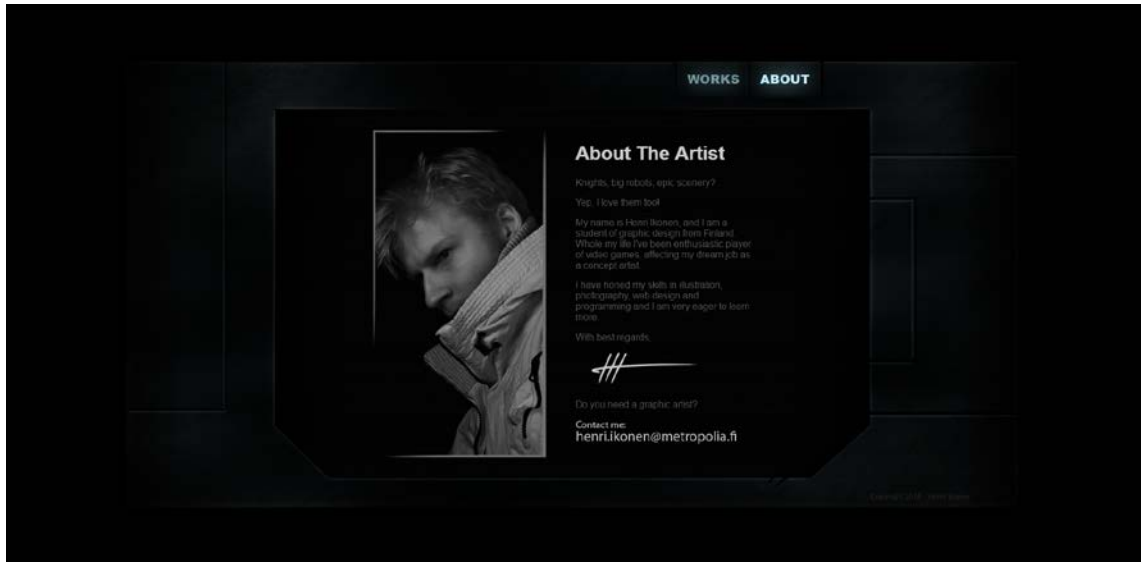
Omat portfoliosivuni

(Ikonenhenri.com, vanha portfoliosivustoni, arvioitu 25.6.2016).



Kuvio 2. Vanha portfoliosivustoni (ikonenhenri.com 2013).

Vanha portfoliosivustoni oli päivityksen tarpeessa. Sivuston suurimmat muutostarpeet ovat sen rungon uudelleenrakentaminen helpommin päivitettävälle alustalle sekä sen ulkoasun muuttaminen ammattimaiseen suuntaan. Vanha runko oli itse tehty HTML editoria käyttäen vähäisellä osaamisella, joten elementtien päivittäminen on kankeaa ja työlästä. Ulkoasu sivustolla on hyvin tumma ja ahtautunut (kuvio 2) eikä toimi kunnolla pienessä näyttökoossa sivuston responsiivisten ominaisuuksien puuttuessa.



Kuvio 3. Vanhan portfoliosivuni henkilötietosivu (ikonenhenri.com 2013).

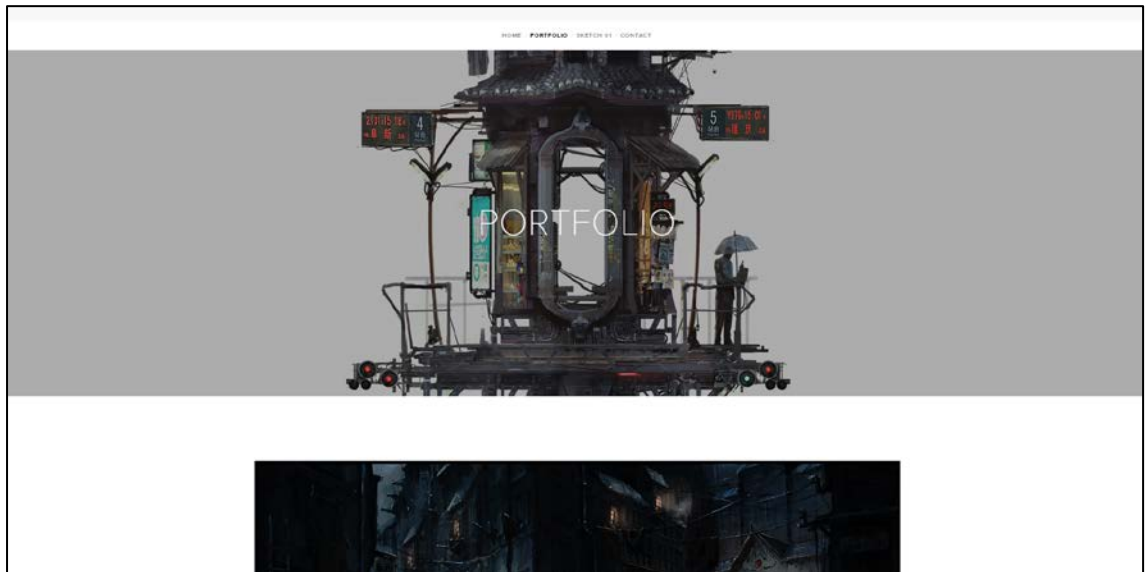
Tässä vertailuarvioinnissa tarkoitukseni onkin perehtyä muiden portfolioiden ratkaisuihin näyttöiden esittämisessä, henkilötietojen esittämisessä, yhteydenoton rakentamisessa sekä sivuston responsiivisuudessa. Havaintojeni perusteella implementoin parhaiksi kokemiani ratkaisuja oman portfoliosivustoni rakentamiseen.

Koska verkkoportfolioni näyttöitä ei ollut tarkoitus päivittää opinnäytetyöni yhteydessä, keskityin vertailuarvioinnissa itse sivustojen ulkoasuun, rakenteeseen, käytettävyyteen sekä yleiseen vaikutelmaan. Vertailuarvioinnissa pyrinkin tarkastelemaan sivustojen ominaisuuksia:

- Näyttöiden esittäminen: Kuinka portfolion näytetyöt asetellaan sivuille? Millä tapaa käyttäjä pääsee selaamaan töitä? Mitä töitä sivustolla on esillä?
- Henkilötietojen esittäminen: Miten portfolion töiden tekijä on esitetty sivustolla? Miten itsestään kannattaa kertoa?
- Yhteydenoton rakentaminen: Millä tapaa sivuston selaajat voivat ottaa portfolion omistajaan yhteyttä? Millä tapaa omat yhteystiedot kannattaa esittää?

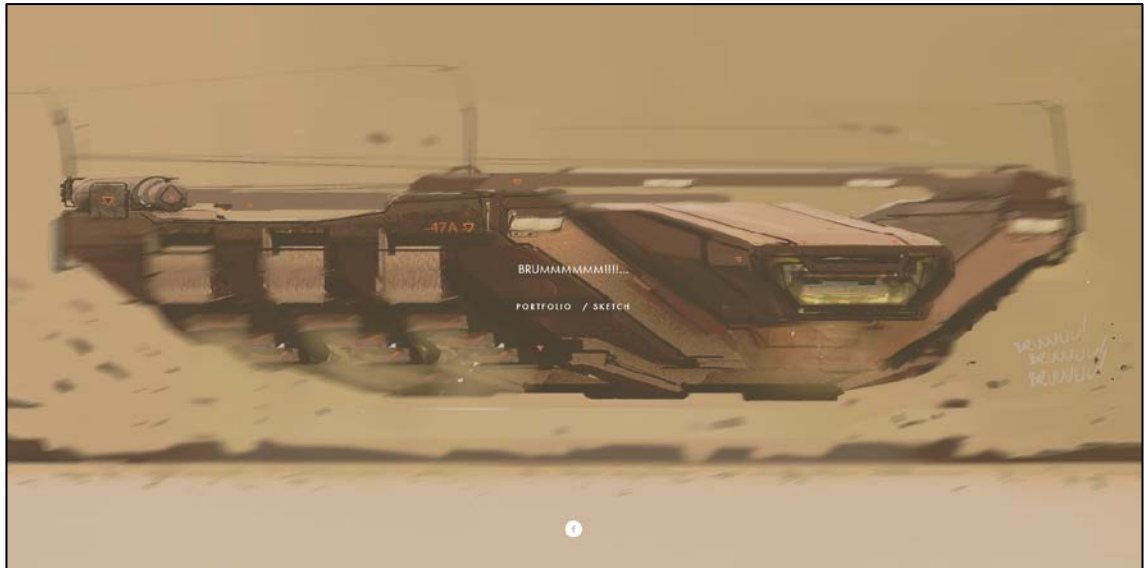
Peter Sutherland

(petesutherlandesign.com, arvioitu 26.6.2016)



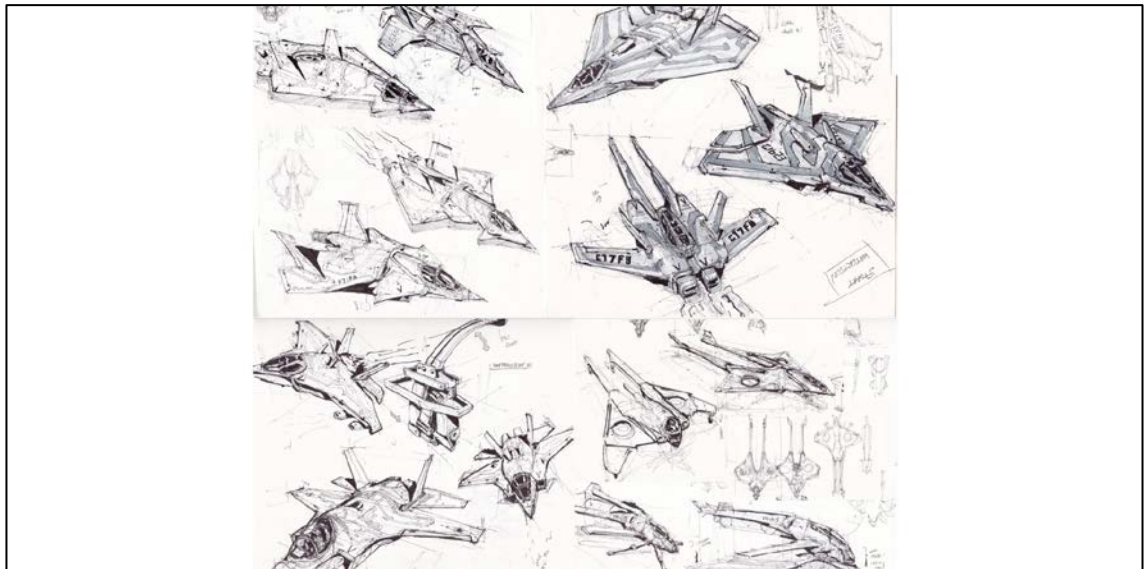
Kuvio 4. Peter Sutherlandin portfoliosivut. Etusivu (Pete Sutherland Design).

Valitsin Peter Sutherlandin konseptitaiteeseen keskittyvän portfolion vertailuuni suosituksen kautta. Portfolio on konseptitaiteelle rakennettujen portfolioiden tapaan valoisa ja pyrkii tuomaan taiteilijan kuvat esiin jättämällä kaiken epäolennaisen pois. Kuvitukset on aseteltu sivulle allekkain jättäen kuvien selaamisen toimimaan miellyttävästi hiiren rullalla (kuvio 4). Sutherlandin portfolio vetää katsojan huomion suurella bannerilla ja jatkaa kuvakollaasia rauhallisemmin pienempikokoisilla näytetöillä.



