

# ESPORTS HEAVEN

Www-sivustoa rakentamassa

TEKIJÄ: Reijonen Jani Tapani  
s00450

|                                     |   |                    |    |
|-------------------------------------|---|--------------------|----|
| Koulutusala<br>Valitse kohde.       | Kuopion Muotoiluakatemia, Savonia-ammattikorkeakoulu  |                    |    |
| Koulutusohjelma<br>Valitse kohde.   | Graafinen viestintä   |                    |    |
| Työn tekijä(t)                      | Reijonen Jani Tapani  |                    |    |
| Työn nimi                           | ESPORTS HEAVEN - Www-sivustoa rakentamassa  |                    |    |
| Päiväys                             | 2.4.2013  | Sivumäärä/Liitteet | 49 |
| Ohjaaja(t)                          | Valtonen Jouni  |                    |    |
| Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) | Heaven Media Group LTD  |                    |    |
| Tiivistelmä                         | <p>Esports Heaven on Heaven Media Group LTD- nimisen Lontoosta käsin toimivan yrityksen uusi www-sivusto. Se yhdistää Cadred.org sekä Tek-9.org – nimiset, online-pelaamiseen keskittyvät sivustot uudeksi suuremmaksi sivustoksi. Sivusto tulee toimimaan uutisointi- sekä kohtaamispaikkana tuhansille kilpapelamisesta kiinnostuneille.</p> <p>Työn tekijä palkattiin suunnittelemaan tämän uuden sivuston ulkoasu yhdessä kansainvälisen tuotantotiimin kanssa. Opinnäytetyö esittelee Esports Heavenin valmistusprosessia, tutkii tämän hetken trendejä www-suunnittelussa sekä esittelee tekniikoita suunnittelun taustalla.</p> <p>Tekijä toivoi oppivansa uusia asioita www-suunnittelussa ja pääsevänsä hyödyntämään hankittuja tietoja jatkossa tulevilla projekteillaan. Työn tuotoksen halutaan kestävän aikaa ja sen toivotaan yhdistävän onnistuneesti Tek-9:n ja Cadred:n yhteisöt, sekä houkuttelevan uusia käyttäjiä sivustolle.</p> |                    |    |
| Avainsanat                          | Www-suunnittelu, Www-sivusto, Esports, Graafinen suunnittelu, Visuaalinen ilme  |                    |    |

|                                    |   |                  |    |
|------------------------------------|---|------------------|----|
| Field of Study<br>Valitse kohde.   | Kuopion Academy of Design, Savonia University of Applied Sciences   |                  |    |
| Degree Programme<br>Valitse kohde. | Graphic design  |                  |    |
| Author(s)                          | Reijonen Jani Tapani  |                  |    |
| Title of Thesis                    | ESPORTS HEAVEN - Building up a www-site   |                  |    |
| Date                               | 2.4.2013  | Pages/Appendices | 49 |
| Supervisor(s)                      | Valtonen Jouni  |                  |    |
| Client Organisation /Partners      | Heaven Media Group LTD  |                  |    |
| Abstract                           | <p>Esports Heaven is an upcoming website owned by a London based company Heaven Media Group LTD. It will merge two webpages, Cadred.org and Tek-9.org into a bigger site. The main focus of the site will be the coverage and news of eSports events around the world. It will also serve as a meeting place for the gamers alike.</p> <p>The author was hired as a graphic designer to be part of an international development team for the site. Final thesis will cover the making of Esports Heaven, researching the current web trends and telling about the mechanics behind creating such a site.</p> <p>The author hoped to learn new things about web-designing in this project that will turn out useful in the future. The product should last relevant for a long time. It hopes to successfully merge both Tek-9 and Cadred communities and gain new users for the site.</p> |                  |    |
| Keywords                           | Web-design, Webpage, Esports, Graphic design, Visual identity   |                  |    |
|                                    |   |                  |    |



# ESPORTS HEAVEN

# Sisällysluettelo

## 1 Johdanto

|   |   |
|---|---|
| 1.1 Aiheen valinnan taustat.....                    | 6 |
| 1.2 Miksi juuri minä?.....                          | 6 |
| 1.3 Työn tavoitteet ja toteutettavat tuotokset..... | 7 |
| 1.4 Mitä haluan oppia?.....                         | 8 |
| 1.5 Käytettävä tutkimusmenetelmä.....               | 9 |

## 2 Tutkiva toiminta

|   |    |
|---|----|
| 2.1 Pohjatyoennentapaamista.....        | 12 |
| 2.2 Alkubrief.....                      | 12 |
| 2.3 Esports.....                        | 14 |
| 2.3.1 Historiani Esportsin parissa..... | 14 |
| 2.3.2 Pelaajaprofiili.....              | 15 |
| 2.4 Tekniikat.....                      | 16 |
| 2.4.1 HTML5.....                        | 16 |
| 2.4.2 CSS3.....                         | 16 |
| 2.5 Trendit.....                        | 18 |
| 2.5.1 Kuumimmat webtrendit 2013.....    | 18 |
| 2.5.2 Responsive layouts.....           | 18 |
| 2.5.3 Kiinteä ylänavi.....              | 19 |
| 2.5.4 Suuret taustakuvat.....           | 19 |
| 2.5.5 Liukuanimaatiot.....              | 19 |
| 2.6 Cadred.org.....                     | 20 |
| 2.7 Tek-9.org.....                      | 23 |

## 3 Sivua rakentamassa

|                              |    |
|------------------------------|----|
| 3.1 Tuumasta toimeen.....    | 24 |
| 3.2 Ensimmäinen luonnos..... | 25 |
| 3.3 Toinen vaihe.....        | 30 |
| 3.4 Tapaus Polygon.....      | 32 |
| 3.5 Kolmas vaihe.....        | 34 |
| 3.6 Pyydä kommentteja.....   | 34 |

## 4 Viimeistely ja alisivuja

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 4.1 Animaatiot.....      | 37 |
| 4.2 Värivalinnoista..... | 38 |
| 4.3 Fontit.....          | 38 |
| 4.4 Sovelluksia.....     | 40 |

## 5 Päätäntä

### Kuvat

### Lähteet

# 1 Johdanto

## 1.1 Aiheen valinnan taustat

Alkusyksystä 2012 minulle tarjottiin mahdollisuus osallistua Lontoosta käsin toimivan Heaven Media Group – nimisen yrityksen uuteen nettisivustohankkeeseen. Heaven Media Group omistaa useita nettisivustoja, joista tärkeimmät ovat Cadred.org sekä Tek-9.org – nimiset, online-pelaamiseen keskittyvät sivustot. Vaikka omistaja on sama, fokus sivustoilla eroaa eri peleistä johtuen. Molemmilla sivustoilla on tärkeä rooli edustamiensa pelien yhteisöjen keskuudessa. Ne toimivat ensisijaisina tiedonlähteinä yhteisöille sekä kohtaamispaikkoina kyseisten pelien pelaajille. Heaven Media LTD ei pitänyt enää järkevänä pitää kahta samoista käyttäjistä kilpailevaa sivua erillään ja ajatus yhdistämisestä syntyi.

