

**Verkkosivun
ulkoasun suunnittelu
Trash design**

Lahden Ammattikorkeakoulu
Muotoiluinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Graafinen suunnittelu
Opinnäytetyö Syksy 2016
Pekka Saarela

Verkkosivujen ulkoasun suunnittelu

Tiivistelmä:

Opinnäytetyöni kirjallisessa osassa käsittelen asiakastyönä tekemääni verkkosivujen ulkoasun uudistamista Trash design-nimiselle yritykselle. Toteutin projektin yhteistyössä asiakkaan ja projektiin määrätyn koodarin kanssa. Käyn opinnäytetyössäni läpi verkkosivujen suunnittelun prosessia ja nykypäivän menetelmiä ja trendejä.

Avainsanat:

Responsiivinen web-suunnittelu
Graafinen suunnittelu
Rautalankamalli

Abstract:

The written part of my thesis concerns the redesign of the website for a company named Trash design. I worked on the project in cooperation with the customer and software engineer. In my thesis I go through my web design process and present-day methods and trends.

Keywords

Responsive web-design
Graphic design
Wireframe

1. Johdanto
2. Käsitteet
3. Trash design - verkkosivujen ulkoasun uudistus
 - 3.1 Trash design
 - 3.2 Miksi uudistusta tarvitaan
 - 3.3 Kohderyhmä
4. Taustatyö
 - 4.1 Yleistä verkkosivujen suunnittelusta
 - 4.2 Verkkosivun rautalankamalli
 - 4.3 Responsiivisuus
 - 4.4 Typografia
5. Suunnitteluprosessi
 - 5.1 Ideointi ja suunnittelun lähtökohdat
 - 5.2 Referenssit ja trendit
 - 5.3 Sivupohjan suunnittelu
 - 5.4 Värit ja typografia
 - 5.5 Kuvamaailma
6. Lopuksi
 - 6.1 Yhteenveto
 - 6.2 Lähteet
7. Liitteet

1. Johdanto

Suunnittelin opinnäytetyökseni verkkosivujen visuaalisen ilmeen Trash design-nimiselle yritykselle, jonka muodostaa pariskunta Isa Kukkapuro ja Henrik Enbom. Trash design on yritys, joka tekee sisustussuunnitelua ja järjestää luentoja sekä näyttelyitä. He työskentelevät pääasiassa kierrätysmateriaaleja käyttäen ja ovat kestävän kehityksen puolestapuhujia.

Tutustuin Isaan ja Henrikiin alunperin yhteisen tuttavien kautta vuonna 2014 kun he etsivät kuvittajaa toteuttamaan seinäkuvituksen heidän messuosastolleen Habitareen. Kuvitustyö sujui hyvin joten päätimme pitää yhteyttä ja tehdä yhteistyötä jatkossakin.

Keväällä 2015 Isa ja Henrik antoivat minulle toimeksiannon suunnitella Trash designille uudet verkkosivut. Päätin toteuttaa projektin opinnäytetyönä, sillä en vielä ollut valinnut aihetta, ja koin, että kyseinen projekti soveltuisi siihen hyvin. Työtehtävänä oli suunnitella verkkosivujen ulkoasu, mutta myös sivun rakenne, sillä vanha sivu oli rakenteeltaan kovin sekava ja vanhanaikainen. Sivuston varsinaisen koodauksen hoitaisi myös opinnäytetyönään Joonas Erkheikki Metropolian ammattikorkeakoulusta. Asiakkaan toive oli, että sivuista tulisi selkeämmät ja kevyemmät, ja että yrityksen kannalta tärkeimmät asiat, kuten yhteystiedot ja aikaisemmat projektit olisi löydettävissä helposti. Aikataulu projektille muodostoi Habitare-messujen ympärille: Uudet verkkosivut oli saatava pystyyn syksyn Habitare -messuihin mennessä, sillä ne ovat Trash designille loistava mahdollisuus saada asiakkaita ja löytää uusia yhteistyökumppaneita.

Tehtävänannon jälkeen keräsin esimerkkisivuja itselleni inspiraatioksi ja myöhemmin asiakkaalle näytettäväksi. Työstin muutaman yksinkertaisen mallin siitä, miten sivu mahdollisesti rakentuisi ja esittelin vaihtoehdot asiakkaalle. Kun olimme päättäneet, millä tavalla sivut toteutamme, tapasimme ja ryhdyimme yhdessä miettimään tarkemmin sivun rakennetta ja sisältöä. Tapaamisen jälkeen rakensin kattavamman rautalankamallin, jonka pohjalta oli helppo ryhtyä toteuttamaan sivun varsinaista ulkoasua.

Minusta oli hyvä, että työ oli hankkeistettu, ja että projektissa oli oikea asiakas, koska näin minun oli helpompi noudattaa aikatauluja. Tämä oli ensimmäisiä asiakastöitäni ja siten arvokas kokemus tulevaisuutta ajatellen.

Lahden muotoiluinstituutin graafisen suunnittelun linja tarjoaa perusteet verkkosivujen suunnitteluun, mutta halusin syventää kykyjäni. Koin, että graafisessa suunnittelussa digitaalinen puoli ylipäättään oli heikkouteni, ja että olisi fiksua perehtyä aiheeseen vielä opintojeni aikana. Nykypäivänä, ja etenkin tulevaisuudessa, graafikoiden on välttämätöntä hallita myös digitaalinen puoli suunnittelusta. En ollut aikasemmin suunnitellut verkkosivuja, joten projekti sisälsi paljon asiaan perehtymistä, jossa auttoi ohjaajani Tomi Putto, joka työskentelee alalla käyttäjäkokemus-suunnittelijana.

Koska digitaalisen suunnittelun ala kehittyy niin nopeasti, siitä on vaikea löytää ajankohtaista kirjallisuutta. Tämän takia oli hyödyllistä keskustella ja saada mielipiteitä projektista alan ammattilaiselta. Ulkoasun aikataulu oli myös kovin tiukka, joten kirjallisuuteen perehtymiseen ei jäänyt paljoakaan aikaa. Myös tästä syystä Tomi oli oiva apu, ja oli kätevää saada nopeasti vastauksia ongelmiin.

Nettisivujen suunnitleminen opinnäytetyönä tuki hyvin tavoitteitani saada lisää tietoa aiheesta ja projekti oli kaikenkaikkiaan opettavainen kokemus.

2. Käsitteet

Responsiivisuus = Verkkosivujen rakenne mukautuu sitä se-
lailtavan laitteen näytölle sopivaksi

Wireframe/Rautalankamalli = Yksinkertainen mustavalkoinen
hahmotelma sivun rakenteesta

Resoluutio = Tarkoittaa pikseleiden määrää näytöllä, eli näy-
tön tarkkuutta

HTML = Kieli, jonka avulla www-sivulle kerrotaan, mitä ky-
seinen sivu sisältää, kuten leipätekstit, otsikot ja kuvat

CSS = Erityisesti www-ympäristöön kehitetty tyyliohjeiden
laji, jolla määritellään ulkoasu HTML-kiellä kuvatulle raken-
teelle

Julkaisujärjestelmä = Sovellus tai web-pohjainen palvelu, jon-
ka avulla ylläpidetään ja tuotetaan verkkosivujen sisältöä

Breakpoint = Skaalautuvuuden piste, jossa sivun sisältö mu-
kautuu laitteen näytön kokoon.

Framework = On työkalu, jolla on helppo luoda responsiiviset
sivut ja toimintoja sisältäviä elementtejä, kuten painikkeita
tai pudotusvalikoita

Mobile first = Verkkosivujen layoutin suunnitteleminen aloite-
taan pieneimmästä näyttökoosta

Layout = Miten sivun sisältö, kuten tekstit, kuvat ja muut ele-
mentit asettuvat sivulle

One page / Single page = Suunnitteluperiaate, jossa sivun sisältö
jaetaan pituussunnassa isolle alalle, jota on helppo vierittää,
eikä ahdeta tietoa yhdelle näytölliselle tai useampien link-
kien taakse.

3. Trash design -verkkosivujen ulkoasun uudistus

3.1 Trash design

Trash design on yritys, jonka muodostaa pariskunta Isa Kukkapuro ja Henrik Enbom. Isa on muotisuunnittelija, sekä Trash design-tuottaja, ja Henrik Enbom muotoilija. Trash designin tarkoitus on osoittaa, miten myös muotoilun metodien on muuttuttava, mikäli haluamme, että kulttuuritoiminta jatkuu planeetallamme vielä 100 vuoden kulttua. Kaatopaikat ja ylijäämäainees tulisi nähdä raaka-aineina, eikä käyttää uusiutumattomia raaka-aineita loppuun. Mielestäni tämä on kannattava ajatus ja halusin tukea heidän toimintaansa suunnittelemalla heille verkkosivut.

Trash designin toiminnassa on kolme osa-alueetta: sisustus-suunnittelu, koulutus eli luennot ja työpajat, sekä näyttelyt. Isoimpia sisustus- ja tilasuunnittelun työtehtäviä ja asiakkaita ovat olleet Maailma Kylässä Festivaalit, Pes Architects, Radio Helsinki, Kahvila Kuuma sekä 2012 Maailman designpääkaupungin tapahtumakeskus Paviljonki. Isa ja Henrik valmistavat itse huonekaluja ja muuta designia kierrätysmateriaaleista ja käyttävät niitä projekteissaan.

Trash design on vuosien varrella järjestänyt useampia työpajoja ja luentoja. He ovat muun muassa vierailleet monissa kouluissa, mutta järjestäneet työpajoja myös heidän omissa työtiloissaan sekä ulkomailla. He ovat ottaneet osaa useisiin näyttelyihin ja niistä tärkein on vuotuiset Habitare -messut. Trash design osallistuu Habitareen joka vuosi eri teemalla, ja he työskentelevät messuprojektin yhteydessä usein myös muiden suunnittelijoiden ja taiteilijoiden kanssa. Habitare -messut ovat tärkeimpiä näyteikkunoita Trash designille ja messujen suunnittelu alkaa miltein välittömästi edellisten

messujen loputtua. Trash design on julkaissut Trash design-oppikirjan ja vuotuisen Trash magazine, joita ilmestyi menneinä vuosina.