Kuvio 5. Erillinen aloitussivu (Pete Sutherland Design).

Portfolion sivustorakenne on ratkaistu mielestäni hyvin hämmentävällä tavalla. Sivustolta löytyy ns. aloitussivu (engl. landing page), jonka tarkoitus on herättää katsojan kiinnostus (kuvio 5). Aloitussivu kuitenkin aukeaa ainoastaan, mikäli sivustolla painaa navigaation linkkiä "home", koti. Aloitussivulta myöskin pääsee ainoastaan takaisin pääsivulle. Pääsivu, jonne sivuston oma domain ohjaa, toimii mielestäni aivan hyvin aloitussivuna, josta syystä koti-linkin aloitussivu on jokseenkin turha.



Kuvio 6. Sutherlandin luonnoskuvituksia (Pete Sutherland Design).

Sivuston navigaatiosta löytyy myös erikseen kategoria luonnoksille. Kategorian nimi ”Sketch 01” on hieman hämmentävä numeronsa takia. Useimmiten kuvituksien jakamista kahteen kategoriaan portfolioissa pidetään huonona ratkaisuna. Portfolion toteutusta käsittelevällä videollaan konseptitaiteilija Feng Zhu kuitenkin kertoo pelialan rekrytoijaa kiinnostavan paljon myös taiteilijoiden ajatusprosessit, joita luonnoksista löytyy paljon (Zhu, 2016). Luonnossivustolta löytyykin paljon hyvännäköisiä hahmotelmia, joista nousee selvästi taiteilijan kehitysprosessia kuvituksien parissa (kuvio 6). Luonnoksien siirtäminen näin eri kategoriaan portfolioista käy järkeen, mikäli taiteilija ei halua esittää luonnoksiaan valmiina töinä.

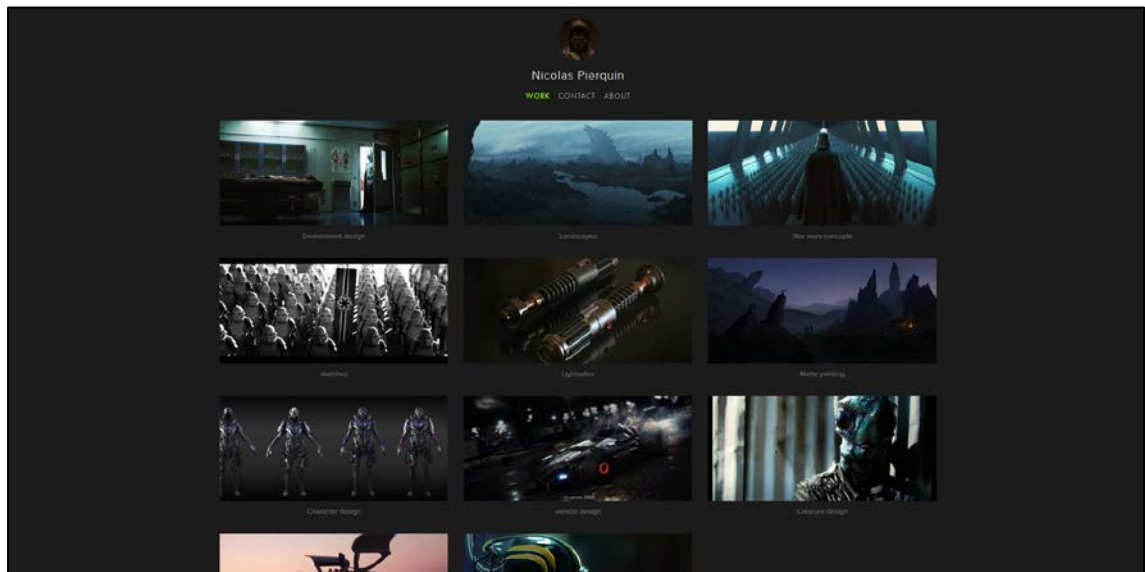
Peter Sutherlandin navigaation viimeinen sivu, yhteystiedot, on hyvin hämmentävästi täysin tyhjä lukuun ottamatta sivun alareunassa sijaitsevaa sähköpostiosoitetta. Ratkaisu saattaa aiheuttaa harmaita hiuksia rekrytoijalle, mikäli tämä etsii lisätietoja taiteilijasta. Tyhjä sivu antaa helposti myös rekrytoijalle kuvan sivuston keskeneräisyydestä.

Sivustolla eniten pidin suurista kuvista, jotka oli yksinkertaisella tavalla esitetty. Sivuston huomio pysyy näin hyvin itse teoksissa. Kuvien järjestämiseen oikealla tavalla oli selkeästi käytetty paljon aikaa, sillä kuten Zhu kertoo videollaan, listaan järjestettyjen kuvien on hyvä sointua toisiinsa, vaihtaen väriä vähitellen ja näyttäen yhdenmukaisilta, vaikka ne eivät liittyisi sisällöltään toisiinsa. Sutherlandin kuvien järjestys näyttääkin olevan keskenään harmoniassa niin värien kuin kokojen suhteen. (Zhu, 2016).

Sivuston alisivujen lukumäärä niiden sisältöön nähden oli mielestäni huonosti perusteltu ratkaisu. Esimerkiksi yhteystietosivuilta löytyy ainoastaan yksi sähköpostiosoite ja linkki facebook-profiiliin. Nämä olisikin voitu asettaa vaikkapa etusivulle kuvituksien perään, näin vähentäen alisivujen määrää.

Nicolas Pierquin


(nicolaspierquin.com arvioitu 26.6.2016)



Kuvio 7. Nicolas Pierquinin portfoliosivut. Etusivu (The art of Nicolas Pierquin).

Nicolas Pierquin on konseptitaiteilija, jonka työn jälkiä näkee sekä elokuvissa että peleissä. Sivuston yleiseksi värimaailmaksi on valittu tumma harmaa, joka toisin kuin valkea sivu, korostaa tummia kuvia. Pierquinin värimaailma vaikuttaakin ensisilmäyksellä koostuvan hyvin tummasävytteisistä kuvista, joten värimaailman valinta on perusteltua.

Sivuston navigaatio on selkeä ja jakaa sivuston kolmeen sivuun: työnäytteet, yhteystiedot sekä about -sivu, jonka tarkoitus on antaa lisätietoa itse tekijästä. Työnäytteiden kategoriat on asetettu aloitussivulle ruudukkoon (kuvio 7), jota klikkaamalla kyseisen kategorian työnäytteitä pääsee selaamaan hiiren rullalla (kuvio 9). Toteutus on käytännöllinen ja näyttävä: kategorioiden kuvakkeet muodostavat katsojalle heti yleiskäsityksen taiteilijan töistä. Tarvittaessa yksittäisestä osa-alueesta saa esiin lisää kuvituksia.


 Nicolas Pierquin
WORK CONTACT ABOUT

Contact me
piquirin@gmail.com if you have questions.

Name *

First Name Last Name

Email Address *

Subject *

Message *

Copyright © 2016, Nicolas Pierquin. All rights reserved.

Kuvio 8. Viestilomake (The art of Nicolas Pierquin).

Yhteystiedot-sivullaan Pierquin on valinnut käyttää yhteystietolomaketta (kuvio 8). Ratkaisu on mielestäni käytännöllinen ja osoittaa ammattimaisuutta portfolioissa. Kenen tahansa on helppo jättää yhteyspyyntö tai antaa vain palautetta kuvituksista taiteilijalle, vaikkei sivuston käyttäjä haluaisikaan käyttää sähköpostia tai puhelinta. Pierquin on jättänyt sivulle myös sähköpostiosoitteensa, joka mielestäni on tärkeä seikka: kaikki eivät halua käyttää yhteystietolomaketta, sillä lomakkeen toiminnassa voi mahdollisesti käydä virhe eikä viestin saattaminen perille välttämättä onnistu.

Omassa henkilökuvauksessaan about-sivulla Pierquin on jättänyt hyvin lyhyen yhden tekstirivin pituisen kuvauksen itsestään. Omasta mielestäni henkilökuvauksessa tulisi olla ainakin muutama rivi tietoja henkilöstä, mikäli kuvaus on asetettu omalle sivulle. Tässä tapauksessa henkilökuvauksen olisi asetettuna hyvin esimerkiksi samalle sivulle yhteystietolomakkeen kanssa.

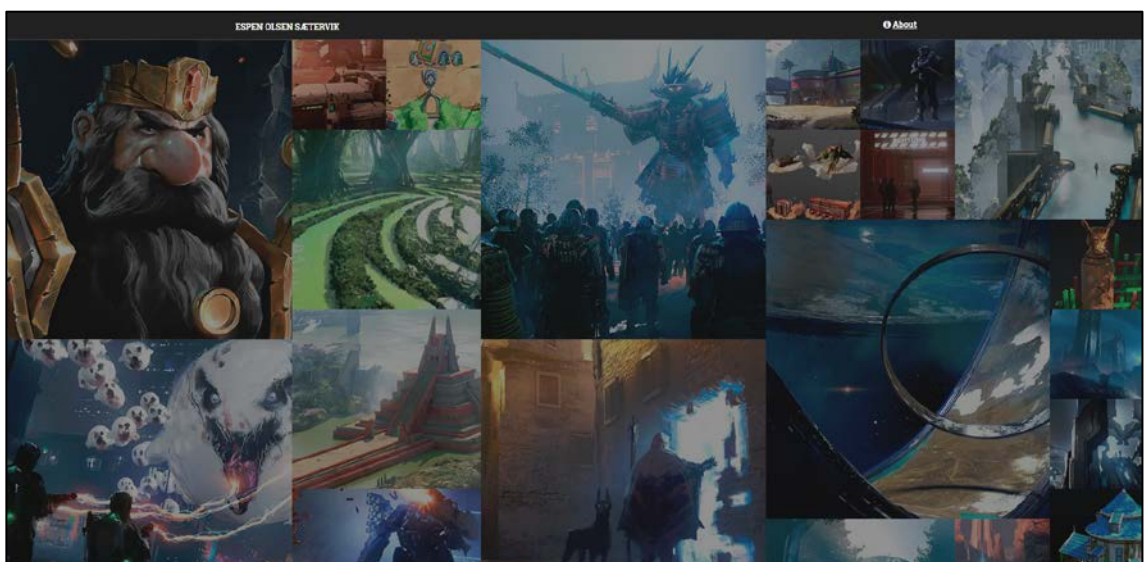


Kuvio 9. Pierquinin kuvituksia kategorian alta (The art of Nicolas Pierquin).

Sivuston vahvuus on selkeästi upeasti esitetyt kategoriat, jotka sopivat useiden kuvitusten ja isompien projektien esittämiseen. Musta tausta taas korostaa Pierquinin tummaa värimaailmaa hyvin. En mielestäni voi kuitenkaan hyödyntää kategorioita omassa portfoliossani, sillä sisällöllisesti oma portfolioni on kovin suppea. Tumma tausta portfoliollani voisi olla hyvä ratkaisu, sillä osassa tekemistäni näytetöistä on hyvin tumma värimaailma.