Minut palkattiin suunnittelemaan tämän uuden sivuston ulkoasu ja päättämään yhdessä tuotantotiimin kanssa sen tulevista ominaisuuksista. Olen ollut aikaisemmin uudistamassa Heaven Media LTD:lle kuulunutta sivustoa. Kyseisessä projektissa mukana olleet työntekijät suosittelivat minua graafiseksi suunnittelijaksi tähän uuteen hankkeeseen.

Uuden sivuston nimeksi tulee Esports Heaven ja sen päätarkoitus on uutisoida kilpapelaamisesta ja kirjoittaa siihen liittyvistä ilmiöistä, raportoida turnauksista ja toimia kohtaamispaikkana eri pelaajaryhmille. Koko konsepti onkin hyvin verrattavissa urheilusivustoihin. Esports Heaven kattaa alkuun ainakin Call of Duty, Starcraft ja Counter-Strike -pelit ja sen kuukautiseksi kävijämääräksi on ennalta arvioitu yli 500 000 kävijää.

## 1.2 Miksi juuri minä?

Kilpapelaaminen eli eSports on kiinnostanut minua yläasteelta lähtien. Olen itsekin pelannut nettipelejä muutamassa tiimissä lukioaikoina, joten minulla oli käsitys kohderyhmästä eli pelaajista alusta asti. Projektin tarjoamat haasteet sekä kokoluokka olivat hyviä motivaattoreita. Koska tämän aihepiirin ja mittaluokan sivuja ei ole olemassa montaa, mahdollisuus päästä toteuttamaan yhtä maailman suurimmista kilpapelaamiseen keskittyneistä sivustoista oli haaste, josta en halunnut kieltäytyä.

Projektiin parissa työskentelevä työryhmä oli minulle entuudestaan tuttu. Tiesin muiden työskentelevät, vahvuudet sekä heikkoudet. Tästä johtuen suuria kommunikointiongelmia ei päässyt syntyään. Jokaisen erityisosaaminen otettiin huomioon alusta asti. Olen kerännyt jonkun verran kokemusta tämän suuruusluokan projekteista aiemmin, joten minulla oli jo ennakkoon hyvä käsitys siitä mitä tulemaan piti.

Kolmantena motiivina projektiin oli raha, jota minulle maksettiin projektin edistyessä.

### 1.3 Työn tavoitteet ja toteutettavat tuotokset

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on kertoa lukijalle työni eri vaiheista Esports Heaven-sivun parissa. Samalla pureudun tämän hetken trendeihin www-suunnittelussa, aukaisen sisältörikkaiden sivustojen rakennetta sekä käyn läpi erilaisia käytännön asioita, joihin tulee kiinnittää huomiota tämän kokoluokan projekteissa. Työni antaa myös käsityksen siitä, kuinka toimitaan osana kansainvälistä työryhmää ja pyrkii rohkaisemaan muitakin kokeilemaan rajojaan myös kansainvälisissä projekteissa. Toivon myös, että tämän opinnäytetyön luettuaan lukijalle tulee parempi käsitys eSportsista ja sen alati kasvavasta pelaajakunnasta.

Savonian opinnäytetyön raportointiohjeessa on kohta, jonka olen ottanut omaksi ohjenuorakseni tätä raporttia kirjoittaessa: "Tekstin tulee olla yksinkertaisen selkeää, havainnollistavaa, tiivistä, loogisesti etenevää ja sidosteista sekä oikeakielistä." Pyrin välttämään monimutkaista termeillä kikkailua ja haluan pitää kappalepituudet lyhyinä, jotta sisältö välittyisi mahdollisimman selkeästi lukijalle.

Työkuvani oli vastata sivuston visuaalisen ilmeen sekä käytännön ratkaisujen suunnittelusta ja toteutuksesta. Apunani toimii asiakkaan edustaja sekä työryhmä, johon kuuluu työnantajani lisäksi kaksi web-kehittäjää. Projektilla piti alkuun olla tiukempi aikataulu, mutta se muuttui asiakkaan kiireiden takia ja lopullinen julkaisupäivä on vasta huhtikuussa 2013.

Lopulliseen Esports Heaveniin minulta tulisi valmistua suunniteltuna etusivu, noin kymmenkunta pääsivua ja näiden alle kuuluvat välisivut. Tämän lisäksi erilaiset painikkeet, ikonit ja grafiikat tulee olla valmistettuna viimeiseen julkaistavaan versioon.

Raaka kokonaisarvio tarvittavien sivujen määräästä liikkuu neljänkymmenen paikkeilla, mutta osa on helposti luotavissa käyttämällä sivustolle tekemiäni graafisia elementtejä. Esports Heavenin ei ole tarkoitus olla kokonaisuudessaan valmis opinnäytetyön palautushetkellä. Opinnäytetyöni käsittelee siihen mennessä tehtyjä asioita ja käytettyä ajatustyötä.

### Työryhmä

#### Corin Cole

Englantilainen Corin Cole on Heaven Median edustaja, joka toimii ensisijaisena palautteen antajana. Hän on ollut läsnä jokaisessa palaverissamme.

Colen tehtävänä on kertoa työryhmälle tarvittavista ominaisuuksista, esitellä luonnokseni muulle Heaven Median väelle ja hoitaa palautteen antamisen.

#### Stuart Saw

Myöskin Lontoosta oleva projektiryhmämme vetäjä. Hän koordinoi tekemisemme, maksaa palkat ja vastaa viime kädessä viivästyksistä Heaven Medialle.

#### Igor Yatskiv

Hän on toinen projektissa mukana olevista ohjelmoijista ja vastaa ulkoasun toteuttamisesta. Luonnosten tekemisen ohella ohjeistin hänen tekemistään ja suunnittelimme yhdessä miltä erilaiset toiminnot käytännössä näyttävät ja "tuntuvat" sivua käytettäessä.