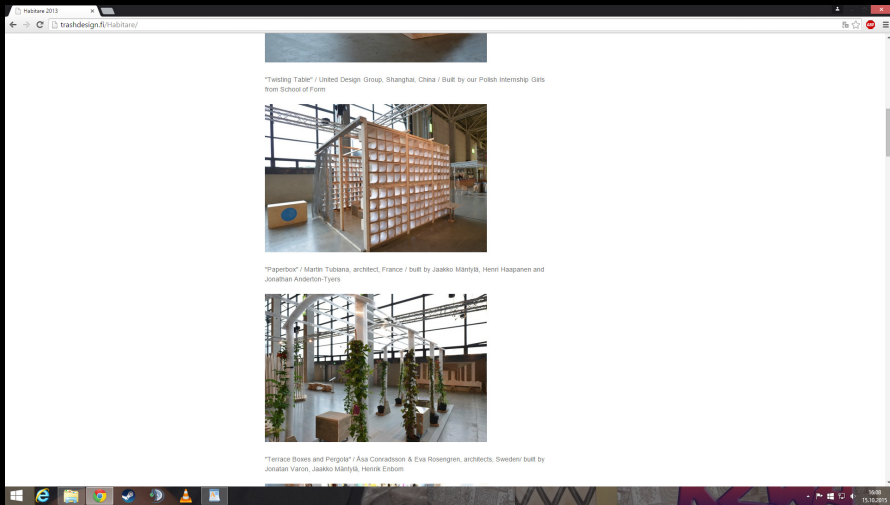
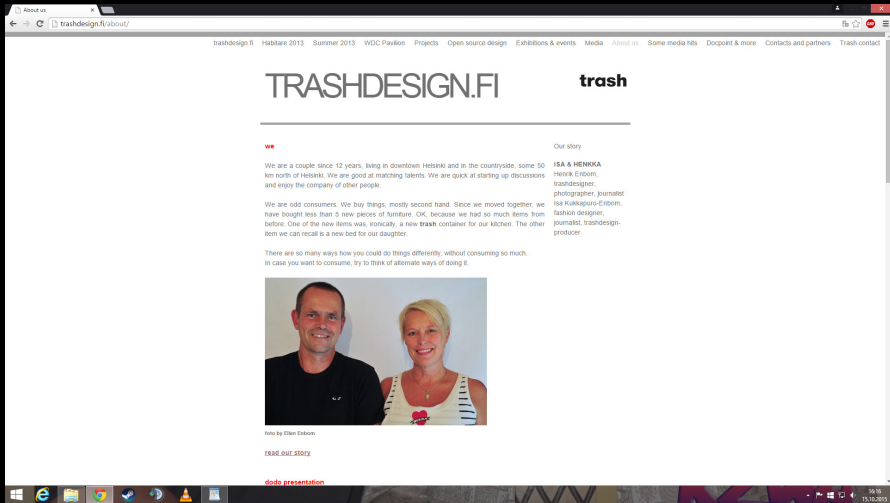
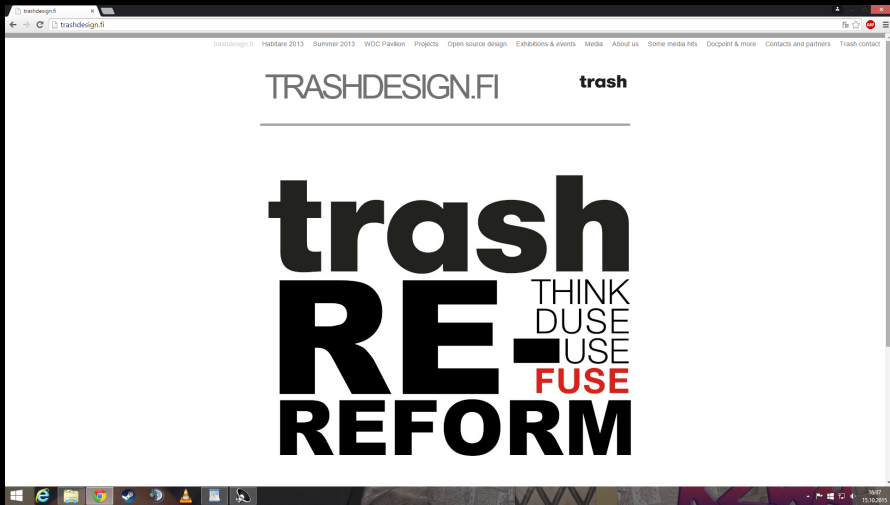
Trash designilla on lukuisia yhteistyökumppaneita. Operaatiivisella puolella toimivat yhteistyökumppanit ovat muun muassa puuseppiä, metallimiehiä, urakoitsijoita, joiden apua saatetaan tarvita esimerkiksi sisustuskohteissa. Trash design tekee myös yhteistyötä toimialalla olevien yritysten kanssa, joilta he saavat ylijäämätavaraa projekteihinsa. Tällaisia ovat esimerkiksi parkettiliike, keittiöfirma ja talotehdas. Ylijäämämateriaalit ovat monille yrityksille ongelma, joka näin voidaan ratkaista ympäristöystävällisesti. Tämän lisäksi Trash design on työskennellyt monien taitelijoiden kanssa projekteissa ja järjestää näyttelyitä heidän kanssa.



3.2 Miksi uudistusta tarvitaan

Trash designin vanha verkkosivusto oli tehty Rapidweaver -ohjelmalla, eikä sitä ollut kukaan varsinaisesti suunnitellut, vaan julkaisualustan ja sisällön rakenne määräytyi pitkälti sivun visuaalisen ulkoasun. Sivut olivat Henrikin itse kasaa- mat ja ylläpitämät, ja ne olivat toimintaperiaateltaan yksinkertaiset, mutta sisällöltään hyvin sekavat. Sivun navigointi sisälsi 13 linkkiä, joissa oli useampia päällekkäisyyksiä ja epäjohdonmukaisuuksia. Sisältö oli paikoin vanhentunutta ja portfolio-osio esitteli vain muutaman projektin. Sivut olivat enemmänkin blogi-tyyliset, kuin ammattimaisen ja menestyvän design-alan yrityksen sivut.

Asiakkaan toiveena oli päivittää sivustoa selkeämmäksi ja kuvapainotteisemmaksi. Sain hyvin vapaat kädet suunnitteluun, eikä asiakas halunnut antaa juurikaan konkreettisia toiveita sivuston suhteen. Koska asiakkaan tehtävänanto oli niin ympäröivä, minun piti itse määritellä asioita, jotka veivät sivua selkeämpään suuntaan ja mahdollistivat isompien kuvien käytön. Koska tehtävänanto asiakkaan puolesta oli niin suppea, loin itselleni selkeämmän briefin ja tavoitteita projektiin. Halusin suunnitella sivuista responsiiviset, sillä verkkosivuilla vierailaan nykyään hyvin erikokoisilla laitteilla. Vaikka responsiivisten sivujen suunnittelu onkin työllämpää, on skaalautuvat verkkosivut nykyään enemmänkin sääntö kuin poikkeus. Koska asiakkaan ainoa toive oli saada sivuista selkeämmät, halusin responsiivisuuden kautta varmistaa, että sivujen selkeys säilyy käytetystä laitteesta riippumatta.



3.3 Kohderyhmä

Trash designin kohderyhmä verkkosivuille muodostuu nykyisistä ja tulevista asiakkaista sekä yhteistyökumppaneista. Sivulla ei ole paljon liikennettä, koska siellä ei ole juurikaan nopeasti vaihtuvaa sisältöä.

Suunnittelin sivuston rakennetta kohderyhmän tarpeet mielessä pitäen, ja mietin mitä tietoa sivustolla vierailevat ensisijaisesti hakevat. Selkeimmin esille oli saatava infoa yrityksestä, portfoliomainen osio Trash designin aiemmista projekteista, sekä tietysti yhteystiedot. Tavoitteenani oli suunnitella nettisivut niin, että sivustolla vieraileva saisi nopeasti selkeän kuvan Trash designin toiminnasta, vaikka ei yritystä tuntisikaan entuudestaan.

Myös verkkosivuston ulkoasun suhteen avainsana alusta lähtien oli selkeys. Koska Trash design on pieni yritys, ja koska verkkosivun uudistamisella oli melko kiire, ei kohderyhmältä ollut mahdollista saada palautetta tai kommentteja visuaalisuuteen tai sisältöön liittyen. Nykyisiä yhteistyökumppaneita Trash designilla on rakennusurkakoitsijoista taitelijoihin, joten mieltymykset olisivat saattaneet vaihdella huomattavasti. Pyrin tekemään sivuista sellaiset, jotka koin sopivan yrityksen toimintaan ja tyyliin. Trash design on kahden hengen pieni design-yritys, jolle on tärkeämpää viestiä kestävästä kehityksestä kuin myydä omia tuotteitaan, joten en halunnut suunnitella sivuista kaupallisen näköisiä.

4. Taustatyö

4.1 Yleistä verkkosivujen suunnittelusta

Koska verkkosivujen suunnittelu muuttuu jatkuvasti uusien trendien, työskentelytapojen ja työkalujen myötä, oli aiheesta vaikea löytää ajankohtaista ja edelleen paikkaansa pitävää kirjallisuutta. Tästä syystä ohjaajani Tomi Putto oli oiva apu kiireiseen työskentelyyn ja sain välittömästi ohjeita sivujen työstämiseen alan ammattilaiselta.

Tyypillinen tapa aloittaa suunnitteluprosessi on käydä läpi asiakkaan toiveet ja sivun pääasiallinen tarkoitus, jotta tiedetään suurinpiirtein, mihin tarkoitukseen sivuja lähdetään rakentamaan. Seuraavaksi on hyvä etsiä referenssiksi esimerkkisivuja. Sivuja listatessa on hyvä merkitä, mikä kussakin sivussa on hyvää ja kyseiseen projektiin sopivaa, kuten esimerkiksi toimiva navigaatio, järkevästi jäsenelty sisältö tai sivun rakenne. On myös hyvä kerätä esimerkkejä puhtaasti sivun ulkoasun kannalta mietittynä, kuten typografia, kuvien- ja värien käyttö ja muita visuaalisia piirteitä, ja näin kartoittaa, minkä tyylinen design vetoaa kohderyhmään ja asiakkaaseen.