Espen Olsen Sætervik

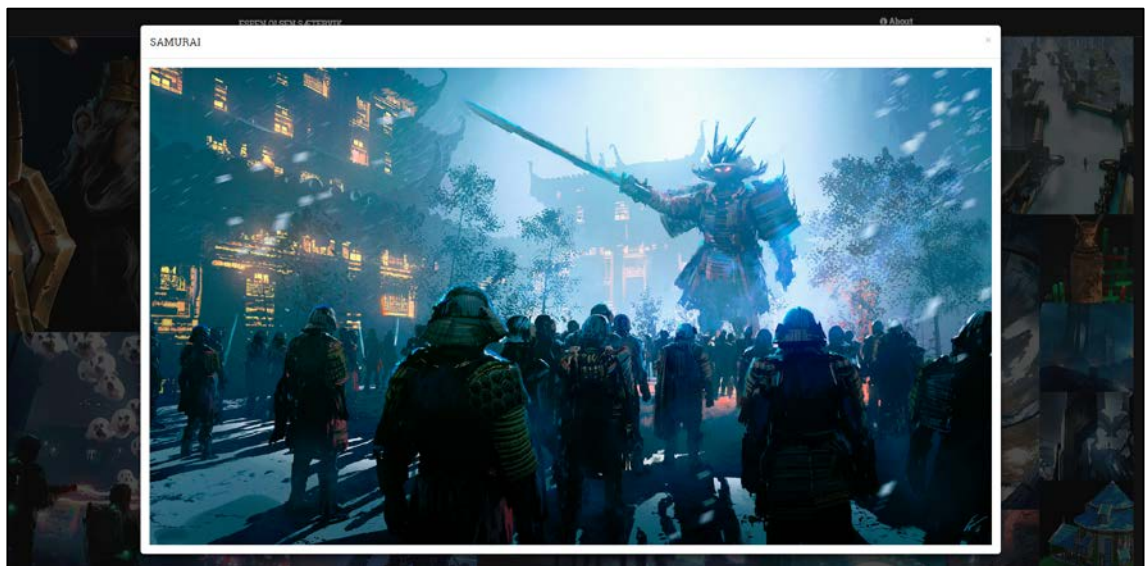
(espenartman.com arvioitu 26.6.2016)



Kuvio 10. Espen Olsen Sætervikin portfoliosivut. Etusivu (espenartman.com).

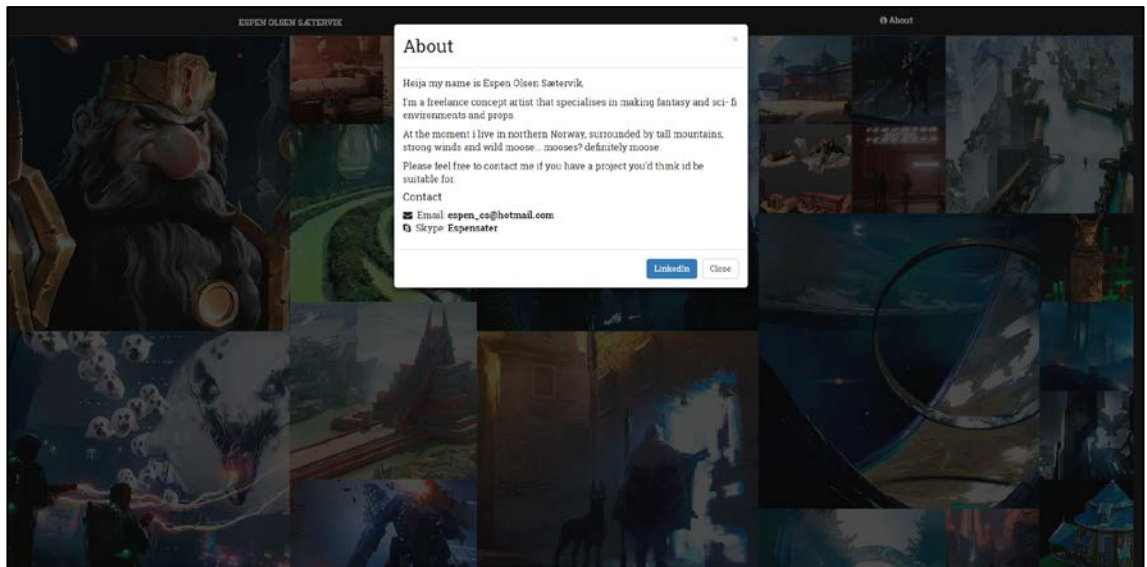
Espen Olsen Sætervik on norjalainen konseptitaiteilija. Hänen sivunsa on rakennettu aiempiin esimerkkeihin nähden erilaisella innovatiivisella tavalla.

Sivuston suurin huomion herättävä eroavaisuus muihin esimerkkeihin on kuvituksen asettelu pääsivulle. Kuvat muodostavat mosaiikkimaisen taulukon ja täyttävät koko sivuston alan laidasta laitaan (kuvio 10). Mosaiikissa kuvista näkyy vain rajattu osa, ja klikkaamalla kuvaa pääsee ns. lightbox-näkymään, jossa kuvan täysikokoinen versio nostetaan sivuston etualalle (kuvio 11). Lightbox-näkymässä kuvia voi selata myös diaseityksen tavoin.



Kuvio 11. Avattu näytetyö (espenartman.com).

Kuvien asettelu mosaiikkiin on vaikuttava. Etuna mosaiikissa ovat kuvien kokoerot: asettamalla tärkeimmät kuvat suuriksi voi niiden tärkeyttä priorisoida katsojan silmissä. Näin portfolioon voi asettaa myös vähemmän vaikuttavia kuvituksia, kun niiden kollaasikuva on pieni. Konseptitaiteilija Chris Oatley tosin kehottaa artikkelissaan karsimaan tämän kaltaiset kuvitukset portfoliostaan kokonaan, vaikka se sisältäisikin vain vähän työnäyteitä (Oatley, 2012.). Mielestäni mosaiikkikollaasi onkin vaikuttava ainoastaan, mikäli sen täyttää kymmenillä, ellei sadoilla kuvilla. Portfoliot, joissa on noin kymmenkunta kuvaa eivät hyödy suuresta mosaiikkikollaasista.



Kuvio 12. Henkilötietojen ponnausikkuna (espenartman.com).

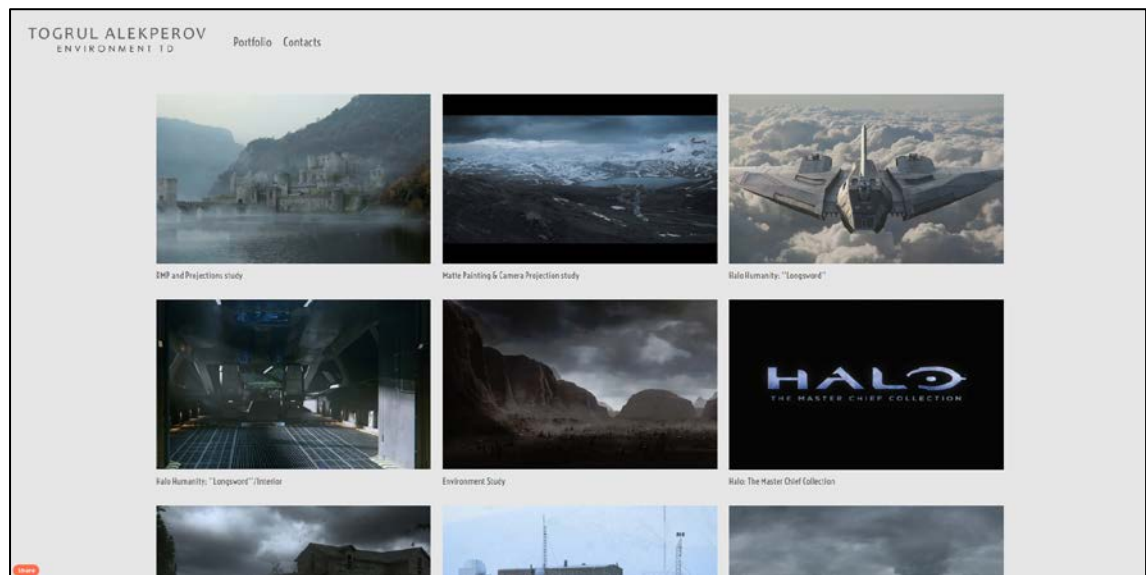
Sætervik on rakentanut sivustonsa yksisivuiseksi. Sivustolla on ainoastaan kuvakollaasi sekä oikean yläkulman linkki henkilökuvaukseen. Linkki ei kuitenkaan johda toiselle sivulle vaan avaa pienen sivulle istutetun ponnausikkunan, jossa hän kertoo lyhyesti mutta ytimekkäästi itsestään ja antaa vielä yhteystietonsa. Myös linkki hänen LinkedIn-profiiliinsa on oiva lisä rekrytoijaa ajatellen.

Sivuston erilainen toteutus muihin nähden on hyvin edukseen erottuva. Samankaltaista mosaiikkiasettelua olin käyttänyt myös vanhassa portfolioissa, tosin rakenteeltaan lähdekoodin puolella se oli kankea ja käytännössä hyvin työläs päivittää. Mosaiikkirakenne myös supisti kuvakollaasin hyvin pieneksi keskelle sivua, jolloin ympärille jäi paljon ylimääräistä tilaa.

Sætervikin on käyttänyt hyvää ratkaisua henkilökuvaukseen ja yhteystietoihin, jotka löytyvät ponnausikkunasta (kuvio 12) samalta sivulta. Näin käyttäjän ei tarvitse navigoida eri sivujen välillä ja ladata kuvia uudestaan, mikäli hän haluaa palata takaisin.

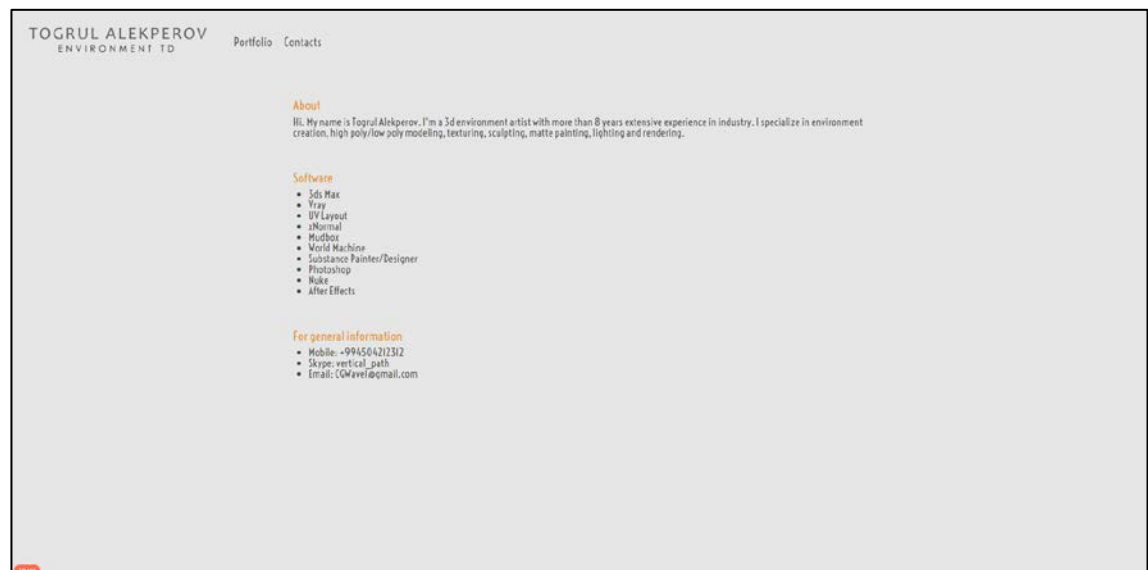
Togrul Alekperov

(togrulalekperov.com arvioitu 26.6.2016)