#### Antwan van Houdt

Hollannista kotoisin oleva nuori web-kehittäjä. Hänen tehtävänsä on vastata julkaisualustan toiminnasta ja yhdistää valmiit tyylietodotot sivurungon päälle.

## 1.4 Mitä haluan oppia

Haluan oppia ymmärtämään paremmin suurien, etenkin paljon informaatiota sisältävien sivustojen rakennetta ja kuinka niitä tehdään. Tutkimustyönä olen seurannut erilaisia uutissivustoja ja niiden rakennetta sekä toimivuutta. Tärkeää minulle on myös oppia ymmärtämään kohderyhmää ja sen tarpeita sekä syitä miksi edeltävät sivustot [cadred.org](http://cadred.org) sekä [tek-9.org](http://tek-9.org) ovat saavuttaneet suosionsa. Haluan myös kartuttaa ”temppuvarastoani” ja oppia luomaan visuaalisesti kiinnostavia ja ajan henkeen sopivia [www-sivuja](http://www-sivuja).

Projektin vaatimat tapaamiset Skype-puheluohjelman kautta hoidetaan työryhmän kesken englanniksi johtuen kansainvälisestä työryhmästä. Tämä kehittää taitojani kommunikoida englanniksi ja opettaa graafisen suunnittelijan tarvitsemää ammattisanastoa myös vierailta kielillä. Toivon, että projektin päätyttyä ymmärrän paremmin kuinka kohderyhmät otetaan huomioon [www-suunnittelussa](http://www-suunnittelussa), kuinka suuret määrät informaatiota esitetään selkeästi, mutta kiinnostavasti ja opin keinoja nopeuttaa suunnitteluprosessiani.

Projekti kehittää erityisesti web-suunnittelun taitojani. Uutisointisivuston luominen ei ole helppoa ja se eroaa sisältöpaljoutensa ja laajan käyttäjäkunnan vuoksi projekteista mitä olen aikaisemmin tehnyt. Jokaviikkoiset kansainväliset työryhmätapaamiset Skypen kautta kehittävät puhutun englanninkielen taitoani todella paljon. Uskon myös, että tämänkaltaisen projektin läpivieminen on merkittävä sulka hattuuni ja upea lisä portfoliooni.

Olen seurannut eri yritysten uudelleen brändäystä: mitä siinä tulee ottaa huomioon ja kuinka se tapahtuu. Lisäksi nyt syksyllä on tullut muutama merkittävä uusi pelimaailman uutisointiin sekä teknologiaan keskittyvä sivusto, joiden kehitystä ja palautetta olen päässyt tutkimaan ja käyttänyt hyödyksi suunnittelussani.

Koska [www-suunnittelun](http://www-suunnittelun) määrä tutkinnossamme on harmillisen pieni, toivon että opin tätä kautta uusia asioita ja pääsen hyödyntämään hankittuja tietojani jatkossa tulevissa projekteissakin.

Projekti on ollut käynnissä jo koko syksyn 2012, mutta koodausongelmien takia aiemmin kiireisestä aikataulusta jouduttiin luopumaan. Tärkeimpinä yhteys-

henkilöinäni minulla on kehityspuolen vastaava Stuart Saw sekä Heaven Media Groupin edustaja Corin Cole. Saan palautteen sekä kehitysideat heiltä suoraan joko sähköpostitse tai viikoittaisissa Skype-palaverissa.

Olen toistaiseksi tehnyt projektia kotoa käsin, mutta osan raportoinnista haluan tehdä koulun tiloissa jossa voin saada apua ja ohjeistusta ohjaavalta opettajaltani sekä muilta opinnäytetyötään tekeviltä luokkakavereiltani. Toivon myös saavani tärkeää palautetta ulkoasusta ja siihen liittyvistä toiminnallisuuksista kollegoiltani sekä opettajaltani parhaaseen mahdolliseen lopputulokseen pääsemiseksi.



## 1.5 Käytettävä tutkimusmenetelmä

Anttilan (2006) mukaan realistinen evaluaatio on käytännöllinen ja arvioiva strategia, joka tunnistaa myös empiirisen käytännön rajoitukset. Realistista evaluaatiota käytetään usein tutkimuksissa, joiden lähtökohtana on erityinen tiedon- tai tuotannonintressi. Tällaista tutkimusta tehdään usein jotakin tiettyä projektia varten. Toinen työtapa on tehdä tutkimusta toiminnan kautta, jolloin toiminta kohdistuu esimerkiksi suunnitteluun ja tuotantoon tai johonkin sen osa-alueeseen. (Anttila 2005, 449–450)

Halusin selvittää kuinka voin rakentaa jatkuvasti uutta sisältöä synnyttävän sivuston, joka funktionaalisuuden lisäksi miellyttäisi visuaalisesti laajaa kohderyhmää. Kahden olemassa olevan yhteisön yhdistäminen yhdeksi suuremmaksi kokonaisuudeksi, on haaste johon perehtymiseen tarvitsin paljon palautetta muulta projektin parissa työskentelevältä työryhmältä. Tämän lisäksi tutustuin vaikuttaviin mediatrendeihin, muihin alan vaikuttaviin www-sivustoihin ja olemassa oleviin apukeinoihin tämäkaltaisten projektien valmistamiseen.

Valmistin materiaalia luovan prosessin keinoin, jossa työstin materiaalia ja tein tiedonhankintaa rinnakkain. Toimintatapa oli itselleni ominainen, koska vasta visuaalisesti havainnollistettuna näin, toimiko joku ajatus käytännössä vai ei. Viikoittaiset palaverit asiakkaan kanssa taas mahdollistivat tuotosten evaluoimisen ja saadun palautteen perusteella palasin takaisin suunnittelu- ja työstämisvaiheeseen. Tästä johtuen projektin lopputuotos eli viimeiseen vaiheeseen asti muuttuen saadun palautteen ja uusien inspiraatiolähteiden ansiosta.