Seuraavaksi kannattaa suunnitella sivun rakenne. Tätä varten on tärkeä hahmottaa asiakkaan kanssa, kuinka paljon sivulle on tulossa sisältöä ja miten se jäsentyy, eli listataan esimerkiksi ranskalaisin viivoin sivulle tulevat asiat ja jäsenellään ne loogisesti sivun osioihin. Tämän jälkeen on hyvä tehdä rautalankamalli sivusta. Rautalankamallissa sivun komponentit piirretään yksinkertaisiksi laatikoiksi ja näin saadaan nopeasti käsitys siitä miten sivu rakentuu. Rautalankamallin voi tehdä millä tahansa piirto-ohjelmalla tai yksinkertaisesti kynällä piirtäen. Malli toimii ohjeena sekä

suunnittelijalle, että koodarille siitä, miten sivu toteutetaan. (<https://corellia.fi/vinkki-suunnittele-responsiivisen-sivuston-rautalankamalli-reflowlla>)

Verkkosivuja suunnitellessa on tärkeää näyttää välivaiheita asiakkaalle mahdollisimman usein, koska asiakkaan tai kohderyhmän tarpeet ja mieltymykset saattavat muuttua nopeastikin. Verkkosivujen konsepti elää koko projektin ajan ja on tärkeää olla valmis reagoimaan muutoksiin, eikä jumittua alkuperäiseen suunnitelmaan. Verkkosivujen suunnittelu on jatkuva projekti, jota kehitellään aina edelleen. Jo verkossa oleville sivuille julkaistaan mielummin useasti ja nopeasti pienempiä asioita, kuin harvemmin isompia kokonaisuuksia.

Nykypäivänä verkkosivuja tehdessä taustalla on lähes aina jokin julkaisujärjestelmä, kuten wordpress, drupal, joomla tai muu vastaava. Tämä tekee sivujen päivittämisestä huomattavasti helpompaa, koska useampi henkilö voi helposti työskennellä samojen sivujen parissa. Samasta syystä on myös hyvä käyttää standardeja sivunkuvauskieliä, eli html, css+ ja javascriptiä.

4.2 Verkkosivun rautalankamalli

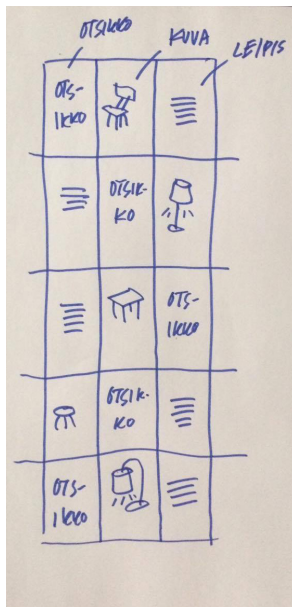
Rautalankamalli (kulkee myös nimellä prototyyppi) on yksinkertainen, mustavalkoinen suunnitelma verkkosivusta, joka tehdään, jotta tiedetään mihin ja minkä kokoisina komponentit asettuvat. Sen avulla on helppo järjestää sivun sisältö niin, että kävijä näkee sisällön oikeassa järjestyksessä.

Rautalankamallin tekeminen on tärkeä vaihe suunnittelu-prosessia, koska se mahdollistaa sommittelemisen ja sivun toimintojen suunnittelun ilman, että värit, typografia, kuvat tai muu sivun sisältö häiritsee suunnittelua. Rautalankamallissa sivun elementit on piirretty yksinkertaisina laatikoina. Se on kuva siitä, mitä kävijä näkee ruudulla ja mitä tapahtuu kun sivun linkkejä painetaan.

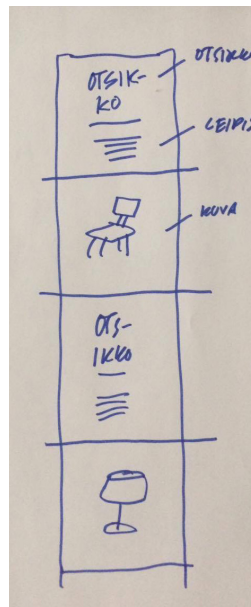
Rautalankamalli hyväksytetään asiakkaalla ja varmistetaan, että sivuston rakenne on tarkoituksen mukainen. Isommissa projekteissa rautalankamalli testataan myös loppukäyttäjien edustajilla, millä varmistetaan, että sivuston rakenne on heidän mielestään ymmärrettävä ja heidän käyttötarpeidensa mukainen. (<http://webdesign.tutsplus.com/articles/a-beginners-guide-to-wireframing--webdesign-7399>)

Rautalankamallien tekemiseen on käteviä ohjelmia, kuten Balsamiq, Axure ja Adobe Experience, mutta saman asian ajaa myös yksinkertaiset paperiprototyypit. Nämä voidaan tehdä yksinkertaisesti piirtämällä sivun rakenne kynällä paperille tai käyttäen post-it lappuja sivun elementteinä niin, että niitä on helppo siirrellä. Prototyypit tehdään useimmiten kokojensa puolesta ääripäistä, eli yleisimmin mobiilista ja desktop-versiosta.

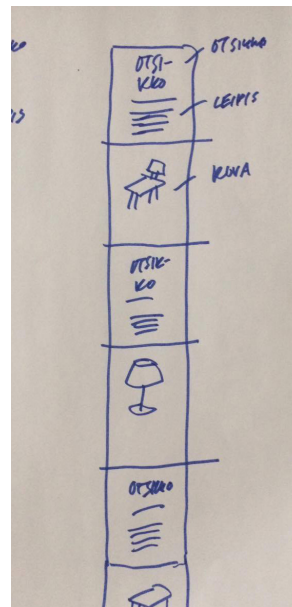
Trash designin verkkosivuihin tein rautalankamallit yksinkertaisimmalla tavalla, eli paperille piirtämällä. Tykkään ylipäätään tehdä ensimmäiset hahmotelmat paperille, oli kyseessä kuvitustyö, kirjataitto tai vaikkapa juuri verkkosivujen suunnittelu. Koska projektissa oli suhteellisen tiukka aikataulu, jouduin siirtymään varsinaisen layoutin suunnitteluun melko nopeasti, joten rautalankamallit jäivät melko suuntaa antaviksi. En myöskään tässä vaiheessa ollut saanut sivuille tulevia tekstisisältöjä, enkä läheskään kaikkia kuvia, joten osoiden laajuudet olivat vielä hämärän peitossa.



Desktop



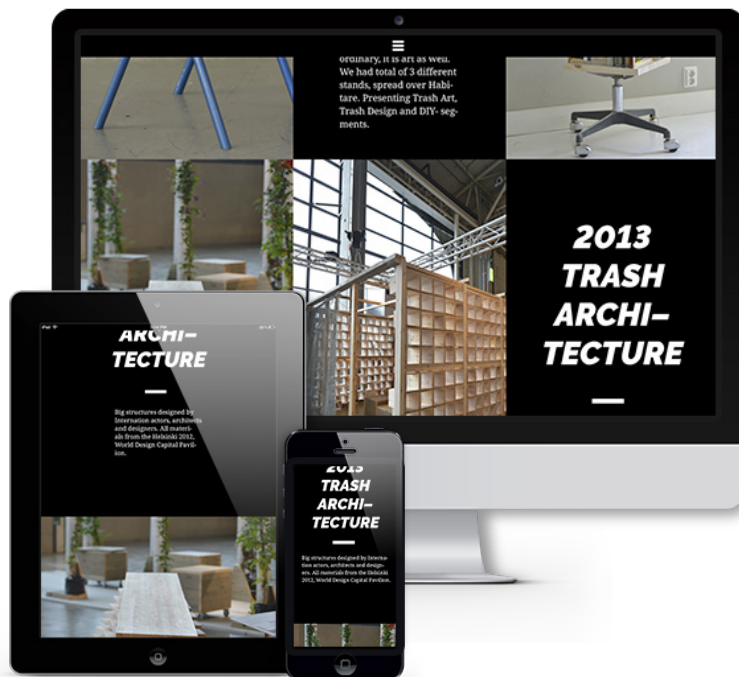
Tabletti-laitteet



Älypuhelimet

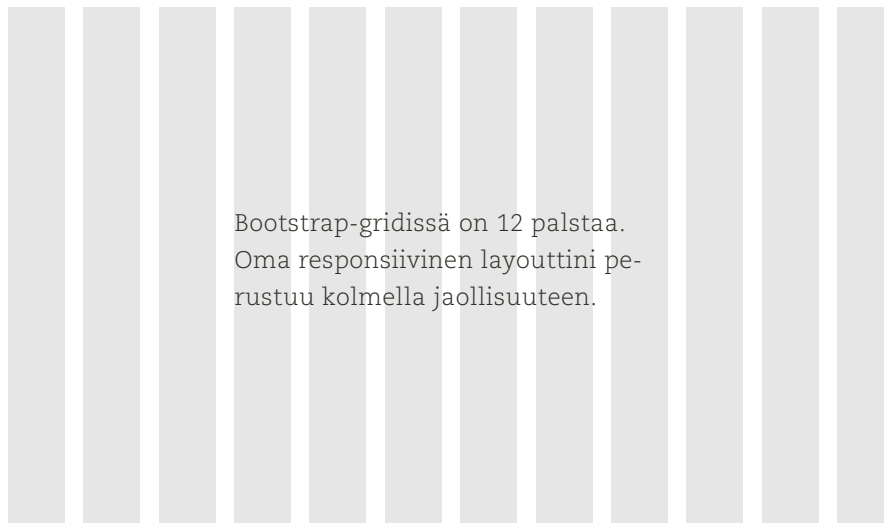
4.3 Responsiivisuus

Internetin käyttö on kehittynyt viimeisen 10 vuoden aikana huimasti. Verkkosivut eivät rajoitu enää pelkästään aina kukuinkin saman kokoisella tietokoneen näytöllä selattaviksi sivuiksi. Sivujen on tärkeä mukautua käytettävän laitteen ”tarpeiden” mukaan, on sitten kyseessä perinteinen pöytä-tietokone, kannettava tietokone, mobiili- tai tabletilaite. Eri alustojen välillä on suuria eroja, kuten eri kokoisia näyttöjä ja eri toimintaperiaatteita. Esimerkiksi tietokoneissa on perinteinen hiirellä ohjattava kursori, kun taas tableteissa ja mobiililaitteissa käytössä on sormella selattava kosketusnäyttö. Jotta sama sivu olisi selkeä ja miellyttävän näköinen esimerkiksi isolla pöytätietokoneen näytöllä, sekä siihen verrattuna huomattavasti pienemmällä älypuhelimien näytöllä, joutuu suunnittelija suunnittelemaan ulkoasun erikseen molemmille alustoille.