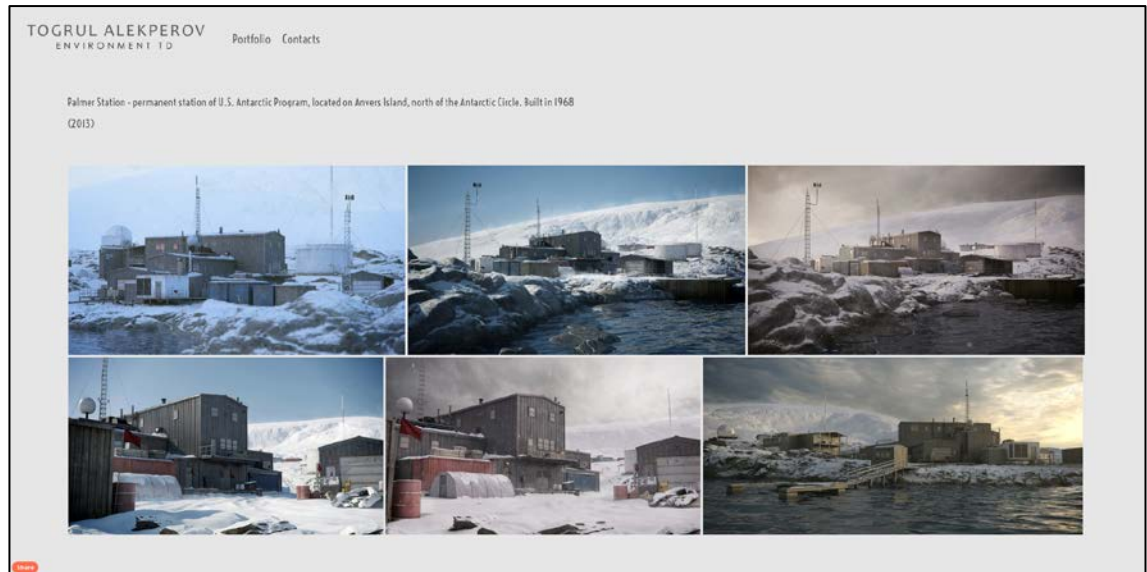
Kuvio 13. Togrul Alekperovin portfoliosivu. Etusivu (Portfolio – Togrul Alekperov).

Togrul Alekperov suunnittelee 3D-ympäristöjä ja on koontanut portfolionsa projektien ympärille. Kuten Pierquinin tapauksessa, projektit on asetettu ruudukkoon etusivulle (kuvio 13), mutta toisin kuin konseptitaiteeseen keskittyvien portfolioiden kategorioissa, Alekperov on koontanut kunkin projektin sisään lyhyen kuvauksen itse projektista ja hänen roolistaan työssä (kuvio 15). Kustakin projektista löytyy myös näytetöitä itse projektista.



Kuvio 14. Henkilötietosivu (Portfolio – Togrul Alekperov).

Omalla henkilökuvasivullaan (kuvio 14) Alekperov kertoo lyhyesti itsestään, urastaan ja osaamisestaan sekä luettelee käyttämänsä alan ohjelmistot. Yhteystietonsa Alekperov esittää perinteisesti listana.

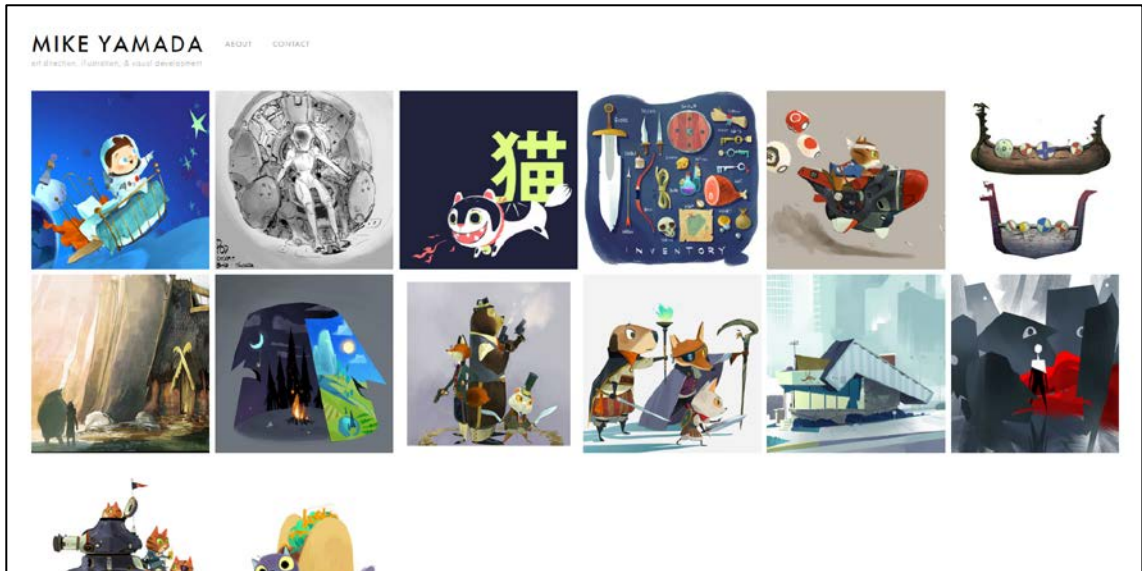


Kuvio 15. Projektin avattu tietosivu (Portfolio – Togrul Alekperov).

Alekperovin sivut ovat oiva esimerkki hyvin toteutetusta projektipainotteisesta portfolioista. Sivuston projekteista käyvät hyvin ilmi Alekperovin panos projekteissa sekä hänen työkokemuksensa projektien kautta. Erityisesti pidän sivuston rauhallisesta ja valoisasta ulkonäöstä sekä helposta navigoinnista.

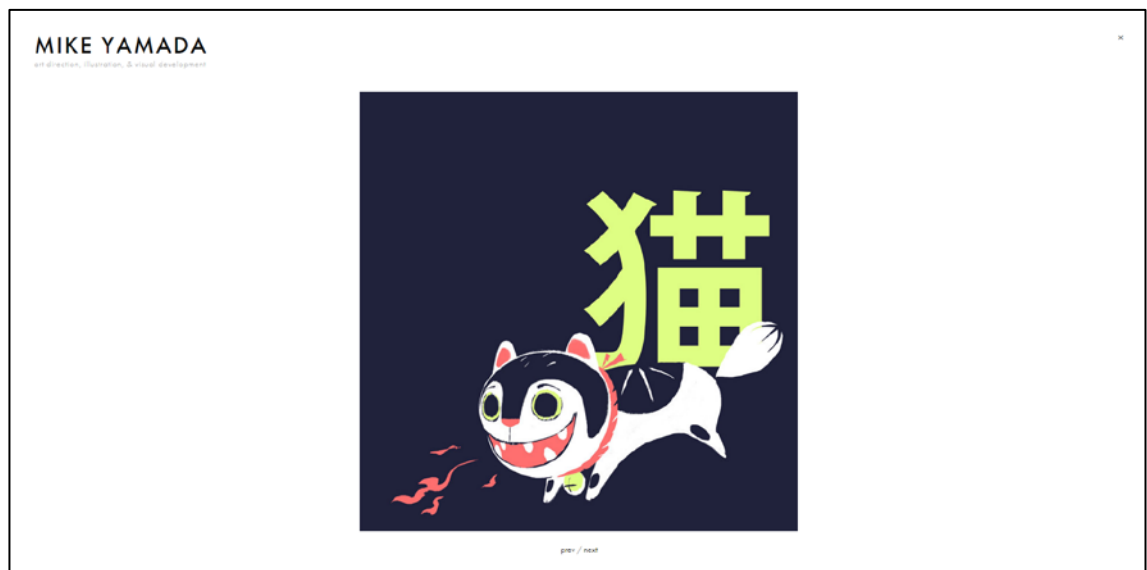
Mike Yamada

(myamada.com arvioitu 26.6.2016)



Kuvio 16. Mike Yamadan portfoliosivut. Etusivu (Mike Yamada).

Mike Yamada työskentelee tuotantosuunnittelijana Walt Disney'n animaatioiden parissa, ja hänellä on kokemusta kuvittajana sekä animaatioelokuvista että peleistä. Yamadan portfoliosivut tuovat esiin Yamadan kuvitustyyliä pienellä määrällä kuvituksia. Kuvituksia on vain 14 verrattuna moniin muihin portfoliosivustoihin, joilla kuvia voi olla monta kymmentä.



Kuvio 17. Avattu näytetyö (Mike Yamada).

Sivun ulkoasun vaikutelma on valoisa. Sisältöä ei ole ahdattu keskelle, vaan koko sivun tila on otettu käyttöön. Näin Yamadan sivut vaikuttavat tilavilta ja sisällöltään rikkaalta. Kuvituksien ja typografian lisäksi sivuilta ei löydy muita elementtejä, ainoastaan valkea tausta. Asettelu on yksinkertaisuudessaan miellyttävä ja avaran tuntuinen.

Kuvitukset on aseteltu ruudukkoon, kuten useissa muissa ratkaisuisa. Yllättäen Yamadan sivuilla kuvituksia ei ole rajattu, vaan ne näkyvät kokonaisina ruudukossa. Klikkaamalla kuvia niistä saa isomman näkymän, mutta näkymä ei paljasta kuvista mitään uutta. Sivuston kuvitukset ovatkin valittu muodoltaan sopimaan ruudukkonäkymään.

Yamadan henkilökuvauksessa on sopivan mittainen ja humoristinen kuvaus hänestä itsestään sekä kuvauksen alla listaus tärkeimmistä projekteistaan, joissa hän on ollut mukana.

The image shows a contact form on a website for Mike Yamada. The header includes 'MIKE YAMADA' and navigation links for 'ABOUT' and 'CONTACT'. Below the header, there are two columns. The left column contains form fields: 'Name *' (with two input boxes), 'Email Address *' (with one input box), 'Subject *' (with one input box), and 'Message *' (with a text area). Below these fields are radio buttons for 'Work Inquiry', 'Other One', and 'Other Two', and a 'SUBMIT' button. The right column has the heading 'SAY HI' followed by a short message: 'Think I'll be a great fit for your project! Have questions about my process? Want to know my favorite way to brew coffee? Drop me a line!'.

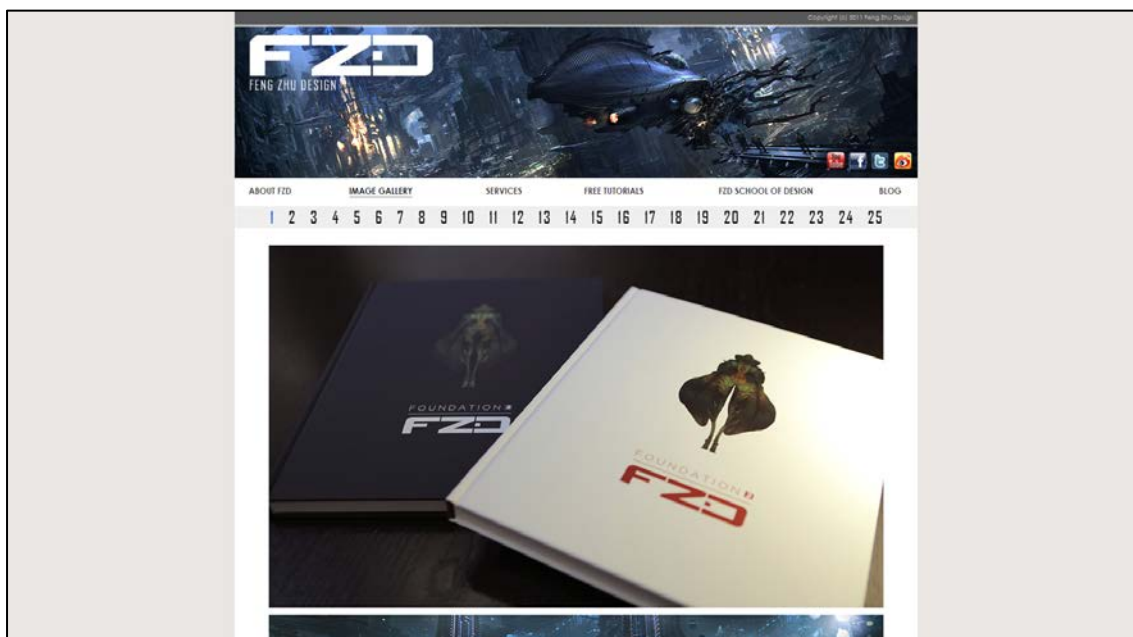
Kuvio 18. Sivustolla käytetty viestilomake (Mike Yamada).