Kriittisrealistisen evaluaation prosessi -kaaviota (Anttila 2005, 463) mukaillen ulkoinen ja sisäinen informaatio vaikuttivat alkumielikuvan kehitykseen. Tärkeinä asioina painottuivat sisäinen informaatio, graafisen viestinnän osaaminen, aikaisempi kokemus vastaavanlaisten projektien suunnittelusta, hyvä ymmärrys vaikuttavista web-trendeistä, kohderyhmän tuntemus sekä omat visuaaliset näkemykseni. Ulkoisen informaation merkittävät tekijät olivat toimeksiantajan sekä työryhmän palaute, olemassa olevat sivustot sekä ylei-

set trendit. Arviointien ja palautteiden avulla kehitettiin ja muovasin lopullista tuotosta. Työn lopputuloksen tulisi kestää aikaa ja tästä johtuen suunnittelu on toteutettu enemmänkin sisällön ehdoilla.

Seuraavan sivun kaavio (Kuva 1) osoittaa, että vain etusivu on saanut monta palautekierrosta. Se loi tyyllilliset reunaehdot muille välisivuille, joista tein alkubriefin jälkeen luonnoksen ja jota muokkasinkin saamani palautteen mukaan lopulliseen versioon. Minkäänlaisia loppupresentaatiota ei ole, vaan tehtävänäni on vain saada kaikki tarvittavat sivuluonnokset valmiiksi 1.4. mennessä, jotta työryhmä voi viedä ne eteenpäin koodattavaksi ja avata sivut jossain vaiheessa loppukäväästä.

Swot-analyysiä (Kuva 2) käytin työkaluna, jonka avulla pyrin selvittämään, miten voisin kehittää vahvuuksiani edelleen. Se auttoi myös ymmärtämään, mitä heikkouksia voisin poistaa ja kääntää vahvuudeksi, miten voin hyödyntää mahdollisuuksia ja miten pystyn torjumaan uhkia ja varautumaan niihin.



Kuva 1: Kaavio, Realistinen Evaluaatio

## VAHVUUDET

AIEMPI KOKEMUS  
VASTAAVANLAISISTA  
PROJEKTEISTA

GRAAFINEN  
AMMATTITAITO

TUTTU TYÖRYHMÄ

HYVÄ KOHDERYHMÄN  
JA AIHEEN TUNTEMUS

KIINNOSTUS JA  
MOTIVAATIO PROJEKTIA  
KOHTAAN

## HEIKKOUEDET

PUUTTEELLINEN  
PROJEKTINHALLINTA

PALAUTUS-  
PÄIVÄMÄÄRIEN  
SIIRTYMINEN

PALAUTTEEN  
VIIVÄSTYMINEN

SELKEÄN VISION  
PUUTTUMINEN

## MAHDOLLISUUDET

YKSI SUURIMMISTA  
ESPORTS-KESKEISISTÄ  
SIVUISTA MAAILMASSA

PROJEKTIN MUKANA  
TUOMA NÄKYVYYS

UPEA LISÄ  
PORTFOLIOON

ASIAKASSUHTEEN  
LUOMINEN

AMMATTITAITIDON  
KARTUTTAMINEN

## UHAT

SUURI KOHDERYHMÄ JA  
MONTA ERIÄVÄÄ  
MIELIPIDETTÄ

VANHOJEN KÄYTTÄJIEN  
HALUTTOMUUS OTTAA  
UUSI SIVUSTO VASTAAN

PROJEKTI EI VALMISTU  
SUUREN KOKONSA  
TAKIA HALUTTUUN  
PÄIVÄMÄÄRÄÄN  
MENNESSÄ

Kuva 2: SWOT-analyysi

## 2 Tutkiva toiminta

### 2.1 Pohjatyo ennen tapaamista

Sain ensimmäistä kertaa kuulla tulevasta projektista työnantajaltani Stuart Saw´lta. Hän kertoi minulle tarpeesta yhdistää kilpailevat sivut Tek-9 ja Cadred keskenään, ja että hän oli suositellut minua projektiin suunnittelijaksi. Hyväksyin tarjouksen ja esitin oman palkkatoiveeni. Tämän jälkeen päätimme yhdessä meille sekä Heaven Median edustajalle sopivan tapaamisajankohdan.

Ensimmäiseen palaveriin mennessä on hyvä valmistella lista peruskysymyksiä. Asiakkaalle esitettävät kysymykset tulisivat olla sellaisia, että ne mahdollistaisivat varsinaiseen työvaiheeseen pääsemisen nopeasti. Kokemuksesta olen huomannut, että asiakkaalla on usein visio päässään, mutta he eivät osaa tuoda sitä selkeästi esille ilman helpottavia kysymyksiä. Esports Heavenin kohdalla valmistelimme työnantajani Stuart Saw´n kanssa muutamia kysymyksiä, jotka lähetimme Heaven Medialle sähköpostiin muutamaa päivää ennen tapaamista.

*Kysymyslistamme suomennettuna näytti tältä:*

- 1) *Väriteema – Mitkä ovat päävärit joilla haluatte brändiänne edustaa?*
- 2) *Sisällön priorisointi – Kuinka arvioisitte sisältönne arvon? Mitä pitäisi olla ylimmäisenä, missä järjestyksessä ja kuinka paljon haluatte antaa tilaa kullekin osiolle?*
- 3) *Rungolle luonnosideoita – Yksinkertaisenkin luonnos siitä mitä haluatte auttaa meitä kovasti.*
- 4) *Grafiikat – Kuinka kuvapainotteisen haluatte sivunne olevan? Esimerkkinä BBC:llä on kuvia jokaisella sivulla. Onko teillä resursseja tähän ja kuinka paljon haluatte kuvia tai listoja sivullenne?*

Koska käyn lukemassa uutisia kilpapelaamiseen liittyen alan johtavilta sivustoilta, minulla oli jo ennakoon hyvä käsitys siitä, minkälaisia sivuja pelaajat ovat tottuneet käyttämään ja mitä ominaisuuksia he niiltä hakevat. Olen myös graafisen suunnittelijan näkökulmasta ihmetellyt muutamia iänaikaisia, huonoja

ratkaisuja, joita monet näistä sivuista yhä viljelevät. Omasta taustani johtuen olin siis jo tutustunut aiheeseen etukäteen, mikä auttoi kysymyslistan luomisessa.

### 2.2 Alkubrief

Ensimmäisen tapaamisen aikana tutustuin asiakkaan edustajaan Corin Coleen. Hänen tehtävänsä oli toimia yhteyshenkilönä Heaven Median ja meidän välillä, sekä välittää saatu palaute meille. Yhteyshenkilön kautta työskentely osoittautui huomattavasti nopeamaksi ja tehokkaammaksi kuin useiden henkilöiden palaverit. Eriävät mielipiteet jäivät pois, palaute on kerätty listaksi jo etukäteen ja se oli helppo purkaa tapaamisen aikana. Myös tarkentavien kysymysten esittäminen on ollut helppoa listojen pohjalta ja vastausten saantia ei ole yleensä tarvinnut odottaa pitkään.