Responsiivisten sivujen sisältö mukautuu sivuja selailtavan laitteen näytön koon mukaiseksi

Verkkosivujen rakenteen ja responsiivisuuden luomisessa kannattaa useimmiten käyttää valmiita sovelluskehyskiä (framework), jotka helpottavat suunnittelijan työtä ja takaavat sivujen toimintavarmuutta eri selaimilla ja selainkoolilla. Nykypäivänä suosituin ja käytetyin sovelluskehys on Bootstrap. Se on hyödyllinen työkalu, nopeampaan ja helpompaan verkkosuunnitteluun. Se sisältää HTML- ja CSS-koodilla luotuja suunnittelupohjia yleisen käyttöjärjestelmän ja ulkoasun muokkaamiseen. Sillä voi helposti luoda sivun osia, kuten erilaisia navigaatioita, pudotusvalikoita ja painikkeita. Responsiivisuuden kannalta tärkein ominaisuus Bootstrapissä on, että se käyttää grid-järjestelmää, joka mukauttaa sivun sisällön sivua selailtavan laitteen resoluution mukaan. Koodaaja voi siis määrittää sivuille niin sanotut ”breakpointit”. Tämä tarkoittaa sitä kohtaa, missä resoluution koossa sivun sisältö siirtyy allekain, jotta sivu olisi helpolukuinen esimerkiksi pystynäyttöille (mobiililaitteille) ja missä koossa sisältö siirtyy vierekkäin vaakanäyttöille (pöytätietokoneille).



Hyvä nyrkkisääntö responsiivisten sivujen tekemiseen on suunnitella ääripäät ensin. Tyypillistä on aloittaa mobiililaitteiden layoutista, siirtyä sitten suurimpaan näyttökokoon, eli tietokoneen layouttiin ja lopuksi suunnitella tablettilaitteiden layout.

Kukaan ei tiedä, millaisia laitteita on tulossa lähitulevaisuudessa. Markinoilla on jo laitteita, kuten apple watch, älypöydät, autojen näyttölaitteet ja muita ei niin perinteisiä laitteita, joilla saattaa olla toisistaan valtavasti eroavat näytön koot. Tästä syystä tällä hetkellä tehtävät palvelut pitää suunnitella niin, että sisällöt toimivat päätelaite riippumattomasti. Tämä tarkoittaa sitä, että sisältöjä ei sidota pelkästään mobiili-, tablet- ja desktop-kokoihin, vaan varmistetaan, että sisällöt toimivat millä tahansa ruutukoolla. Suunnittelijoille on tarjolla palvelu nimeltä browserstack, jolla pystyy simuloimaan erilaisia laitteita ja näyttökokoja kätevästi suoraan selaimella.

4.4 Typografia

Nykyään miltein kaikki julkaiseminen on digitaalista, siinä mielessä, että apuna käytetään digitaalista tietojenkäsittelyä eli tietokoneita. Tietokoneiden näytöt ovat kehittyneet huomasti viime vuosien aikana. Tästä huolimatta tekstin esitys näytöllä on huomattavasti huonompi kuin printattuna. Kuvaruudulla on tyypillisesti 72 tai 96 pikseliä tuumalla, kun taas kirjapainotason julkaisemisessa tiheys on luokkaa 1000 pikseliä tuumalla (Korpela 2010, 13). Uusimmat Applen ios-laitteet, läppärit ja Imacit käyttävät retina-teknologiaa, jolloin ruudun resoluutio on 144px.

Ennen useimpien selainten oletusfontti oli Times New Roman, joka on ehkä tunnetuin antiikvafontti. Useimmiten sivujen tekijät halusivat kuitenkin vaihtaa sen tilalle groteskifontin, esimerkiksi Arialin. Syynä saattaa osittain olla valitsevan käytännön seuraaminen, mutta valinnalle on myös hyvät perustelut. Etenkin ennen antiikvafontit toimivat huonosti näytöillä, koska kuvaruudun piirtotarkkuus oli huono ja näytöt saattoivat väristä. Tällöin ohuet kohdat fonteista, kuten pääteviivat ja korkeakontrastisten fonttien ohuet kohdat, olivat vaikea havaita tai aiheuttivat sumeutta. Nykyisin näytöt ovat niin kehittyneitä, että antiikvafontteja voi käyttää melko huolettomasti ja niistä on myös tehty versioita, jotka soveltuvat paremmin kuvaruuduille. Tästä huolimatta, etenkin silloin, kun fonttikoko on pientä, saattavat antiikvat edelleen aiheuttaa ongelmia. Tällöin on parempi vaihtoehto käyttää groteskifonttia, koska ne ovat yleensä muodoiltaan yksinkertaisempia ja niiden x- korkeus on usein korkeampi antiikvoinhin verrattuna, joten teksti on selkeämmin luettavissa.

Verkkosivujen typografia oli ennen paljon rajoitetumpaa. Käytössä oli vain kourallinen niin sanottuja ”web-safe” fontteja, kuten Arial, Helvetica, Verdana ja muutama muu yleisesti tunnettu kirjasinperhe. Kullakin selaimella oli omat oletusantiikvat ja -groteskit, joilla korvattiin sivulla käytetyt fontit. Jos selain ei tukenut sivulla käytössä olevia fontteja, se pyrki korvaamaan ne mahdollisimman samankaltaisilla kirjasinperheillä. Jos sivulla haluttiin käyttää jotain tiettyä fonttia selaimen oletusfontin sijaan, täytyi se olla asennettuna sivulla kävijän koneelle. (<http://www.dwuser.com/education/content/a-typography-explosion-web-fonts-explained/>)

Ajat ovat onneksi muuttuneet ja verkkosivuilla on nyt mahdollista käyttää myös muita kuin yleisimpiä fontteja. Kiitos kuuluu Google font -apin, @font-facen ja Typekitin kaltaisille palveluille, joiden avulla käytössä on huomattavasti laajempi kirjasto fontteja.

Käytin itse verkkosivujen ulkoasua suunnitellessa Google fontsia, joka on täysin ilmainen jopa kaupallisissa projekteissa. Sen toimintaperiaate on todella yksinkertainen: fontin valinnan jälkeen saat sivulta pätkän koodia, joka sijoitetaan sivun css-koodiin. Näin sivulla on aina käytössä suunnittelijan valitsema fontti, huolimatta siitä, mikä selain sivulla kävijällä on käytössä. (<https://www.koodivinkki.ovh/2014/05/google-fonts-fonttien-kaytto/>)

Yleisimpiä typografisia virheitä verkkosivuja suunnitellessa:

- 1) *Liian pieni fontti.*
- 2) *liian pieni riviväli.*
- 3) *Tasattu palsta oloissa, joissa se ei voi toimia.*
- 4) *Alueensa reunoihin törmäilevä teksti.*
- 5) *Raju liehureuna oikealla.*
- 6) *Liian pieni kontrasti tekstin ja taustan välillä.*
- 7) *Yleinen ahtaus ja kirjavuus.*
- 8) *Liikaa eri fontteja ja tehosteita.*
- 9) *Otsikot eivät erotu.*
- 10) *Kirjoituskonetasoinen merkkien käyttö.*

Korpela 2010, s.18

5. Suunnittelu- prosessi

5.1 Ideointi ja suunnittelun lähtökohdat

Asiakas antoi erittäin vapaat kädet suunnitteluun ja keskeisin toive oli, että sivuista tulisi kevyemmät kuin nykyiset sivut ja että kuvia olisi paljon ja mahdollisimman isoina. Aloitin suunnitteluprosessin keräämällä referenssiksi verkkosivuja, joiden koin sopivan asiakkaan toiveisiin. Valitsin pääasiassa sivuja, joissa kuvat olivat pääosassa ja sivuja joiden yleineisilme oli ilmava. Listasin asioita, jotka oli mielestäni hyvännäköisiä ja toimivia ja mietin, mitkä niistä sopivat Trash designin sivuihin, kuten esimerkiksi toimivia navigaatioita ja typografisia ratkaisuja.

Esimerkkisivujen pohjalta aloin rakentamaan yksinkertaisia luonnoksia sivun rakenteesta ja toimintaperiaatteista. Kasasin presentaation esimerkkisivuista ja luonnoksistani ja niiden pohjalta nopeasti rakennetuista mallisivuista, ja esittelin sen asiakkaalle. Kun olimme päättäneet millä tavalla lähdemme sivuja rakentamaan, oli tärkeää päättää sivun sisältö ja rakenne.

Trash designin sivujen sisältöä oli päivitetty aktiivisesti jonkun aikaa, mutta sen jälkeen se oli jäänyt huomattavasti vähemmälle. Vanhojen sivujen navigaatio sisälsi useampia päällekkäisyyksiä ja epäjohdonmukaisuuksia. Vaikutti siltä, että joka kerta, kun sivulle oli lisätty sisältöä sitä ei laitettu olemassa olevan linkin taakse, vaan luotiin uusi linkki navigaatioon. Tämä johtui siitä, että navigaation linkit olivat liian spesifejä, kuten yksittäisiä projekteja, vaikka loogisempaa olisi, että navigaatiossa olisi ollut yksi linkki, jonka takaa olisivat löytyneet kaikki projektit. Yksinkertaistimme navigaatiota ja laitoimme kaikki projektit yhden linkin taakse.

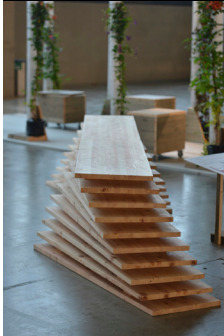
Yhteystiedot, yhteistyökumppanit ja lyhyt esittely yrityksestä saivat omat linkkinsä navigaatioon. Kun sivun sisältö alkoi hahmottumaan, aloin työstämään niin sanottua rautalankamallia, eli kartoitin ja jäsentelin sivun rakennetta. Koska asiakkaan pääasiallinen toive oli, että sivulle saataisiin kuvat isoina, vaikutti se layouttiin suuresti. Osio johon oli tulossa eniten kuvia, oli "Works"-osio, joten suunnittelin ensin rautalankamallin tämän osion pohjalta. Kävin annettua kuvamateriaalia läpi ja huomasin, että miltei kaikki kuvat oli kuvattu pystyformaattiin älypuhelimella. Tämä rajasi sitä, miten isoina kuvia oli mahdollista käyttää desktop-versiossa, sekä resoluution että kuvasuhteen takia. Mobiili- ja tablettilaiteiden layoutteihin pystykuvat sopivat helpommin ja mahdollistivat kuvien käyttämisen isossa koossa.