Yhteystiedot-sivullaan Yamada on valinnut yhteydenpitoon yhteystietolomakkeen. Kautta koko sivuston alalaidassa myös näytetään Yamadan sähköpostiosoite sekä linkit hänen sosiaalisen median profiileihinsa.

Kuten Alekperov, myös Yamada on käyttänyt yksinkertaista sivustorakennetta. Yamadan portfolio kuitenkin koostuu samankaltaisesta sisällöstä kuin omanikin. Mielestäni Yamadan käyttämä ruudukkoasettelu sopisikin hyvin omien töiden esittämiseen.

Feng Zhu Design

(fengzhudesign.com arvioitu 26.6.2016)



Kuvio 19. Feng Zhu Design -yrityksen portfoliosivut. Etusivu (Feng Zhu Design).

Feng Zhu on elokuvien ja pelien parissa työskentelevä konseptitaiteilija. Asiakastöiden lisäksi Zhu organisoii Singaporessa omalla nimellään toimivaa suunnittelutaidetta opettavaa koulua. Fengzhudesign.com on hänen perustamansa yrityksen portfoliosivusto.

Zhun portfoliosivusto ei rajaudu ainoastaan hänen kuvituksiensa esittelyyn. Sivustolta löytyy myös tietoa hänen koulustaan, tarjoamista palveluista sekä kirjasto hänen tuottamistaan Design Cinema -koulutusvideoista.

Zhun portfolion markkinoima osuus on konseptikuvitukset ja valttikortit, joiden lisäksi sivustolla onkin satoja kuvituksia, jotka on jaettu parinkymmenen sivun sarjoihin (kuvio 19). Sivuston kuvitukset on aseteltu hiiren rullalla selattavaan listaan. Osa pystysuorista tai pienemmistä kuvista on asetettu listaan myös rinnakkain näin asettuen sekaan rikkomatta listan muotoa.

Zhu ei kerro sivustollaan itsestään henkilötietoja. Tämän sijaan sivustolta löytyy tarkempi esittely hänen yrityksestään sekä koulustaan. Sivulta löytyy myös lista tärkeimmistä asiakkaista ja projekteista, joiden parissa yritys on työskennellyt.

Feng Zhu Designin sivut ovat visuaalisesti miellyttävät ja värimaailmaltaan sopivan kontrastiset. Osittain tämä johtuu Zhun töiden värimaailmasta. Sivujen kuvituksia on helppo selata ja niitä voi helposti jäädä ihaillemaan pitemmäksikin aikaa. Zhu on käyttänyt selatavan kuvalistan asetteluun videolla esittämiä käytäntöjä, joiden mukaan kuvien värit on asetettu sopimaan keskenään ja vaihteittain vaihtavat sävyä selattaessa kuvia eteenpäin. Myös kuvien teemat ovat sovitettu vastaamaan eri kategorioita, jotka vaihteittain vaihtuvat värien rinnalla. (Zhu, 2016.)

3.3 Vertailuarvioinnin havainnot

Vertailuarvioinnissa havaitsin eri ammattilaisten näyteportfolioissa käytetyn hyvin samankaltaisia ratkaisuja. Osa portfolioista vaikutti myös jokseenkin keskeneräisiltä. Tämä saattaakin johtua siitä, että pitkään alalla työskennelleet ammattilaiset eivät tarvitse työnhakuun täydellistä portfolioa heidän töidensä ja projektiansa puhuessa heidän puolestaan. (Zhu, 2016.)

Portfolioiden rakenteessa vaikuttikin olevan tärkeää töiden lukumäärä ja riippuen sisällön laajuudesta erilaiset esittämisratkaisut toimivat eri tavoin. Suppeammille sisällöille parhaina vaihtoehtoina näkisin kahden sivuston käyttämän listatun esittämistavan sekä ruudukkoon asettamisen suurikokoisina kuvina.

Sivujen responsiivisuus mobiilikooassa oli rakennettu useimmiten samalla tavalla. Pienessä koossa näytetyöt esitettiin kaikissa arvioitavissa sivustoissa listattuna mallina. Muut elementit, kuten navigointi saattoivat muuttaa kokoaan isommaksi helpomman käytettävyyden vuoksi. Ainoastaan Feng Zhu Designin verkkosivustolla ei ollut responsiivisia ominaisuuksia, vaan koko sivu skaalautui käytettävän näytön kanssa.

4 Toiminnallinen osuus: Peligrafiikan verkkoportfolio

4.1 Suunnittelu

4.1.1 Sivuston rakenne

Suunnittelun alkuvaiheessa listasin ylös, mitä ominaisuuksia sivustolleni haluan. Sivuston tuli sisältää seuraavat asiat:

- Työnäytteiden galleria / selaussivu
- Kuvaus itsestäni
- Yhteystietoni
- Viestilomake

Suunnittelemani sisällössä ei ollut näin paljon elementtejä, ja siten sivustorakenteesta tulisi yksinkertainen. Halusin käyttäjän voivan selata sivuston hyvin nopeasti ja vähällä vaivalla, korkeintaan muutamaa alasivua hyödyntäen.

Portfolion rakennetta suunnitellessani halusin sivuston olevan helppo hahmottaa ja navigoida. Graafiset työt ovat sivuston tärkein sisältö, ja halusin niiden olevan suurimmassa roolissa sivustolla, siksi sijoitin kuvitukset ensimmäiseksi elementiksi pääsivulle. Feng Zhun mukaan graafisen portfolion rakenne kannattaa olla yksisivuinen, eli yhteystietojen ja kategorioiden alasivut tulisi jättää pois (Feng Zhu 2016). Töiden kategorioiden jättäminen pois onkin mielestäni perusteltu ratkaisu: Portfoliostani ei löydy montaa työnäytettä, joten töiden jakaminen kategorioihin olisi jättänyt käyttäjän selattavaksi kategorioita, joissa on vain yksi näytetyö.

Mielestäni yhteystietojen lisääminen samalle sivulle kuvituksien kanssa ei toisaalta ollut esteettisesti hyvä ratkaisu. Halusin sijoittaa yhteystiedot siten, että niihin pääsee nopeasti käsiksi jo sivulle saavuttaessa. Arvioimistani sivuista monet olivat käyttäneet erillisiä alasivuja viestilomakkeelle sekä henkilökuvaukselle. Pidin kuitenkin Alekperovin sivujen alasivujen jaosta kahteen osaan: näytetyöt ja yhteystiedot. Ajatellen yksisivuista rakennetta päätinkin yhdistää sekä henkilötiedot että yhteystiedot samalle sivulle asettaen viestilomakkeen henkilötieto-osion alle.

Myöhemmin sivuston rakenne muuttui saadun palautteen myötä. Sweetmanin sekä Puumalaisen haastattelujen myötä minulle selvisi yhä enemmän projektien merkitys portfoliossa. Suomen pelialalla projektityöskentelyä ja työkokemusta arvostetaan siinä missä kuvitustaitojakin, ellei peräti enemmän (Puumalainen 2016). Päädyin siis lisäämään vielä yhden alasivun. Projektit -sivulle kokosin pelinkehitykseen liittyvät projektit, joiden parissa olin työskennellyt opintojeni aikana.

4.1.2 Sivuston ulkoasu

Sivuston ulkoasun halusin olevan valoisa ja kuvituksia korostava. Käyttämällä vaaleita värejä sivuston rakenne-elementeissä sain aikaan valoisuutta ja avaruutta, jotka antavat tilaa kuvituksille eivätkä vie niiltä huomiota.

Tutkiessani ammattilaisten portfolioita löysin monia eri tapoja asettaa kuvituksia sivuille. Useimmilla sivuilla käytettiin thumbnail-galleriaa, jossa kuvista on koottu yhteen pienoiskäytävät kaikista gallerian kuvista, joita klikkaamalla pääsee näkemään täysikokoiset kuvat. Thumbnail-galleriat olivat mielestäni esteettisesti hyvännäköisiä, mutta niiden käytettävyys arvelutti: kuvien klikkailu auki hidastaa käyttäjän selaamista. Halusin kuvien olla tarvittaessa nopeasti ja miellyttävästi selattavissa läpi. Thumbnail-galleriat myös vaativat sivustolta paljon sisältöä, jotta sisältö ei vaikuta liian suppealta. Päädyin siis perinteisempään listattuun muotoon, jossa kuvat sijoitetaan allekkain pitkään listaan. Kuvia ei tarvitse näin avata erikseen, niiden selaaminen onnistuu selaamalla sivua alaspäin ja tarvittaessa pystysuoria kuvia voidaan asettaa myös rinnakkain. Listattu muoto ei myöskään heti paljasta sivustoni vähäisen sisällön määrää, kuten thumbnail-galleria.

4.2 Sivuston rakenteen ja ulkoasun toteutus

4.2.1 Wordpress verkkosivualustana

Tarkoitukseni päivittää vanha verkkoportfolioni halusin, että uusi sivusto on helposti päivitettävä ja mahdollista muokata tarvittaessa juuri sellaiseksi, kuin sen haluan. Aiempi verkkoportfolioni oli rakennettu alusta asti itse, ja tiesin siten, että sivuston aloittaminen tyhjästä on liian suuri urakka, puhumattakaan ominaisuuksien puutteesta. Minulla ei myöskään ollut tarvittavaa osaamista ohjelmoida itselleni esimerkiksi toivomaani viestilomaketta sivuille. Parhaaksi vaihtoehdoksi näin osoittautui valmis verkkosivupohja, jonka päälle rakensin sivuni.

Tarkastelin eri verkkosivualustoja ja osalla mahdollisista vaihtoehdoista, kuten Carbonmade.com ja Virb.com oli helppoja käyttöliittymiä, joilla sivuston pystyisi rakentamaan

moduuleja visuaalisesti liikuttamalla. Helppous olisi ollut etu, mutta näissä sivustonrakennuspohjissa ei ollut tarpeeksi joustavuutta ulkonäön muokkaamiseen. Tarkoitukseni oli pystyä muokkaamaan sivun ominaisuuksia läpikotaisin. Suuri osa kotisivukoneista oli myös maksullisia, mikäli sivuston ylläpitäjä halusi enemmän ominaisuuksia sivunsa muokkaukseen.

Wordpress osoittautui parhaaksi vaihtoehdoksi monesta syystä: Verkkosivualustan käyttö on ilmaista eikä aiheuta kustannuksia, ellei ylläpitäjä itse päättä ostaa muiden käyttäjien tai yritysten luomia ominaisuuksia. Sivujen muokkaaminen myös onnistuu läpikotaisin, vaikkakin se on vaikeampaa kuin visuaalisilla verkkosivueditoreilla. Mielestäni verkkosivujen rakentamisen joustavuus ja kattavuus olivat helppoa rakentamista tärkeämpiä ominaisuuksia. Wordpressillä sivuston teksti- ja kuvasisällön päivittäminen on kuitenkin helppoa alustan omalla käyttöliittymällä. Wordpress tarjoaa myös laajan kirjaston lisäosia ja teemoja, joilla pystyin lisäämään sivuston teknisiä ominaisuuksia helposti ilman, että minun olisi tarvinnut osata rakentaa niitä itse.