Kuten toivoimme, saimme vastaukset ennakkoon esittämiimme kysymyksiin sekä asiakkaan tekemän alustavan luonnoksen siitä, kuinka etusivu voisi olla toteutettu. Sovimme, että teen pari luonnosta esitettäväksi parin viikon päästä olleeseen seuraavaan tapaamiseen.

Itse palaveri sujui mukavasti. Skype-nimisen, ilmaisen keskusteluohjelman kautta soitettu ryhmäpuhelu toimi moitteettomasti ja yleinen ilmapiiri oli rento. Asiaa auttoi, että Stuart sekä Corin ovat tunteneet toisensa jo pitkään. Välillä tehtäväkseni tulikin ohjata keskustelua eteenpäin heidän jäätyä sanailemaan keskenään.

Palaverissa selvisi myös se, että pääorganisaatio Heaven Media LTD on saamassa uuden visuaalisen ilmeen. Esports Heavenin haluttiin poikkeavan brändin väreistä ja ilmeestä, mutta logon tuli mukaila Heaven Median uutta tunnusta. Minulle lähetettiin tunnuksesta käytetty kirjaisintyyli, jotta saisin Esports Heavenin logon näyttämään samalta kuin Heaven Median tunnuksen.

Ohessa nyt briefin tärkeimmät kohdat listattuna:

- Väriteema lähelle Tek-9-sivustoa hallitsevaa puna-valkoista. Haluamme sivun olevan siisti ja valkoinen, ei tumma kuten Cadred.org.
  - Logo vaihtuu uuden sivun myötä vanhasta Esports Heavenin logosta.
  - Ulkoasun ei tule pohjautua liikaa kumpaankaan ole-massaolevista sivuista (tek-9 ja cadred) jottei se karkoita jomman kumman käyttäjiä pois.
  - Ei liian kokeileva, sivun täytyy tuntua tutulta
  - Listoja enemmän kuin grafiikkaa
  - Sivun leveys sama kuin Tek-9:lla eli 1120px
  - Sivulla tulee olla ainakin 4 mainosta, jotka ovat:
    - 1x Leaderboard (728x90px vaakamainos)
    - 1x MPU (300x250px laatikkomainos)
    - 2x Wide Skyscraper (160x600px tolppamainos)
- Leaderboard ja MPU tulevat näkyä sivun ensimmäisellä "aukeamalla". Vanhojen sivujen käyttäjästatistiikat osoittivat, että molemmat tulisivat näin ollen mahtua kokonaan pystysuunnassa laskettuna 768 pikselin sisään selaimen yläreunasta.
- MPU:n pitäisi tarvittaessa pystyä vaihtamaan kokoa mainostajan halutessa 300x250 pikselistä 300x600 pikseliin, eli yli kaksinkertaistumaan pystysuunnassa.

Ensimmäinen brief tulee pitää mukana läpi projektin. Se sisältää pohja-ajatuksen, joka asiakkaalla projektiin lähdetessä on ollut. Tämä kuva saattaa muuttua matkan varrella, mutta pääpiirteittäin lopullisen tuotoksen tulisi kuitenkin ensisijaisesti vastata asiakkaan alkuperäisiä toivomuksia. Jos tehtävänannossa on epäkohtia, tähän on hyvä ottaa kantaa ja suunnittelijan tulisikin esittää tarkentavia kysymyksiä sen pohjalta seuraavaan palaveriin mennessä.

Ensimmäiseen tapaamiseen:  
(Omaakohtaisia kokemuksia)

1. Ota etukäteen selvää asiakkaan yrityksestä

2. Ole oma itsesi tapaamisessa, mutta käyttäytyminen sen mukaan että sinä olet ammattilainen!

3. Kysy miksi päivitys on tarpeen ja mitä päivitykseltä odotetaan

4. Huomioi asiakkaan toiveet ja painota niiden toteuttamista

5. Valmistele lista auttavia kysymyksiä, joilla asiakkaan vision saa selville

## 2.3 Esports

Esports eli Electronic sports on internetin kautta tapahtuvaa kilpapelaaamista, jossa pelaajat ympäri maailmaa ottelevat toisiaan vastaan suosikkipeleissään. Esports pyrkii muuttamaan kotisohvalla tapahtuvan pelaamisen katsojaurheiluksi, jonka myötä sadattuhannet voivat streamien (live-videokuvaa lähettävä palvelu) välityksellä katsoa suosikkipelaajiensa otteita turnauksissa. Yleensä netin kautta käytävät karsinnat huipentuvat lanifinaaleihin, joihin tuhannet katsojat ottavat osaa seuraamalla pelaajien kilpailua jopa miljoonien dollareiden arvoisista pääpalkinnoista.

Kilpailu määrittelee Esportsin ja sen luonne on luonut lukuisia mielenkiintoisia henkilöitä ja näiden välistä kamppailua niin ottelussa kuin sen ulkopuolella. Koska Esports pyrkii tuomaan pelaamisen suurelle yleisölle, suuret turnaukset kuvataan ja lähetetään urheilulähetysten tapaan selostajineen ja analyttikoineen ympäri maailmaa. (What is eSports 2013) Kilpapelaaaminen ei katso ihonväriä tai fyysisiä ominaisuuksia, vaan kenellä tahansa on mahdollisuus menestyä.

Tyypillisiä peligenrejä, joita pelataan kilpaa erilaisissa turnauksissa ovat räiskintäpelit, auto- sekä urheilupelit, nyrkkeily- ja katutappelupelit sekä reaaliaikaiset strategiapelit. Tämän hetken suurimmat Esportsia edistävät pelit ovat scifi-aiheinen strategiapeli Starcraft II, räiskintäpelisarjat Counter-Strike sekä Call of Duty ja yhden sankarin roolissa pelattavat joukkuestrategiapelit DOTA II ja League of Legends.