Suunnittelin mobile first- taktiikalla ensin mobiiliversion ulkoasun, joka kaikessa yksinkertaisuudessaan sisälsi projektin nimen ja lyhyen kuvauksen, jonka perään tulee koko ruudun kokoinen kuva projektista. Asiakkaan toiveiden mukaan pyrin tekemään sivuista mahdollisimman selkeät ja helppolukuiset, joten päädyin käyttämään isoa pistekokoa, etenkin otsikoissa. Halusin välttää pienien linkkien sormella "klikkailua", jotta sivua olisi helppo selailta esimerkiksi ainoastaan yhtä kättä käyttäen.

Navigointipainikkeen sijoitin näkymän yläosaan, missä se kulkee mukana, huolimatta siitä, missä kohtaa sivuilla olet. Tämä on kätevää, koska sivujen käyttäjän ei tarvitse palata sivun yläosaan siirtyäkseen sivun muihin osioihin. Painiketta painaessa aukeaa koko ruudun kokoinen navigaatio, mistä on helppo valita, mihin sivulla haluaa siirtyä.

2013 TRASH ARCHI- TECTURE

Big structures designed by International actors, architects and designers. All materials from the Helsinki 2012, World Design Capital Pavilion.



2012 INTER- NATIONAL TRASH HOTEL

16 rooms, similar in size, with one mattress. Material in mattress was made out of recycled PET-bottles. The rest of the room was up to the groups to design and implement out of trash material.



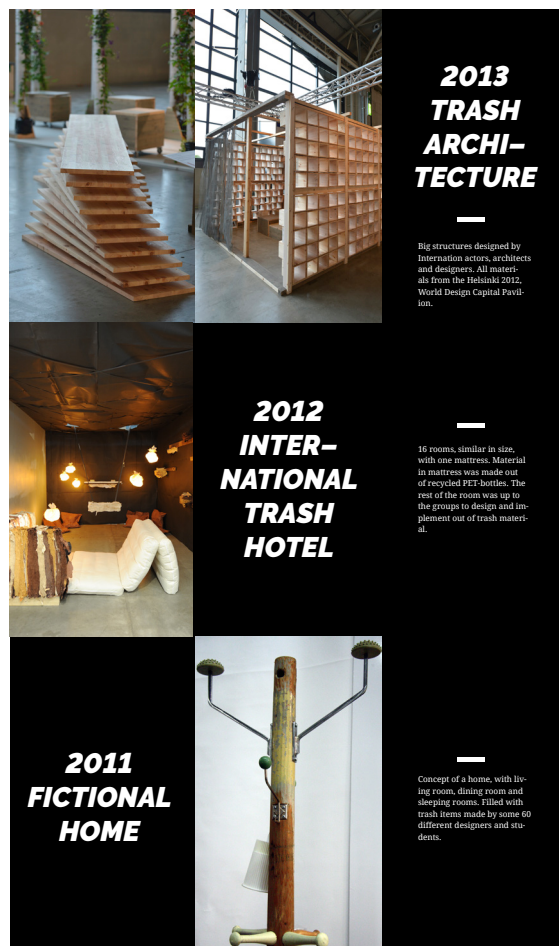
CLOSE

**ABOUT
WORKS
FRIENDS
CONTACT
CONTAINER**



Koko näytön kokoiseksi avautuva navigaatio

Seuraavaksi siirryin desktop-versioon. Halusin, että sivujen ulkoasu ja toimintaperiaate on sama, huolimatta siitä, millä laitteella sivuja selailee. Tästä syystä pidin samat värit ja typografiset ratkaisut kaikissa versioissa ja mukautin vain pistekoon isommaksi isoimmille näytöille. Koska kuvamateriaali oli tosiaan pystyformaattissa valtaosassa kuvista, mutta kuvat haluttiin mahdollisimman isoina sivuille, päädyin jakamaan desktopin layoutin kolmeen ”palstaan”. Yhdelle sivun kaistaleista sijoitin otsikon projektista, yhdelle leipätekstin ja yhdelle kuvan. Jotta sivun rytmi pysyisi mielenkiintoisena, kuvien ja tekstien järjestys vaihtelee niin, ettei alaspäin vieritettäessä tule kahta otsikkoa tai kuvaa peräkkäin.



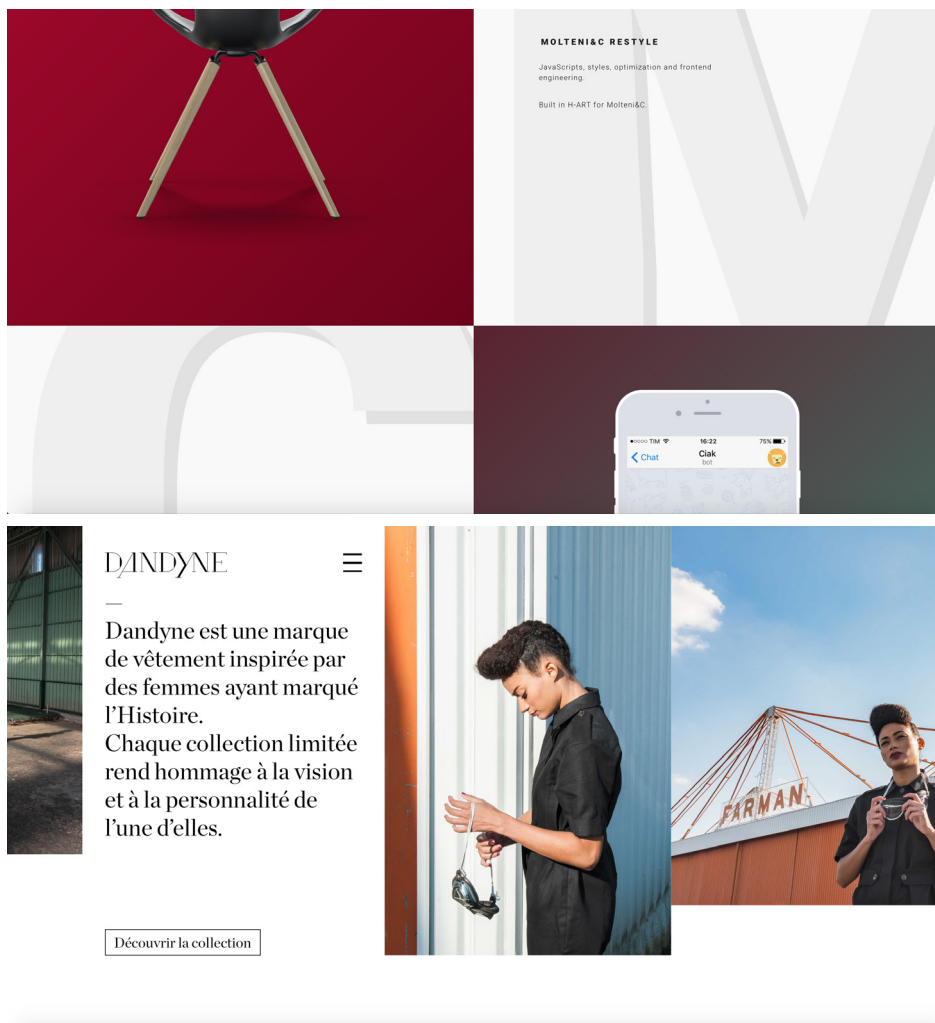
Esimerkki desktop-version layoutista

5.2 Referenssit ja trendit

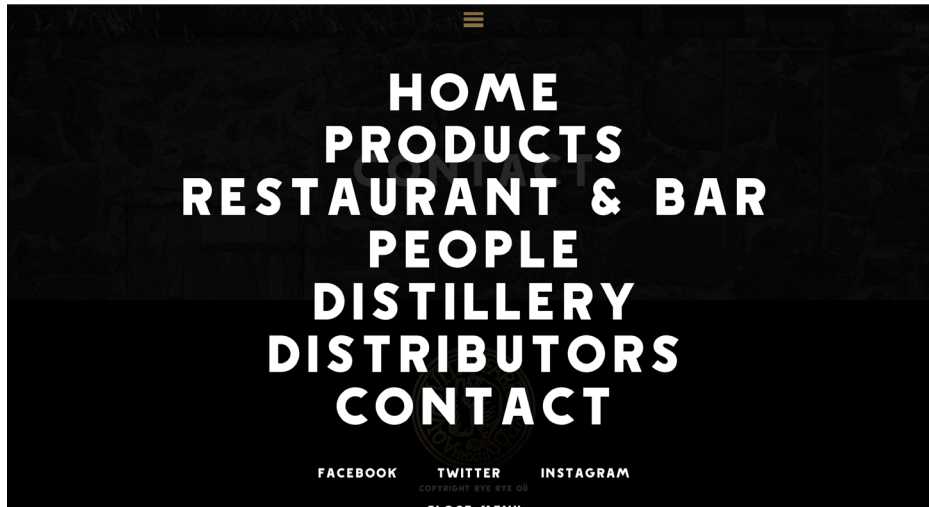
Tällä hetkellä trendikästä on ”scrollattavat”/ ”vieritettävät” sivut, eli One-page- tai Single-page sivut. Ennen verkkosivuja suunnitellessa pyrittiin välttämään sivulla vierittämistä ja yhteen ruudun näkymään pyrittiin ahtamaan mahdollisimman paljon tavaraa. Yhden ruudun näkymät sisälsivät usein monia klikattavia linkkejä, sillä uskottiin, ettei sivulla kävijä jaksakaan katsella tai lukea pitkiä vieritettäviä sivuja. Vieritetävien sivujen hyvä puoli on kuitenkin se, että sivun sisältö voidaan jakaa isommalle alueelle, joten se on harvempi ja selkeämpi.