4.2.2 Teeman valinta ja muokkaus

Wordpress käyttää teemoja ulkoasuun ja sivun perustoimintojen määrittämiseen. Sivun ylläpitäjä voi vaikuttaa ulkoasuun ja toimintoihin valitsemalla mieleisensä teeman käyttäjien ja yritysten luomista vaihtoehdoista. Tarvittaessa valitun teeman tiedostoja voi myös itse muokata. (Wordpress 2016).

Valitsin Wordpress-sivustoni teemaksi Wordpress-alustan ylläpitäjien luoman teeman ”Twenty Sixteen”. Teema itsessään ei ollut juuri sellainen, mitä lopullisessa ulkonäössä hain, mutta sen yksinkertainen ulkoasu, hyvä responsiivisuus sekä laaja dokumentointi verkossa olivat hyviä lähtökohtia, joiden avulla pystyin muokkaamaan teemasta mieleiseni.

Teeman muokkaukseen käytin Wordpressin ominaisuutta, jossa loin teemalle rinnakkaisteeman (engl. ”child theme”), jota muokkaamalla pystyin korvata alkuperäisen teeman asetukset omillani. Rinnakkaisteeman käyttö on tarpeellista, mikäli alkuperäiseen teemaan tekee suuria muutoksia. Ilman rinnakkaisteemaa ylläpitäjän tekemät muutokset häviävät alkuperäisestä teemasta, mikäli ylläpitäjä päivittää teeman. (Wordpress 2016.)

4.2.3 Wordpress-lisäosat

Wordpressin ominaisuuksiin kuuluvat myös lisäosat (engl. ”plugin”). Lisäosat ovat erilaisia ominaisuuksia, joita käyttäjä voi lisätä Wordpress-sivuston kirjastosta sivuilleen

(Wordpress 2016). Tarvitsin sivuilleni viestilomakkeen, jolla kävijä voi ottaa yhteyttä suoraan sähköpostiini. Päädyin viestilomakkeessani käyttämään ilmaista Contact Form -lisäosaa. Lisäosa mahdollisti helpon viestilomakkeen rakentamisen käyttäen visuaalista käyttöliittymää. Viestilomakkeen ohjelmointi olisi vaatinut huomattavasti aikaa ja ohjelmointitaitoja, joita minulla ei ollut. Wordpressin kirjastosta löytyi kuitenkin helposti lisäosa juuri sellaisen viestilomakkeen rakentamiselle kuin tarvitsin. Viestilomakkeen turvallisuuden parantamiseksi otin käyttöön maksullisen Smart Captcha -lisäosan (n. 17€), jonka tarkoitus on estää viestilomakkeen kautta tapahtuvia roskaposti- ja sivustohyökkäysyrityksiä.

Lisättyäni projektiosion sivuilleni käytin myös Huge IT:n maksullista Portfolio Gallery lisäosaa (n. 40€) asettamaan projektit esille. Käyttämällä lisäosaa minun ei tarvinnut itse muokata teeman ohjelmoinnin rakennetta ja pystyin lisäämään projektigallerian käyttämällä wordpressin omaa käyttöliittymää.

4.2.4 Sivuston värimaailma, ulkoasu sekä typografia

Asennettuani Wordpressin ja luotuani alustavan rungon sivustolleni aloitin sivuston ulkoasun rakentamisen. Sivuston ulkoasun piti korostaa työnäytteitä ja jättää niille tilaa puhua puolestaan. Tarkastelemieni sivujen ratkaisut ulkoasun suhteen olivat hyvin minimalistisia. Parhaiten kuvitukset vaikuttivat tulevan esiin vaalealla pohjalla, jolloin sivuston värimaailma ei häiritse kuvituksien katselua. Valkea värimaailma vaikutti myös rauhalliselta ja ammattimaiselta.

Halusin erottaa kuitenkin sivuston sisällön taustasta edes jotenkin. Feng Zhu Designin käyttämä vaalean harmaan kontrasti sekä valkea sivurakenne vaikuttivat hyvältä ratkaisulta tuomaan sivuston elementeille konkreettisen rakenteen pitäen vaikutelman kuitenkin avarana.

Sivuston yläosan näyttäessä täysin valkeana tyhjältä tajusin, että tarvitsisin värikkään elementin sivuston monotonisuuden rikkomiseen ja herättämään käyttäjän huomion ensimmäisenä. Rakensin yläosaan kuvabannerin, jonka kuvaa pystyykin helposti vaihtamaan Wordpress-teeman asetuksista.

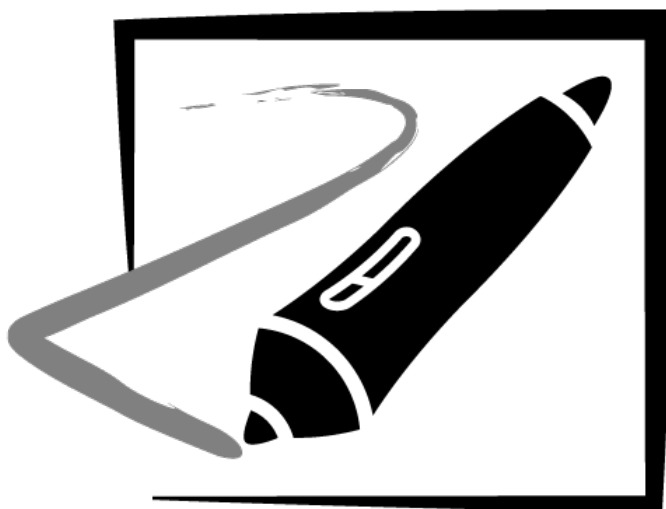
Päädyin käyttämään sivustollani kevyen sekä painavan typografian kontrastia. Valitsin leipätekstin fontiksi hyvin kevyen Impallari Typen Dosis-kirjaintyyppin. Otsikkoja ja painotettuja tekstejä varten käytin Christian Robertsonin suunnittelemaa Robotoa. Molemmat fontit olivat päätteettömiä ja toivat sivulle selkeän ja rennon vaikutelman.

4.2.5 Sivuston graafinen tunnus

Asennettuani Wordpressin ja rakennettuani alustavan rungon sivustolleni pohdin sivuston tarvitsevan logon, joka sekä toimisi linkkinä etusivulle että antaisi sivustolle ja oman osaamiseni markkinoinnille visuaalista tunnistettavuutta.

Logo oli tarkoitus rakentaa omalle nimelleni: Henri Ikonen. Suunnitellessani logoa lähdin alun perin toteuttamaan typografista logoa erilaisia kirjaintyyppejä kokeillen. En pitänyt kuitenkaan kirjoitetun nimeni visuaalisesta ulkonäöstä ja nimikirjaimeni HI taas tarkoittavat englanniksi tervehdystä ("hi"), jolloin logon luettava merkitys saatettiin ymmärtää väärin. Lopulta päädyin työstämään graafista liikemerkkiä, jolloin visuaalisuus ei ollut rajoitettu nimeni kirjaimiin.

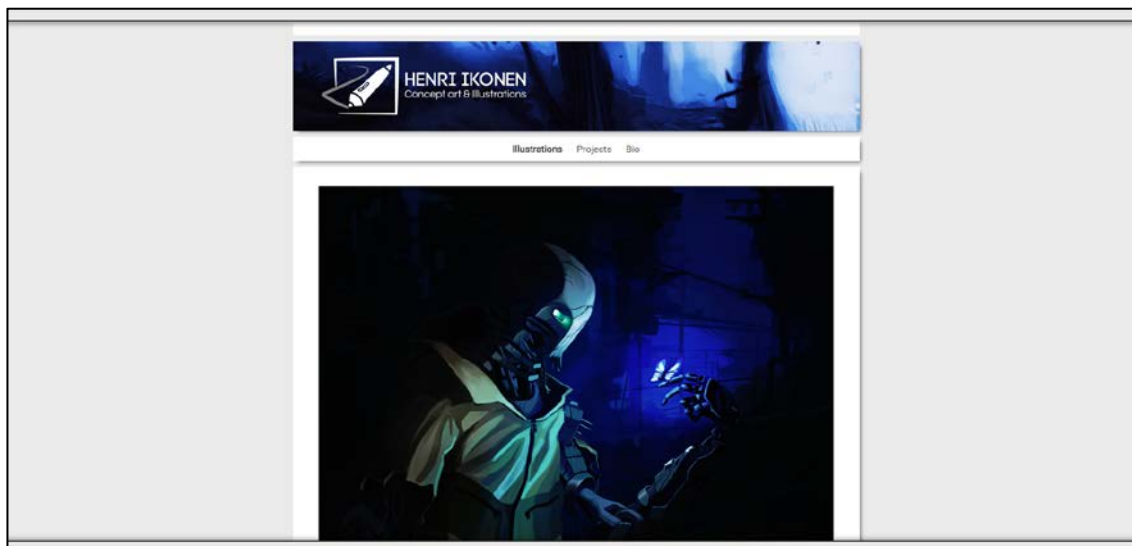
Liikemerkki muodostui nopeasti, kun lähdin suunnittelemaan tunnusta työni luonteen mukaisesti. Suurin miellelyhtymäni digitaaliseen kuvittamiseen oli piirtopöydän kanssa käytetty digitaalinen kynä (engl. stylus). Liikemerkin lopullinen muoto (kuvio 20) valmistui, kun rajasin liikemerkin neliön muotoiseksi, jotta sen asettelu ympäristöönsä olisi sujuvampaa. Neliskanttinen tunnus on helpompi linjata tekstirivien ja muiden elementtien kanssa hyvännäköiseksi. Jätin tunnuksessa kynän piirtämän viivan rikkomaan ympäröivän neliön, jotta logo vaikuttaisi muodoltaan elävämmältä.



Kuvio 20. Valmis graafinen tunnus

4.3 Valmis verkkosivusto

Valmis verkkoportfolioni koostuu Wordpress-pohjaisesta sivustorakenteesta, josta löytyvät alisivut omille kuvituksille, projekteille sekä yhdistetty alisivu henkilö- sekä yhteystiedoille. Portfolion väreinä päädyin käyttämään vaaleanharmaata pohjaa ja valkeita sivustolementtejä tuomaan valoisan yleisnäkymän ja korostamaan näytetöiden roolia sivustolla. Sivusto ei myöskään näytä yhtä ahtaalta kuin aiempi portfolioni.