Yksi suuren suosion syistä on raha. Suuret tiimit maksavat palkkaa pelaajilleen ja järjestävät näille asuinolot, treenikämpät, joissa harjoitella joukkuekavereiden kanssa. Tämän lisäksi tiimit lähettävät pelaajansa ympäri maailmaa turnauksiin edustamaan joukkuetta ja sen sponsoreita. Joidenkin tilastojen mukaan eri turnauksissa tähän mennessä jaettu palkintorahojen määrä on yhteensä yli 25 miljoonan dollaria. Suurin osa tästä summasta on tullut muutaman vuoden vanhoista nimikkeistä, joten raha on vasta tullut mukaan Esportsiin. (Progamingtours 2012)

Toinen syy on pelaajien valtava määrä. Vaikka suuri osa pelaajista pelaa konsoleilla, Esports on keskittynyt enemmän PC-pelaajien ympärille. Jon Peddie Rese-

archin tekemän tutkimuksen mukaan vuonna 2012 PC-pelaajia oli yhteensä 54 miljoonaa ja myytävien laitteiden markkina-arvo oli 23,6 miljardia dollaria. (Perry. 2012) Yhä nopeammat internetyhteydet mahdollistavat pelaamisen internetin kautta ympäri maailmaa. Samalla turnausten seuraaminen on tullut helpommaksi ja gamesportin artikkelin mukaan tyypillinen Esports-turnaus saa viikonlopun aikana 250 000 samanaikaista katsojaa 150 maasta. (Breslau 2012) Sponsorit ovat ymmärtäneet tämän markkina-arvon ja suuret komponenttivalmistajat ovatkin sponsoroineet turnauksia jo muutaman vuoden ajan.

Esportsin kasvava suosio on synnyttänyt uusia sivustoja, joiden pääasiallisena tehtävänä on uutisoida pelaajille näiden suosikkijoukkueiden tai -pelaajien menestyksestä eri turnauksissa.

### 2.3.1 Historiani Esportsin parissa

Olen ollut kiinnostunut tekniikasta, tietokoneista ja tietokonepeleistä koko ikäni. Olen nuorempana harrastanut muutamia urheilulajeja seuratasolla kuten tennistä ja pesäpalloa. Olen aina nauttinut kilpailusta ja itseni kehittämistä siinä mitä teen.

Yläasteen loppuilla saimme kotiin ensimmäisen laajakaistan ja tätä kautta pääsin kokeilemaan netti-pelejä. Perustin muutamia joukkueita eli "klaaneja" ensin suomalaisten kanssa, joita tapasin julkisilla peliservereillä. Taitojen karttuessa perustin myöhemmin kansainvälisiä joukkueita värväten pelaajia ympäri maailmaa Esportsiin keskittyneiden sivustojen foorumeilta. Suurin pelaamaani peliä, Enemy Territory uutisoimaan keskittynyt sivusto oli Crossfire.nu, josta löysin pelaajat ensimmäiseen kansainväliseen tiimiini.

Nykyään pelaan pelejä netissä enää kavereideni kanssa, mutta tuo aika jonka vietin kilpapelaaamisen parissa johtaa tähän hetkeen. Crossfiren foorumeilla oli ilmoitus kesällä 2011, jossa he etsivät graafista suunnittelijaa suunnittelemaan ilme sivuston uudelle versiolle. Otin yhteyttä Crossfiren omistajaan Stuart Saviin ja sain paikan. Hän oli vaikuttanut työskentelytavastani ja tyylistäni tehdä asioita. Heaven Media omisti Crossfiren aikaisemmin, joten työnantajani valittiin toteuttamaan tätä uutta sivustoa.

## 2.3.2 Pelaajaprofili

Menestyvää sivua rakentaessa täytyy tuntee kohde-ryhmä. Normaali pelaaja on iältään 16-24-vuotias ja toistaiseksi vielä huomattavasti useammin mies kuin nainen. Kyseessä ei ole enää pelkästään "nörteille" tarkoitettu aihe, vaan pelaajia on kaikkialla. Tästä johtuen tarkan profiilin tekeminen ei ole mahdollista. Olen kuitenkin huomannut muutamia piirteitä, jotka esiintyvät uudelleen ja uudelleen pelaajien keskuudessa. Pelaajat ovat hyvin tietoisia ja kiinnostuneita ympäröivistä asioista. He viettävät paljon aikaa koneen ääressä ja internetissä. Tästä johtuen he ovat tietoisia sekä kiinnostuneita uudesta teknologiasta ja heidän laitteensa ovat ajan tasalla.

Erittäin mielenkiintoinen ja hyvin tyypillinen piirre kilpapelaaajilla on optimoida pelaamansa pelin ulkoasua selkeämpään suuntaan. Kaikki ylimääräiset efektit, jotka haittaavat näkyvyyttä pyritään poistamaan asetuksista. Myös graafisia asetuksia lasketaan sille tasolle, että peli pyörii mahdollisimman sujuvasti ilman pätkimistä. Tämän lisäksi pelaajat muokkaavat kontrollit vastaamaan millintarkasti heidän henkilökohtaisia tottumuksiaan. Tätä tietoa halusin käyttää lähtökohtana visuaaliselle ilmeelle joka on selkeä, tehokas ja täynnä pieniä käytettävyyttä nopeuttavia ominaisuuksia.

Nämä kaksi piirrettä ovat ristiriidassa keskenään sillä huomasi Crossfiren kohdalla, että nuoret pelaajat olivat valmiimpia ottamaan muutoksen ja sen mukana tuomat uudet ominaisuudet käyttöönsä kuin vanhemmat pelaajat. Nämä konkarit olivat tottuneet käyttämään vanhaa sivustoa ja löytämään asiat juuri niille tarkoituilta paikoiltaan. Muutos otettiin kovin sanoin vastaan ja antoi arvokkaan opetuksen.

Esports Heavenin kohdalla yhdistyy kaksi pitkäikäistä pelaajayhteisöä. Foorumeita selatessa kävi ilmi, että muutosta sivujen toimintaan ja ulkoasuun on kaivattu jo pitkän aikaa. Kohdeyleisö on vastaanottamaisimmillaan juuri nyt, mikä on hyödynnettävä. Aika näyttää onko valintani luoda kokonaan uusi, nykystandardien mukainen sivu sisällön ehdoilla oikea ratkaisu.