Tabletti- ja mobiililaitteiden kosketusnäytöillä on suuri syy vieritettävien sivujen yleistymiseen. Varsinkin pienillä kosketusnäytöillä on vaikea osua linkkeihin. Hiirien rullat, sekä tabletti- ja mobiililaitteiden kosketusnäytöt tekevät vierittämisestä nopeampaa kuin linkkien klikkailu. Käyttäjä näkee koko sivun sisällön niin, että hänen ei tarvitse klikata ainutakaan linkkiä. ”Klikattavissa sivuissa” käyttäjän täytyy löytää sivulta linkki, lukea se, siirtää hiiren kursori sen päälle, klikata sitä ja odottaa uuden sivun lataamista. Jos käyttäjä klikkaa ensimmäistä linkkiä, saattaa hän ohittaa muun tärkeän sisällön ja jos linkki ei vaikuta kiinnostavalta, käyttäjä ei klikkaa sitä. Vieritettävillä sivuilla käyttäjä ainakin silmäilee koko sivun sisällön läpi ja suuremmalla todennäköisyydellä löytää haluamansa sisällön.

Vierittäminen pitää käyttäjän aktiivisesti ”lukutilassa.” Käyttäjä vierittää ja jatkaa sivun lukemista kunnes hän löytää haluttavan tiedon tai tulee sivun loppuun. Klikkaaminen rikkoo ”lukutilan” koska käyttäjän täytyy pysäyttää lukeminen, klikata linkkiä ja odottaa sivun päivittymistä. (<http://uxmovement.com/navigation/why-scrolling-is-the-new-click/>)



Keräsin responsiivisia sivuja, joissa kuvia oli käytetty mielestäni onnistuneesti. Testasin miten sivut reagoivat eri laitteilla selailuun, etenkin kuvien skaalaantumisen kannalta.

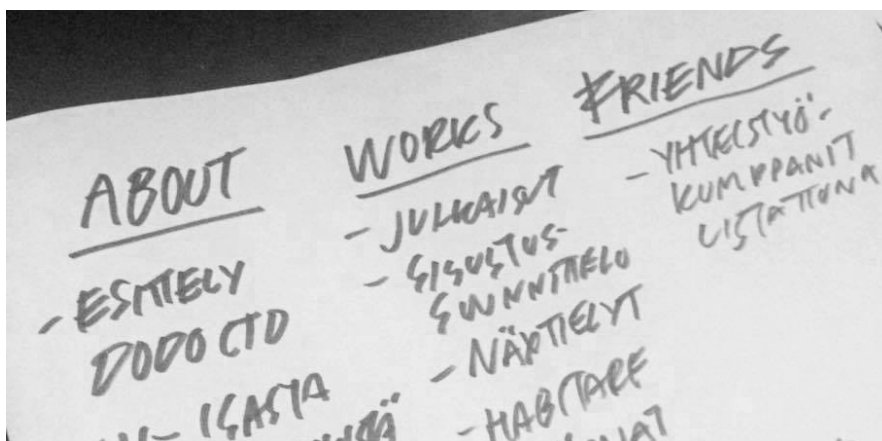


Kyrö distilleryn koko ruudun kokoiseksi avautuva navigaatio oli mielestäni nerokas ratkaisu. Sen kätevyys tulee ilmi etenkin kosketusnäytöllisillä laitteilla selatessa, sillä iso navigaatio mahdollistaa linkkien ison koon.

5.3 Sivupohjan suunnittelu

Ennen rautalankamallin piirtämistä olisi tärkeä hahmottaa, kuinka paljon- ja mitä sisältöä sivulle on tulossa.

Listasimme asiakkaan kanssa sivulle haluttavat asiat ranskalaisin viivoin ja jäsentelimme ne mahdollisimman loogisesti viiden osion alle. Nämä osiot olivat about, works, friends, contact ja container, (joka myöhemmin jätettiin pois). About osio sisältää lyhyen esittelyn yrityksestä, sekä henkilökohtaisemman esittelyn Isasta ja Henrikistä. Se vastaa kysymyksiin, mikä on Trash design, ketkä ovat yrityksen takana ja mikä on heidän taustansa. Works-osio on sivun isoin osuus ja se sisältää kaikki Trash designin tärkeimmät projektit, mukaan lukien työpajat, sisustussuunnittelutyöt, julkaisut ja messut, kaikki listattuna aikajärjestyksessä uusimmasta vanhimpaan. Tämä osio toimii yrityksen portfoliona ja on tärkeä osa sivuja tulevia asiakkaita ja muuten yrityksestä kiinnostuneita ajatellen. Friends-osioon on listattu Trash designin tärkeimpiä yhteistyökumppaneita ja Contact-osiossa on Isan ja Henrikin yhteystiedot selkeästi esitettynä.



Kun sivun sisältö alkoi hieman hahmottumaan piirsin uuden rautalankamallin sivuista. Minulla ei tässä vaiheessa ollut kaikkia tekstejä eikä kaikkia kuvia. En myöskään tiennyt, mikä kuva kuuluu mihinkin projektiin, eikä tarkkaa tietoa siitä, kuinka paljon tekstiä muihin osioihin oli vielä tulossa, joten rautalankamalli oli edelleen melko suuntaa-antava. Haastavaa oli se, että omien menojeni lisäksi Isa ja Henrik olivat usein kiireisiä muiden projektien kanssa, joten yhteistä aikaa tapaamisille oli välillä vaikea löytää. Koska heillä oli paljon muita projekteja päällä, minulta vaadittiin oma-aloitteisuutta ja kykyä ”johtaa” projektia, mikä tuotti paikoitellen ongelmia, koska en ole kovin järjestelmällinen ja oma-aloitteinen tyyppi. Myös tiivis yhteydenpito koodarin kanssa tässä suunnittelun vaiheessa olisi ollut hyödyllistä, mutta kommunikointi ja yhteydenpito hänen osaltaan jäi kaiken kaikkiaan projektissa harmittavan pieneksi.

5.4 Värityypografia

Värien käytössä päädyimme lähes kokonaan mustavalkoiseen ratkaisuun. Alkuperäinen suunnitelma oli, että, kukin sivun osio olisi saanut oman tunnusvärin, joka olisi toiminut sivun taustavärinä. Sekä minun, että asiakkaan mielestä tämä kuitenkin teki sivuista halvemmän ja muovisemman näköisen ja vei pois tehoa kuvilta. Värien käyttö heikensi myös kontrastia leipätekstin ja taustan välillä. Halusimme myös tässä mielessä pitää sivun ilmeen mahdollisimman yksinkertaisena, joten värien lisääminen tuntui ylimääräiseltä. Ainut paikka, missä käytin väriä, oli navigaatiovalinnan korostamiseen, eli kun kursorin laittaa navigaatioissa jonkun valinnan päälle, muuttuu teksti valkoisesta sinertävän harmaaksi.

Fonttien valinta Trash designin sivuille aiheutti alkuun hieman ongelmia, sillä yrityksellä ei ole logon lisäksi varsinaista visuaalista ilmettä. Siksi heillä ei myöskään ollut vakituisia fontteja, joita he olisivat käyttäneet aikaisemmissa projekteissa. Sivujen yleinen ulkoasu on hyvin yksinkertainen ja selkeä, joten halusin myös, että typografiset ratkaisut ovat saman henkisiä. Valitsin fonteiksi Raleway-nimisen sans-serif kirjainperheen otsikoihin ja Droid serif-nimisen fontin leipäteksteihin. Valitsin Droid serifin leipätekstiksi siitä huolimatta, että kyseessä on päätteellinen fontti, koska se on silti selkeälukuinen, etenkin käyttämässäni isossa pistekoossa. Pyrin välttämään ohkaisia kohtia sisältäviä-, ja kapealeikkauksisia fontteja, sillä halusin luettavuuden olevan mahdollisimman hyvä ja selkeä.

Sivun eri osien otsikointi: Raleway Black

**ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZÅÄÖ
abcdefghijklmnop
qrstuvwxyzääö
1234567890!?!&**

Projektien otsikointi: Raleway Black Italic

***ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZÅÄÖ
abcdefghijklmnop
qrstuvwxyzääö
1234567890!?!&***

Sivun leipätekstit: Droid Serif

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZÅÄÖ
abcdefghijklmno
pqrstuvwxyzääö
1234567890!?!&

**2014
TAO OF
SUSTAIN-
ABILITY**

Presenting Lds lamp “Tre
Crime“ and UPM ProFi Deck
Chair in Beijing, China.

**PUB-
LICAT-
IONS**

Typografia käytössä

Isot väliotsikot

Yksi syy pitää sivun värimaailman mustavalkoisena oli myös korkea kontrasti valkoisen tekstin ja mustan taustan välillä luettavuuden helpottamiseksi. Nostin myös leipätekstin rivivälin melko suureksi, jotta luettavuus säilyisi hyvänä jopa pienimmillä näytöillä. Halusin myös pitää palstanleveyden kapeana, koska etenkin verkkosivuilla pitkien tekstien lukeminen on työlästä ja lukija usein eksyy oikealta riviltä.

Käytin projektissa ainoastaan näitä kahta fonttia, tukemaan sivun yksinkertaista ilmettä. Otsikkofontti Raleway on nimenaan suunniteltu käytettäväksi otsikoissa. Käytin isoa pistekokoa, jotta sivun lyhyet tekstit olisi helppo lukea. Halusin otsikoiden ja leipätekstin kokojen välille tarpeeksi kontrastia, joten otsikoiden pistekokoon piti olla erittäin suuri, jotta leipätekstin pistekoon saattoi pitää myös isona ja näin helposti luettavana. (<https://iasy.fi/typografia-verkossa/>)

Otsikoiden iso pistekoko loi ongelmia pitkien sanojen kohdalla. Yksittäiset sanat saattoivat viedä enemmän tilaa kuin yhdelle riville mahtui, joten sanoja piti tavuttaa. Huomasin aikaisemmin esimerkkisivuja selatessa, että useamman sivun typografiassa käytettiin tavutusta tyylikeinona, etenkin juuri otsikoissa. En halunnut sokeasti seurata trendejä, mutta mobiililaitteiden kapeat näytöt eivät juurikaan jättäneet vaihtoehtoja. Kokeilin myös otsikon pistekoon pienentämistä, mutta sitä piti pienentää huomattavasti, ennen kuin otsikoiden pisimmät sanat mahtuivat yhdelle riville. Jotta typografiassa olisi säilynyt tarvittava kontrasti leipätekstin ja otsikoiden välillä, olisi leipätekstin pistekokoa joutunut pienentämään niin huomattavasti, että se ei olisi enää ollut luettavissa.