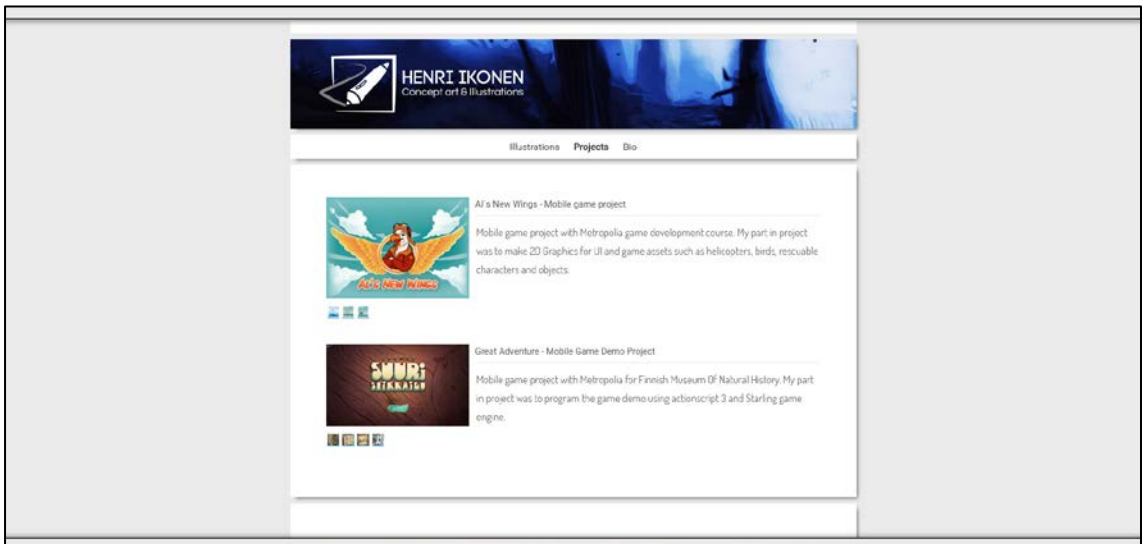
Kuvio 21. Valmiin verkkoportfolion etusivu.

Päädyin asettamaan kuvat listattuun muotoon, jolloin niitä on vaivaton selata vanhemmallakin laitteella ja ne näkyvät aina täysikokoisina katsojalle. Käyttäjän ei myöskään tarvitse navigoida kuvien välillä galleriassa, vaan hän voi pikaisella silmäyksellä katsoa koko sivun sisällön. Halutessaan palata sivuston alkuun käyttäjä voi klikata pientä nuolta sivuston oikeassa alareunassa.



Kuvio 22. Kuvitustyö.

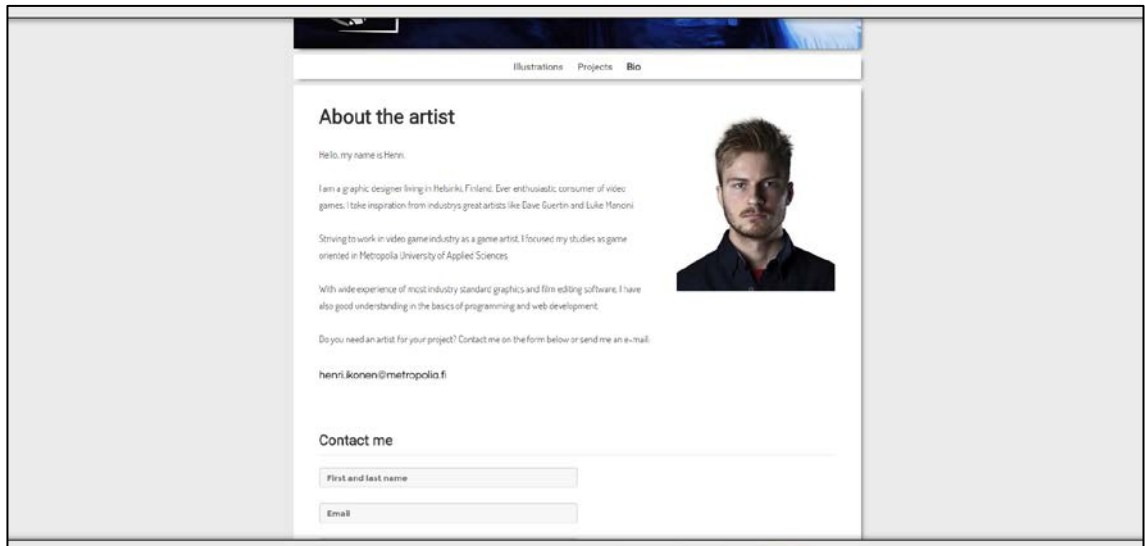
Tekemieni haastattelujen myötä päädyin lisäämään sivuille projektit-alasivun, jonne lisäsin aiempia peliaiheisia työprojekteja, joissa olen ollut osana (kuvio 23). Projektien kokonaiskuvaukset näkyvät nopealla silmäyksellä, ja halutessaan sivuston käyttäjä voi avata projektiin liittyvää lisäkuvitusta vasemman palstan kuvagalleriasta.



Kuvio 23. Verkkoportfolion projektit -alasiivu.

Henkilökuvaus-sivulla esittelen itseni lyhyellä, mutta sisällöltään kattavalla esittelyllä itsestäni (kuvio 24). Saamani palautteen perusteella liika huumorin käyttö oli harhaanjohtavaa, ja pyrinkin pitämään tekstin lopulta asiallisena ja mahdollisimman kuvaavana.

Esittelytekstin alapuolelta löytyvät yhteystietoni, joiden jälkeen annan käyttäjälle mahdollisuuden myös käyttää viestilomaketta yhteydenpitoon.



Kuvio 24. Verkkoportfolion henkilötietosivu.

Henkilötiedot sekä viestilomake ovat samalla sivulla navigoinnin helpottamiseksi. Näin käyttäjä löytää kaiken yhteydenpitoon tarpeellisen yhdeltä sivulta eikä sivustolle synny turhia alasivuja.



Kuvio 25. Sivuston näytetyö ja footer-palkki.

5 Yhteenveto

Lopputuloksena suunnittelemani portfoliosivusto toimi rakenteeltaan oivallisesti mutta jäi ulkoisesti mielestäni yksinkertaisuudessaan vaisuksi. Sivuston rakennuksessa suurimmaksi ongelmaksi nousikin sisällön suppeus sivuston suunnitteluprosessissa. Huomasin, että portfoliosivut on helppoa tehdä, kun sivusto suunnitellaan näytetöiden ympärille. Omassa tapauksessani sivuston näytetöiden määrä on vähäinen ja opinnäytetyön puitteissa niiden lisääminen olisi vienyt opinnäytetyön toteutuksen toisille raiteille ja kasvattanut sen itselleni hyvin vaikeaksi tehtäväksi.

Vastaavien sivustojen vertailuarvioinnin avulla huomasin sivuston rakenteen suhteen merkittäviä seikkoja, joilla pystyin lisäämään sisällön merkitystä ja tekemään navigoinnista selkeää. Kuitenkin lopullinen sivuston ulkoasu jäi mielestäni liian tavanomaiseksi, jotta portfolio tekisi vaikutuksen työnhaussa. Ehkäpä vertailemalla muiden sivujen käytäntöjä sainkin aikaan omasta portfoliostani vain enemmän samankaltaisen muiden tehtyjen portfolioiden kanssa. Karjalainen pohtiikin kirjoituksessaan: ”Tuottaako vertaileva arviointi vain keskinkertaisuutta, riippuvuutta ja tasapäistäväää jäljittelyä? Monistaako se olemassaolevia ideoita ja toimintamalleja kumouksellisten näkökulmien avaamisen sijaan?” (Karjalainen 2002, 12.) Luulenkin, että omassa tapauksessani on saattanut käydäkin juuri näin. Tämä merkitsisikin sitä, ettei vertailuarviointi välttämättä sovi oman portfoliosivuston parantamiseen.

On myös todennäköistä, että ulkoasu jäi vaisuksi nimenomaan sisällön ollessa suppea. Vertaamissani portfolioissa sivuston ulkoasu oli jätetty tarkoituksella taustalle, jotta kuvitukset voivat puhua puolestaan. Oman sivustoni näytetyöt vaativat vielä vuosien kokemuksen rinnalleen, jotta niillä ylletään vertaamieni sivustojen tasolle.

Ulkoasusta huolimatta olen erittäin tyytyväinen sivustoni rakenteeseen sekä käyttämäni Wordpress-sivustopohjaan. Wordpress sallii sivuston joustavan muokkaamisen, ja tarkoitukseni onkin tulevaisuudessa lisätä portfolioon työnäytteitä ja sisältöä sekä muokata ulkoasua niiden mukaisesti. Sivuston ”kivijalka” onkin tällä hetkellä juuri toivomani kaltainen ja jatkoa ajatellen optimaalinen. Sivustosta kerätäänkin palautetta opinnäytetyön valmistuttua ja päivityksiä tehdään niiden mukaisesti jatkossa.

Lähteet

Alekperov, Togrul 2016. Togrul Alekperovin portfoliosivut. Etusivu. [kuvakaappaus]
<http://www.togrulalekperov.com/> (luettu 26.6.2016)

Alekperov, Togrul 2016. Henkilötietosivu. [kuvakaappaus]
<http://www.togrulalekperov.com/about> (luettu 26.6.2016)

Alekperov, Togrul 2016. Projektin avattu tietosivu. [kuvakaappaus]
<http://www.togrulalekperov.com/palmer-station> (luettu 26.6.2016)

Creative Bloq, 2015. 5 beautiful paper portfolios to inspire you. [verkkodokumentti]
<http://www.creativebloq.com/portfolios/paper-portfolios-5132559> (luettu 30.9.2016)

Creative Skillset 2016. Job roles. [verkkodokumentti]
http://creativeskillset.org/creative_industries/games/job_roles (luettu 30.9.2016)

Feng Zhu Design 2016. Feng Zhu Design -yrityksen portfoliosivut. Etusivu.
[kuvakaappaus] <http://fengzhudesign.com> (luettu 26.6.2016)

Fus, Wojtek & Zabrocki, Darek & De Ro, Jonas & Shiu, Emmanuel 2015.
Level Up! Session 58 PORTFOLIO REVIEWS [Video]
<https://www.youtube.com/watch?v=Bo1SGfZEtX4> (katsottu 21.6.2016)

Hinz, Nathan 2010. Esimerkki fyysisen portfolion toteutuksesta.
<https://www.behance.net/gallery/439926/portfolio> (luettu 3.9.2016)

Kajaanin Ammattikorkeakoulu 2016. Portfoliotyypit. [verkkodokumentti]
<https://www.kamk.fi/oppiminen/Oppimisen-tyokalupakki/Oppimisprosessityokalut/Portfolio/Portfoliotyypit> (luettu 30.09.2016)

Karjalainen, Asko 2002. Mitä benchmarking-arviointi on? [verkkodokumentti]
<http://www oulu.fi/w5w/benchmarking/bm.RTF> (luettu 19.08.2016)

Mattila, Kerttuli & Ahvenjärvi, Henna-Riikka, 1999. Digitaaliset portfoliot. [verkkodokumentti] <http://www.sis.uta.fi/ipopp/ipopp99/ahvenjarvi-mattila/index.html> (luettu 24.08.2016)

Oatley, Chris. 5 Common Pitfalls Of Concept Art & Illustration Portfolios [verkkodokumentti] <http://chrisoatley.com/illustration-portfolio-pitfalls/> (luettu 20.6.2016)

Pierquin, Nicolas 2016. Nicolas Pierquinin portfoliosivut. Etusivu. [kuvakaappaus] <http://www.nicolaspierquin.com/> (luettu 26.6.2016)

Pierquin, Nicolas 2016. Viestilomake. [kuvakaappaus] <http://www.nicolaspierquin.com/contact/> (luettu 26.6.2016)

Pierquin, Nicolas 2016. Pierquinin kuvituksia kategorian alta. [kuvakaappaus] <http://www.nicolaspierquin.com/#/matte-painting/> (luettu 26.6.2016)

Puumalainen, Toni 2016. Sähköpostihaastattelu. (vastattu 28.8.2016)

Pystynen, Anna-Stina, 2013. Portfolion toteuttaminen iPadille. Viestinnän koulutusohjelma, Metropolia AMK [Opinnäytetyö]
<<http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2013053112225>>