## 2.4 Tekniikat

Käytettävien tekniikoiden ja sitä kautta teknisten rajoitusten tunteminen on onnistuneen projektin edellytys. Alati kehittyvässä web-ympäristössä toimintatavat, tekniikat ja trendit muuttuvat nopeassa tahdissa. Sivujen jatkuva seuraaminen ja niiden selaaminen erilaisilla lukulaitteilla on tärkeää ajan hermolla pysymiseksi ja kohdeyleisön senhetkisten käyttäjätottumusten ymmärtämiseksi. Esports Heavenin briefin saatua olen käynyt läpi kaikki suuret urheilu-, uutis- ja pelaamiseen keskittyvät sivustot sekä niiden mobiiliversiot. Tämä on auttanut ymmärtämään minkälaisia rakenteellisia ja teknisiä mahdollisuuksia sekä haasteita suunnittelu tuo tullessaan.

Suunnittelijana minun tulee ymmärtää näitä tekniikoita. Tämä auttaa vuoropuhelussa koodaajan kanssa ja mahdollistaa käyttäjälle johdonmukaisen, ajan hermolla olevan sekä toimintorikkaan selauskokemuksen. Uusi sivu kuten Esports Heaven täytyy ymmärtää kohderyhmän käyttäjätottumukset ja minkälaista www-suunnittelu ja selaaminen tulee olemaan muutaman vuoden päästä. Päätökset mitä teemme suunnitteluvaiheessa kantavat vuosien päähän ja tästä johtuen ne pitävät olla kauskantoisia.

Esittelen seuraavana muutamia tämän hetken vallitsevia web-trendejä sekä kerron hieman tekniikasta niiden takana.

### 2.4.1 HTML 5

HTML eli Hypertext Markup Language on ohjelmointikieli jolla nykyiset www-sivut rakennetaan. Se koostuu peräkkäisistä elementeistä, jotka suljetaan kulmasuluilla < > omiksi elementeikseen eli tageiksi. Näillä komennoilla rakennetaan sivun runko jonka sisälle voidaan sen jälkeen liittää kuvia, tekstiä, videoita, linkkejä yms. HTML on hyvin yksinkertainen koodikieli ja sen opetteleminen on helppoa etenkin netistä löytyvien kattavien oppaiden ansiosta. Koska HTML:ää voi kirjoittaa millä tahansa tekstieditorilla, sen opettelemisen ja päivittäminen voi tapahtua missä vain.

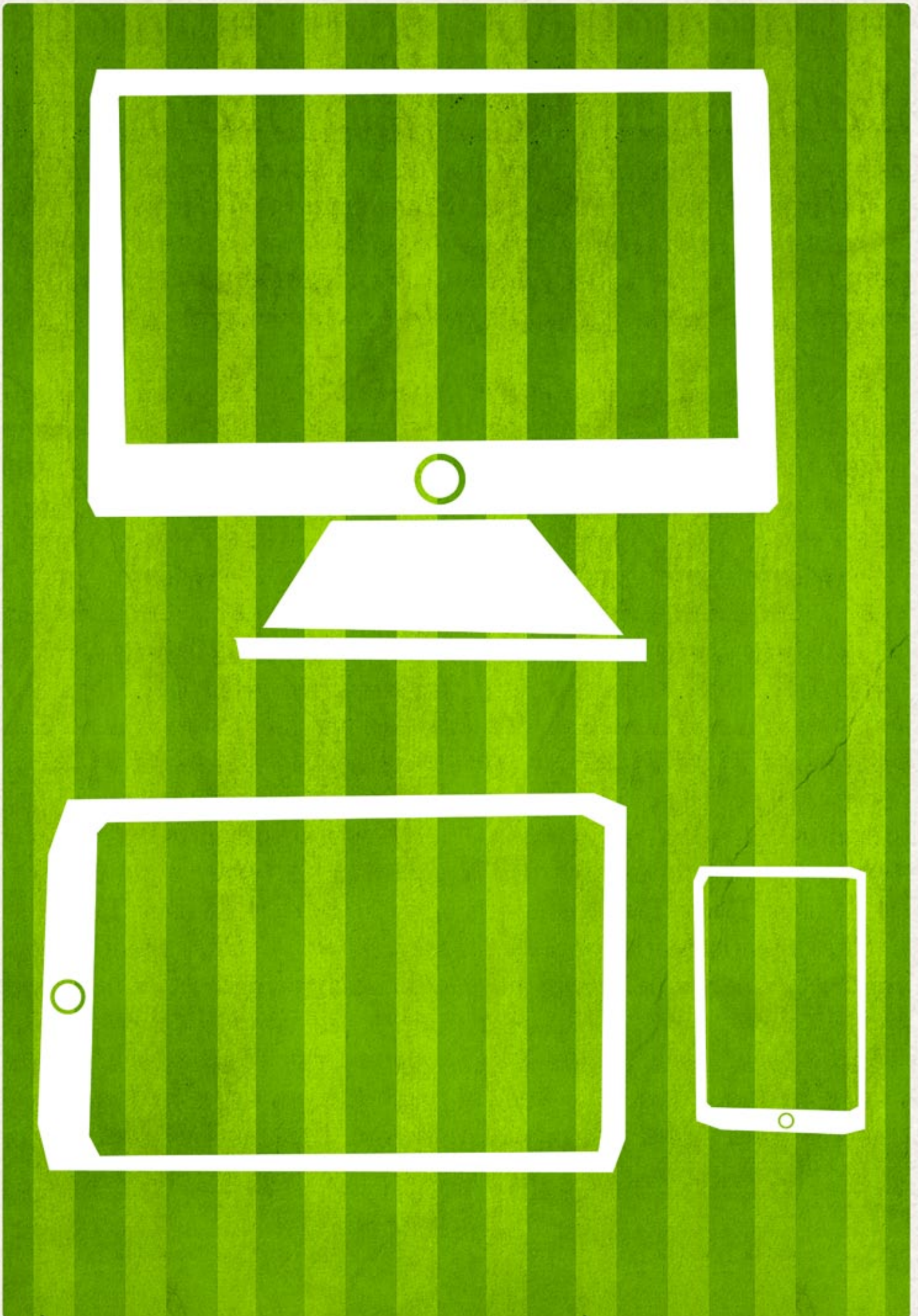
Www-trendeistä puhuttaessa tulee nostaa tällä hetkellä murrosvaiheessa oleva HTML 5. Se on HTML koodikielen uusin versio ja sen päätarkoituksena on luoda parempi tuki webissä yleistyneille formaateille kuten video ja ääni. HTML 5 mahdollistaa monien sellaisten asioiden toteuttamisen, mitkä aikaisemmin jouduttiin tekemään Flash-tekniikalla. Koska ulkoisia lisäosia ei enää tarvita ja yhä useampi laite sekä selain ovat siirtyneet tukemaan HTML 5:tta, se yhtenäistää selauskokemusta kaikille käyttäjille samaksi ja avaa uusia mahdollisuuksia sovellus- sekä www-kehittäjille. HTML 5 tuo myös mukanaan monia uusia tekniikoita joita voidaan käyttää yhä rikkaamman selauskokemuksen apuna.