5.5 Kuvamaailma

Asiakkaan toive oli, että kuvat tulisivat sivulle mahdollisimman isoina, ja että niitä olisi paljon. Minulle toimitetut kuvat eivät kuitenkaan soveltuneet tähän tarkoitukseen kovinkaan hyvin. Suuri osa kuvista oli otettu pystyformaattissa, mikä sopi tabletti- ja mobiililaitteille suunniteltaville sivuille, mutta tuottivat ongelmia vaakamaattissa. Kuvat oli otettu älypuhelimella, joten myös resoluutio muodostui ongelmaksi joissain tapatuksissa. Käytössä oleva kuvamateriaali määrittä pitkälti minkälainen layoutista oli mahdollista tehdä.

Kuvia oli satoja, mutta käyttökelpoisia ei kovinkaan monta. Sen lisäksi kuvia ei oltu eritelty mitenkään ja koska en tunnutt asiakkaan aiempia projekteja riittävän hyvin, en tiennyt mikä kuva kuuluu mihinkin projektiin. Tämän takia huomattava osa ajastani meni hyvien kuvien etsimiseen.

Elin myös pitkään siinä harhaluulossa, että kaikista projekteista ei löydy kuvia, tai ainakaan käyttökelpoisia sellaisia, joten otin tämän huomioon layouttia suunnitellessa. Ideana oli, että osa projekteista olisi listattu ilman kuvaa, mikä olisi tehnyt layoutin rytmistä mielenkiintoisemman. Sain noin puolet lopulliseen versioon tulevista kuvista vasta viikkoa ennen, kun palautin layoutin ja kuvien laatu osassa kuvista ei mielestäni ollut kovin kaksinen. Asiakas kuitenkin halusi, että kaikki projektit esitetään kuvien kera, joten toteutimme sivun niin.

6. Lopuksi

6.1 Yhteenveto

Verkkosivujen ulkoasun suunnittelu oli ehdottomasti opettavainen kokemus. Projektiin lähtiessäni en ollut suunnitellut graafista viestintää digitaalisiin ympäristöihin juuri ollenkaan, joten tässä mielessä projekti tuli tarpeeseen. Sivun layoutilla oli melko kiire, joten en ehtinyt perehtymään lähdekirjallisuuteen riittävästi työtä tehdessä ja siksi sisäistin monet asiat paremmin vasta kirjallista osuutta kirjoittaessani.

Asiakkaan kanssa työskenteleminen sujui hyvin. Tulin Isan ja Henrikin kanssa hyvin juttuun ja tapaamisissamme pääsimme aina eteenpäin projektissa. Ainut ongelma oli yhteisen ajan löytäminen tapaamisille ja heidän kiireisestä aikataulusta johtuen sain suurimman osan materiaaleista vasta, kun varsinainen layout oli pitänyt jo viedä pitkälle.

Koodarina toiminut henkilö suoritti myös projektin opinnäytetyönään. Ihanteellinen tapa koodarin kanssa työskentelyyn on tietysti se, että pääsee kasvotusten tapaamaan ja keskustelemaan projektia koskevista asioista. Näin olisi helpompi toimia vuorovaikutuksessa, etenkin kun oma ymmärrykseni verkkosivujen koodaamisesta on kovin vähäinen. Olisi myös ollut hyödyllistä saada mielipiteitä pitkin projektin kulkua, sekä kuulla asioista, jotka olisivat kätevämpi toteuttaa toisin hänen työtään ajatellen. Valitettavasti hän kuitenkin asuu eri paikkakunnalla, joten yhdessä työskentely ei ollut realistinen vaihtoehto. Koodariin oli usein vaikea saada yhteyttä ja vastauksia sähköposteihini sai odottaa useasti viikkoja. Verkkosivut eivät ole vielääkään pystyssä ja vaikuttaa siltä, että koko projekti on ainakin tältä erää jäässä.

6.2 Lähteet

Jukka K. Korpela Verkkojulkaisun typografia.

<https://corellia.fi/vinkki-suunnittele-responsiivisen-sivuston-rautalankamalli-reflowlla/>

<http://webdesign.tutsplus.com/articles/a-beginners-guide-to-wireframing--webdesign-7399>

<http://www.dwuser.com/education/content/a-typography-exploration-web-fonts-explained/>

<https://www.koodivinkki.ovh/2014/05/google-fonts-fonttien-kaytto/>

<http://uxmovement.com/navigation/why-scrolling-is-the-new-click/>

<https://iasy.fi/typografia-verkossa/>

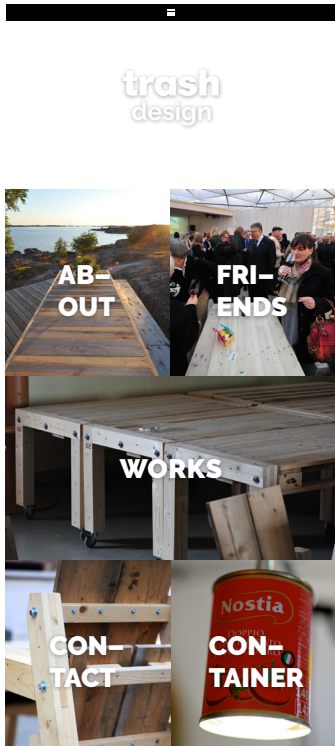
Kuvien lähteet:

<http://www.kyrodistillery.com>

<http://dandyne.com>

<http://www.ruggeri.io>

7. Liitteet



CLOSE
**ABOUT
 WORKS
 FRIENDS
 CONTACT
 CONTAINER**
 =

**CON-
 TACT**

HABITARE
 -010 40 000002
 EETUPUURTIEN 11
 -010 40 000002

**FRI-
 ENDS**

**IN
 COLLABO-
 RATION**

RKR KAIUUJ JA SANEERAUS
 WWW.RKR.FI

TRE SKRUVAR HUONEISTOREMONTIT
 RAUTARAKENNE ANTTI KUUSINEN
 WWW.RRAK.FI

TOINEN ELÄMÄ
 WWW.ZELAMA.COM

EINARI SAARINEN
 WWW.WOODSAVER.FI

JONATHAN ANDERTON - TYERS
 JONATHAN@HIGHLANDER.FI

EETU PUURTIEN
 WWW.EETUPUURTIEN.FI

SAVO OY
 WWW.SAVO.FI

HABITARE
 WWW.HABITARE.FI

JARI MIRANDA DESIGN
 WWW.JARIMIRANDA.COM

PEKKA SAARELA
 GRAPHIC DESIGN

Desktopin layout

HABI-TARE

2015 TRASH CUISINE



Books, paper and fabrics, which are recycled into a new material with a multitude of purposes every day.

2014 LOCAL & GLOBAL



Using a plastic bottle caps as well as being made of recycled plastic, we had found a balance between local and global.



2013 TRASH ARCHITECTURE

The structure designed by International Architecture, architects and designers. It was built from the February 2011, World Design Capital Award.



2012 INTERNATIONAL TRASH HOTEL

In room, similar to one, with a wooden structure, the interior was made out of recycled plastic bottles. The rest of the room was left to the original structure and furniture out of the room.



2011 FICTIONAL HOME

Concept of a home, with the use of recycled plastic bottles and metal. The idea was to create a home out of trash and see what different designers and architects.

OTHER EXHIBITIONS

2014 KEVÄT-PUUTARHAMESSUT



"Green Chair" and "Trash Project" from Helsinki 2011, which are made of trash and "Trash House" for 2012/13

2014 TAO OF SUSTAINABILITY



Presenting Laing's "The Chair" and LUM's "Trash Chair" at Helsinki, China.



2013 SOLAR GENERATOR

We exhibited a sustainable "Solar Lamp" at an international exhibition at the GAD in Cairo, Canada Pavilion.



2012 DESIGN FINLAND, SEOUL



Trash table made by local manufacturers from Helsinki and Art Museum Seoul, Korea.

2012 R40 FURNITURE FAIR KUBEN



Modern "Trash Office Furniture" shown at the R40 furniture fair in Helsinki.

2012 WINTER TRASH, VILLA ELFVIK

A City of Oulu 1000 event, with a room of trash.



WORKSHOPS

2014 SKROT PILOT UPPSALA



Upgrading metal trash.

2013 INTERNSHIP STUDENTS

10 Public Schools of Fine Arts, after spending three weeks with a workshop course of the course for students being more aware of their work, visiting designers and teachers.




2012 TÖLÖ HIGH SCHOOL

A one day workshop, Lacings and metal chairs.



PUBLICATIONS

2015 A BOOK ABOUT TRASH DESIGN




Sometimes, about two of every old materials in design, it work as better input in the project's living conditions.



2012 TRASH MAGAZINE

Editor in Chief Ida Kukkonen, Creative Director Anniina Nieminen and Publisher Daria Oksanen.

2011 TRASH MAGAZINE



Editor in Chief Ida Kukkonen, Creative Director Anniina Nieminen and Publisher Daria Oksanen.

INTERIOR DESIGN



2014 PES ARCHITECTS, POP-UP OFFICE

Furnishing a new office of over 200 sqm.

2014 WORLD VILLAGE FESTIVAL



120 tables for outdoor dining at Helsinki's World Village Festival.



2014 RADIO HELSINKI

Furnishing a new radio station with workbenches and tables.

2014 COFFEE SHOP KUUMA



Creating a new coffee shop interior.



2013 TOUCH-POINT OFFICE

Workspaces for 18 persons, fully paid for office.

2013 TRASH FACTORY, NUMMINEN



Turning old wood workshop and garage into new Trash Factory.



2012 WDC PAVILION

120 tables and chairs for World Design Capital Festival.

ABOUT TRASH DESIGN IS

SEEING THINGS WITH NEW EYES
THINKING IN NEW WAYS
ACTING DIFFERENTLY
RE-USING THINGS WHICH ARE ALREADY PRODUCED
RE-MAKING OLD STUFF
RE-CYCLING AMONG FRIENDS



DODO LTD

A small company specialized in reusing old materials in design, furniture, lighting, installations, workshops and publications around interior design and art.



Books also have concepts such as Trash Design, Trash Factory, Trash Art, Trash Furniture, Trash Workshops, Trash Design, Trash 100 and Trash + Books.

WHO WE ARE



Ida and Anniina, Trash Design, photographers, designers, interior designers, architects, furniture designers, trash design practitioners and creators.