Quinonez, Natasha 2014. Professional Portfolio Examples and The Pros and Cons of Each Type [verkkodokumentti] <https://blog.udemy.com/professional-portfolio-examples/> (luettu 2.9.2016)

Suomen henkilöstöalo 2016. Ansioluettelo eli CV. [verkkodokumentti] <http://henkilostotalo.fi/tyonhakija/ansioluettelo-eli-cv-malli/> (luettu 2.9.2016)

Sutherland, Peter 2016. Peter Sutherlandin portfoliosivut. Etusivu. [kuvakaappaus] <http://www.petesutherlandesign.com/> (luettu 26.6.2016)

Sutherland, Peter 2016. Erillinen aloitussivu. [kuvakaappaus] <http://www.petesutherlandesign.com/home/> (luettu 26.6.2016)

Sutherland, Peter 2016. Sutherlandin luonnoskuvituksia. [kuvakaappaus]

<http://www.petesutherlandesign.com/000-1/> (luettu 26.6.2016)

Sweetman, Nick 2016. Sähköpostihaastattelu. (vastattu 26.8.2016)

Sætervik, Espen Olsen 2016. Espen Olsen Sætervikin portfoliosivut. Etusivu. [kuvakaappaus] <http://espenartman.com/> (luettu 26.6.2016)

Sætervik, Espen Olsen 2016. Avattu näytetyö. [kuvakaappaus] <http://espenartman.com/> (luettu 26.6.2016)

Sætervik, Espen Olsen 2016. Henkilötietojen ponnahdusikkuna. [kuvakaappaus] <http://espenartman.com/> (luettu 26.6.2016)

Wordpress 2016. Codex. [verkkodokumentti] <https://codex.wordpress.org/> (luettu 3.9.2016)

Yamada, Mike 2016. Mike Yamadan portfoliosivut. Etusivu. [kuvakaappaus] <http://myamada.com/> (luettu 26.6.2016)

Yamada, Mike 2016. Avattu näytetyö. [kuvakaappaus] <http://myamada.com/o4loo22462lrwgqcsih23jfyas9bv4> (luettu 26.6.2016)

Yamada, Mike 2016. Sivustolla käytetty viestilomake. [kuvakaappaus] <http://myamada.com/contact/> (luettu.26.6.2016)

Zhu, Feng 2016. Design Cinema - EP 87 - Online Portfolio Tips [Video] <https://www.youtube.com/watch?v=sPESZ3JW2AY> (katsottu 10.7.2016)

Haastattelu, Nick Sweetman

1 How important game art portfolio is in breaking into Finnish game industry? How important CV is in comparison?

When a company looks for recruits it's likely the art director will be more interested in the quality of work you have to show in your portfolio. The C.V. and types of roles and projects you have done are of course also important but you need to back it up with a high quality portfolio of work.

2 Which type of portfolios game studios in Finland prefer: Showing more specialized work or wide range of skills? Why?

This depends largely on the type of company if they specialise in Mobile games or console and PC games. If you apply to a casual company you may be doing a number of different tasks from character, props and animation to user interface design. Console companies will look more for specialists as the teams are larger such as 3d environment designers, or character modellers.

Companies now have high expectations of juniors even if you apply for a 3d modelling role they expect to see strong drawing/digital drawing skills and a solid understanding of traditional concepts such as colour, light and perspective.

3 How much does good looking art matter in comparison to project/work experience?

Project work of course is essential to making games and the knowledge and methods of project management will benefit you. I would still say though if you are applying for an art role the portfolio will be the key to getting you noticed. When you apply to companies you will usually receive an art test after they have reviewed your portfolio to see how you will adapt to the types of games they make.

4 What is the optimum size of portfolio; how many showcase works should I include?

This is a good question I would say if you aimed for 8-10+ high quality pieces. You have to be careful when putting portfolios together as art directors have years of experience with looking at artwork they will spot anatomy, colour and perspective flaws straight away. Make sure to pull out weak pieces these will pull down the overall quality of your portfolio.

5 What kind of works shouldn't be included in portfolios?

I would say the best way to see what type of work companies want to see is by looking at the portfolios of their junior game artists, this will give you a good overall picture. This can be done by simply searching on LinkedIn. Search the company name with junior artist and you will find the artists working there.

When I have looked through students work I would say that Manga is a common learning style that beginners use, I wouldn't include this to your portfolio (unless the company uses this style.) They will also want to see you are versatile so not locked into just one style, as moving between projects you might be doing cartoony stylised work to semi-realistic depending on the company.

6 How do you target the portfolio content while applying for a job in the game industry?

When you are applying to casual games companies or console make sure to look at as many of their games as possible examining their style. It might sound obvious but don't include horror game concept art if you are applying to a company that makes colourful candy crush style games. You can always create different versions of your portfolio and target them to different

types of companies. Imagine yourself as the art director in that company and based on their current games ask yourself what type and style of work would they look for.

7 Should you include unfinished projects in your portfolio? How to make them look good?

This largely depends on the quality of art work you have made. If it's a really well executed piece but the project didn't get finished it still may be worth including.

For example:

If you have modelled a 3d character for a game project that didn't get finished how would I make this appear good? I would have a clear breakdown of my character from the initial concept sketch, to a wireframe render and then full rendered piece (using a high quality renderer such as mental ray or marmoset toolbag.) I would include under the images written details such as triangle counts, number of textures and resolutions used.

8 What things other than work pieces should you include in your portfolio?

In my opinion showing a few examples of traditional art work is always beneficial. Including solid figure drawings from a life class will showcase your skills in proportion and anatomy. Studies in traditional media (or digital) from life can showcase your understanding of colour and light.

Haastattelu, Toni Puumalainen

1 Miten portfolio toimii suomalaisessa pelialan työnhakuprosessissa?

Haun yhteydessä hakijoiden portfolioita tarkastellaan. Niiden ja haun perusteella kutsutaan työhaastatteluun.

2 Miten perinteinen kuvittajan portfolio täynnä vain kuvitustöitä (ei muunlaisia työnäytteitä) pärjää suomalaisessa pelialan rekrytoinnissa?

Kuvitusjälki saattaa tehdä vaikutuksen jos portfolioita tutkii työnantajan lisäksi myös toinen graafikko. Työnantajaa yleisesti kiinnostaa eniten projektiosaaminen ja työkokemus. Silloin haluaa, että porfoliossa on näyttää monipuolisesti pelialalla tarvittavaa osaamista. Pelkkä kuvitustyöportfolio jää helposti monipuolisempien portfolioiden jalkoihin, mutta voi toimia jos tekijällä on poikkeuksellista osaamista.

3 Missä formaatissa työnantaja tutkii portfolioon mieluiten, verkko, printti, joku muu?

Yleisesti ottaen työtä hakiessa paras formaatti olisi verkkoportfolio. Hakijoita tarkastellessa on olennaista prosessin kivittomuus. Huolimaton esillepano voi antaa huonon ensivaikutelman jo alusta asti. On hyvä myös olla jotain näytettävää haastattelutilanteessa, jolloin fyysinen kansio voi antaa hyvän kuvan panostuksesta.

4 Millaiset portfolioit eivät edesauta työnhakijaa pelialalla?

Liian yksipuoliset porfoliot tai sellaiset, jotka sisältävät hämärää tai keskeneräistä materiaalia. Vaikka haluaisitkin erikoistua niin on hyvä näyttää monipuolisuutta ja viimeistelytaitoa erikoistumisensa sisällä.

5 Mitä elementtejä peligraafikon portfolioissa ainakin tulisi olla?

Projektiluonteisia huoliteltuja kokonaisuuksia. Osaamisen monipuolisuuden esittäminen. Oma vastuualue jos on ollut ryhmäprojektissa. Kuka sinä olet.

6 Mitä portfolioon ei tulisi missään nimessä laittaa?

En suosittelisi laittamaan yleisesti kummallisia asioita. Portfolioon on hyvä olla tehty hyvän maun rajoissa. Esimerkiksi väkivallan liian tarkka kuvaus on riskialtista. Missään nimessä ei kannata laittaa mitään keskeneräistä vaan vain parhaimmat työsi. Kannattaa myös miettiä tarkoin mitä laitat portfolioon vaikka olisitkin ylpeä työstäsi. Esimerkiksi jos olet tehnyt toiselle firmalle työnhaussa testikuvituksen ja et ole saanut sillä työtä niin kannattaa jättää sellainen pois. Se nostaa kysymyksen miksi minä huolisin tämän jos toinen ei?

7 Mitkä asiat useimmiten portfolioissa kiinnittävät ensimmäisenä rekrytoijan huomion?

Etusivun näköisyys ja selkeys. Asiat, jotka näyttävät heti tekijän taitoluokan. Myös esittelyteksti on tärkeä. Kuka olet, mitä osaat, mitä olet tehnyt, mitkä ovat intohimosi?

8 Kuinka paljon aikaa rekrytoija käyttää keskimäärin portfolioon tutkimiseen?

Riippuu paljon kuinka paljon panostetaan työvoimallisesti. Esim toimitusjohtaja saattaa käydä läpi hyvinkin nopeasti ja luottaa ensituntumaan, mutta jos on graafikko antamassa

mielipiteensä niin saatetaan katsoa vartinkin verran. Jos tarkastelija ei ole graafikko itse; on luultavaa, että kiinnostus kohdistuu vahvasti esittelyteksteihin ja katsoen mihin projekteihin olet osallistunut ennen.

9 Onko portfoliossa parempi näyttää erikoistumisensa vai moniosaamisensa?

Oman kokemukseni mukaan, koska suomalaiset pelistudiot ovat hyvin pieniä (johtuen mobiilipelimarkkinoista) kovin keskittynyttä tietotaitoa ei välttämättä katsota vahvuutena samalla tavalla kuin isommissa studioissa. Usein firmassa saattaa olla esim pari koodaria ja graafikko. Tai jos ollaan menestytty segmentoidaan työvoima useampaan projektiin, jolloin tilanne on sama. Siksi suosittelisin monipuolista. Mutta se riippuu todella siitä mihin tähtää. Jos haet erityisesti isoon firmaan tiettyyn asemaan, on hyvä jos portfolio näyttää siltä mihin haet.

10 Hakeeko pelialan rekrytoija portfolioita itse esim. verkosta?

Ei ainakaan omasta kokemuksesta. Kun on haut päällä niin tutkitaan työhakemuksen kautta portfolioita.

11 Voiko Portfoliossa olla liikaa töitä? Kuinka monta työnäytettä portfoliossa on mielestäsi optimi?

Voi olla liikaa. Ei ole mitään tiettyä määrää, mutta kannattaa pitää selkeänä. Vain parhaat työt ja projektit esille. Esim yksi projekti täytyy olla tarkasteltavissa nopealla silmäilyllä samalla aukeamalla.

12 Onko CV:n liittäminen portfolioon tarpeellista? Kumpi on mielestäsi tärkeämpi (portfolio vai CV)?

CV on hyvä olla ladattavissa sähköisestä portfolioista. Ja esittelysivulla on hyvä tulla ilmi CVn tärkein sisältö, eli työkokemus. Portfolio on ainakin peligraafikolle kaikkein tärkein, mutta kyllä se antaa hyvän kuvan jos olet työskennellyt ennen esim Roviolle.

13 Millainen on mielestäsi hyvä pelialalle suuntautunut portfolio?

Selkeä ja hiottu kokonaisuus, joka näyttää osaamisen ja millainen olet mahdollisimman tehokkaasti heti etusivulla.

Produkti

Portfolio, Henri Ikonen (kuvallinen dokumentti)