We are a couple, and we are proud of our collaboration. We are open for everything, discussion and energy. We try to make right things as a consequence. We work for the future, especially within the past.

This combination is called Trash Design.

WHERE IT ALL BEGUN

HENKKA'S STORY

Ida and Anniina started in 2011 at the moment when Ida was looking for a new office space. She had a lot of ideas and she was looking for a way to make them happen. She started to work with Ida and Anniina, and they started to work together. They started to work together, and they started to work together. They started to work together, and they started to work together.

ISA'S STORY

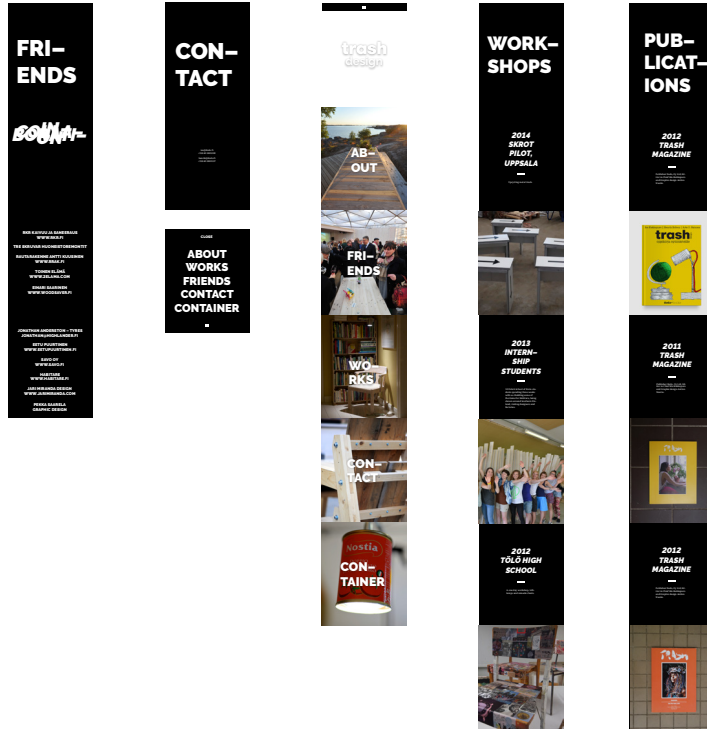
Ida and Anniina started in 2011 at the moment when Ida was looking for a new office space. She had a lot of ideas and she was looking for a way to make them happen. She started to work with Ida and Anniina, and they started to work together. They started to work together, and they started to work together. They started to work together, and they started to work together.

WE

Ida and Anniina don't. Our house was empty for our house was full. For many years we have collected objects, things and furniture around. Our house is full of things, and we are looking for a way to make them happen. We started to work together, and they started to work together. They started to work together, and they started to work together.

Design can be recycled, transformed into something different and more in most old things. Some can become new, some can become different things. It's about the things, it's about the things, it's about the things. Design can be recycled, transformed into something different and more in most old things. Some can become new, some can become different things. It's about the things, it's about the things, it's about the things.

A house is a house, a house is a house, a house is a house.



Tabletti-laitteiden layout

IN-TERIOR DESIGN

2014 PESARC-HITECTS, POP-UP OFFICE



2014 WORLD VILLAGE FESTIVAL



2014 RADIO HELSINKI



2014 COFFEE SHOP KUMMA



2013 TOUCH-POINT OFFICE



2013 TRASH FACTORY, NUMMINEN



2012 WDC PAVILION



OTHER EXHIBITIONS

2014 KEVET-PUISTAMA-MESSUT



2014 TAO OF SUSTAINABILITY



2013 SOLAR GENERATOR



2012 DESIGN FINLAND, SEOUL



2012 RED FURNITURE FAIR FILOT



2012 BURNER TRASH, VILLA ELFVIR




AB-OUT

TRASH DESIGN IS

DESIGNING THINGS WITH NEW EYES
TRASHING ON NEW IDEAS
"I'M NOT A DESIGNER"
"I'M A DESIGNER"
"I'M A DESIGNER"

DODO LTD

WHO WE ARE




WHERE IT ALL BEGUN

HENKKA'S STORY





ISA'S STORY





WE

HABI-TARE



2015 TRASH CUISINE


2014 LOCAL & GLOBAL


2013 TRASH ARCHITECTURE

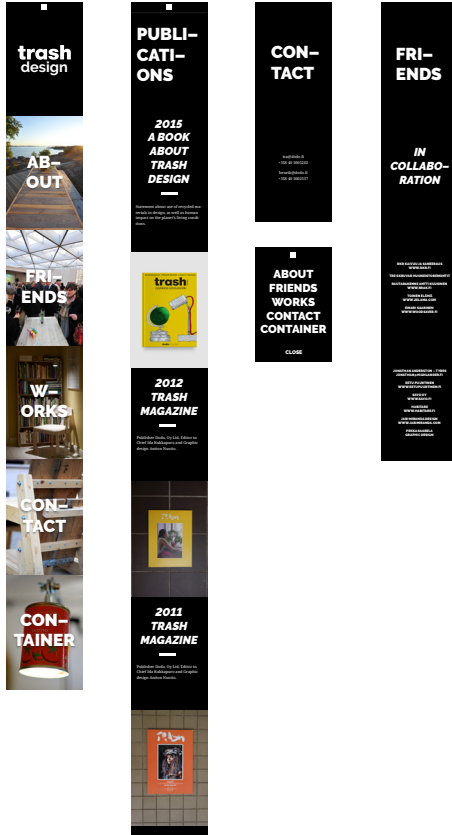



2012 INTER-NATIONAL TRASH HOTEL



2011 FICTIONAL HOME







Mobiilin layout

WORKSHOPS


2014 SKROT PILOT, UPPSALA
Sponsored by Skrot.



2013 INTERNSHIP STUDENTS
100 students from 17 countries participated in a workshop during the week of the festival. The workshop was held at the festival site.



2012 TÖLÖ HIGH SCHOOL
The first workshop at the festival was held at the school.



ABOUT


TRASH DESIGN IS
A movement that aims to create a new design language based on waste and recycling. It is a way of thinking that challenges the traditional design process and encourages a more sustainable and ethical approach to design.

DODO LTD
A design company specialized in creating furniture and objects from waste materials. The company's mission is to create a new design language based on waste and recycling.

WHO WE ARE
Henkka, Sara, and Sara are the founders of DODO LTD. They are designers and architects who are passionate about creating a new design language based on waste and recycling.


WHERE IT ALL BEGAN
The first workshop at the festival was held at the school.

HENKKA'S STORY
Henkka's journey began in 2008 when he started working for a design company. He was inspired by the idea of creating a new design language based on waste and recycling.




ISA'S STORY
Isa's journey began in 2008 when she started working for a design company. She was inspired by the idea of creating a new design language based on waste and recycling.

WE
Henkka, Sara, and Sara are the founders of DODO LTD. They are designers and architects who are passionate about creating a new design language based on waste and recycling.




2011 FICTIONAL HOME
A project that aims to create a new design language based on waste and recycling. It is a way of thinking that challenges the traditional design process and encourages a more sustainable and ethical approach to design.




HABITARE


2015 TRASH CUISINE
A project that aims to create a new design language based on waste and recycling. It is a way of thinking that challenges the traditional design process and encourages a more sustainable and ethical approach to design.




2014 LOCAL & GLOBAL
A project that aims to create a new design language based on waste and recycling. It is a way of thinking that challenges the traditional design process and encourages a more sustainable and ethical approach to design.




2013 TRASH ARCHITECTURE
A project that aims to create a new design language based on waste and recycling. It is a way of thinking that challenges the traditional design process and encourages a more sustainable and ethical approach to design.



2012 INTERNATIONAL TRASH HOTEL
A project that aims to create a new design language based on waste and recycling. It is a way of thinking that challenges the traditional design process and encourages a more sustainable and ethical approach to design.




2011 FICTIONAL HOME
A project that aims to create a new design language based on waste and recycling. It is a way of thinking that challenges the traditional design process and encourages a more sustainable and ethical approach to design.




INTERIOR DESIGN

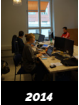
2014 PES ARCHITECTS, POP-UP OFFICE
A project that aims to create a new design language based on waste and recycling. It is a way of thinking that challenges the traditional design process and encourages a more sustainable and ethical approach to design.




2014 WORLD VILLAGE FESTIVAL
A project that aims to create a new design language based on waste and recycling. It is a way of thinking that challenges the traditional design process and encourages a more sustainable and ethical approach to design.




2014 RADIO HELSINKI
A project that aims to create a new design language based on waste and recycling. It is a way of thinking that challenges the traditional design process and encourages a more sustainable and ethical approach to design.




2014 COFFEE SHOP KUUMA
A project that aims to create a new design language based on waste and recycling. It is a way of thinking that challenges the traditional design process and encourages a more sustainable and ethical approach to design.




2013 TOUCH-POINT OFFICE
A project that aims to create a new design language based on waste and recycling. It is a way of thinking that challenges the traditional design process and encourages a more sustainable and ethical approach to design.



2013 TRASH FACTORY, NUMMINEN
A project that aims to create a new design language based on waste and recycling. It is a way of thinking that challenges the traditional design process and encourages a more sustainable and ethical approach to design.




2012 WDC PAVILION
A project that aims to create a new design language based on waste and recycling. It is a way of thinking that challenges the traditional design process and encourages a more sustainable and ethical approach to design.




OTHER EXHIBITIONS


2014 TAO OF SUSTAINABILITY
A project that aims to create a new design language based on waste and recycling. It is a way of thinking that challenges the traditional design process and encourages a more sustainable and ethical approach to design.




2013 SOLAR GENERATOR
A project that aims to create a new design language based on waste and recycling. It is a way of thinking that challenges the traditional design process and encourages a more sustainable and ethical approach to design.



2012 DESIGN FINLAND, SEOUL
A project that aims to create a new design language based on waste and recycling. It is a way of thinking that challenges the traditional design process and encourages a more sustainable and ethical approach to design.



2012 R40 FURNITURE FAIR PILOT
A project that aims to create a new design language based on waste and recycling. It is a way of thinking that challenges the traditional design process and encourages a more sustainable and ethical approach to design.



2012 WINTER TRASH, VILLA ELFVIK
A project that aims to create a new design language based on waste and recycling. It is a way of thinking that challenges the traditional design process and encourages a more sustainable and ethical approach to design.