### 2.4.2 CSS 3

CSS eli Cascading Style Sheet on tyylitiedosto, joka rinnastetaan HTML-tiedostoon. Mainitsin, että HTML koostuu peräkkäisistä elementeistä eli tageista. Mitä sisältörikkaampi sivu on, sitä enemmän tageja se tulee sisältämään. Osa elementeistä toistuu useita kertoja koodissa ja tästä johtuen se muuttuu helposti sekavaksi kokonaisuudeksi, joka hankaloittaa muutosten tekemistä. Jotta koodin muokkaaminen olisi helpompaa ja HTML-tiedosto saataisiin siistittyä fiksumpaan muotoon, kehitettiin erillinen tyylitiedosto. Tyylitiedoston eli CSS-tiedoston tarkoitus on määritellä arvot eri elementeille jonka HTML tiedosto sitten lukee ja tulkitsee oikein. Käytännössä tällä voidaan määritellä esimerkiksi leipätekstin fontti, väri, koko, marginaalit ja nimi elementille. Kun tällainen määritelty elementti lisätään HTML-tiedostoon, se ymmärtää esittää sen oikean näköisenä ilman ylimääräisiä tageja.

HTML 5:n mukana tulleet uudet ominaisuudet ovat vaatineet vanhan tyylitiedoston päivittämistä ja uusin versio tästä onkin CSS 3. Kuten HTML 5, CSS 3 sisältää uusia komentoja ja mahdollistaa entistä graafisempien ulkoasujen luomisen ilman kuvatiedostoja. Enää ei tarvita kuvaeditoria tekemään liukuvärjäyksiä tai pyöreitä kulmia, CSS 3 mahdollistaa niiden määrittelymisen suoraan tyylitiedostoon.





Kuva 3: Laitteita, joilla sivua tullaan selaamaan

## 2.5 Trendit

Kun sain tietää ensimmäistä kertaa pääseväni tekemään uutta, pelaajille kohdistuvaa sivustoa, tiesin että minun on ylitettävä itseni haluamaani lopputulokseen päästäkseni. Seuraan päivittäin erilaisia blogeja joissa esitellään erityisen onnistuneita nettisivuja ympäri maailmaa. Tämän lisäksi käytän erilaisia mobiilisovelluksia ja luen teknologiasivustoja, jotka kilpailevat keskenään mitä ulkoasuun ja ominaisuuksiin tulee.

Väittäisin vuoden 2012 kovin juttu websuunnittelussa olleen Windows 8 -käyttöjärjestelmän suurelle yleisölle esittelemä Metro-käyttöliittymä. Aikaisempien vuosien liukuvärjäyksistä, varjoista ja mahdollisimman realistisen näköiseksi tehdyistä elementeistä hyppäys hyvin minimalistiseen ja vahvasti typografiseen suuntaan otettiin kuitenkin hyvin vastaan. Vuoden aikana käyttäjille esiteltiin toinen toistaan raikkaampia ja käyttäjäystävällisempiä käyttöliittymiä niin www- kuin sovelluspuolellekin.

Nopeammat Internetyhteydet sekä kehittyneet mobiililaajakaistat ovat saaneet suunnittelijat muovamaan sivuja muistuttamaan enemmän aikakauslehtien kansia kuin taulukkolaskentaohjelmia. Myös siirtyminen sivuihin joiden kaikki sisältö esitetään yhdellä sivulla on yleistynyt tarvittavan tekniikan kehittyessä. Ihmiset ovat nyt valmiimpia rullaamaan sivua alaspäin tableteilla, älypuhelimilla ja tietokoneillaan kuin koskaan aikaisemmin.

Viimeisenä, mutta tärkeimpänä projektin eteeni saadessani tiesin, että minun tulee aloittaa puhtaalta pöydältä. Olin seurannut vierestä menestystarinoita kuten erinomaisesti brändätty teknologiasivusto The Verge joka poikkeavalla ulkonäöllään ja erinomaisilla artikkeleilla on jo ensimmäisen vuoden aikana ottanut valtavasti kaulaa kilpailijoihinsa nähden. Tiesin asiakkaani hyötyvän onnistuneesta brändäyksestä vaikkei siitä erikseen puhunutkaan. Tästä johtuen otin lähtökohdakseni suunnitella sivun joka käyttää hyväkseen ensisijaisen kohderyhmän käyttötottumukset ja yhdistää siihen visuaalisia ratkaisuja joiden uskon kestävän aikaa monta vuotta eteenpäin. Erottuvuus muista paikalleen jämähtäneistä kilpailijoista oli minulle tärkeää Esports Heavenin ensimmäisistä luonnoksista asti.

Halusin tuoda siihen myös oman tyylini mukaan jotta lopputulos olisi yhtenäinen ja uskottava.

Uskon että päivitettyt ominaisuudet, selkeämpi ulkoasu sekä visuaalisesti ajanmukainen sivu tulee tavoittamaan uusia kävijöitä ja pitää silti kiinni vanhasta käyttäjäkunnasta.

*The year to come is expected to focus more on designing the brand instead of simply designing a website pertaining to the latest trends. Designers will focus more on selecting the things that will compliment the brand itself or enhance the beauty of the logo. (Qayyum, A. 2012)*

### 2.5.1 Kuumimmat webtrendit 2013

Viimeiset vuodet olemme nähneet erilaisten listojen nousevan räjähdysmäiseen suosioon. Etenkin suunnittelupuolella erilaiset inspiraatio-, sekä tekstipohjaiset trendilistat ovat todella yleisiä. Nämä Top 10 tai Top 50 listaukset toimivat helppona tapana löytää ajankohdasta tietoa jostain tietystä aiheesta. Näihin listauksiin törmää aika-ajoin ja etsiessäni tietoa Www-suunnittelun trendeistä vuonna 2013 löysinkin haluamani heti ensimmäisten hakutulosten joukosta.

Hongkiat.com web suunnitteluun keskittyvä ja blogaajien avuksi tarkoitettu sivusto oli koontanut mielestään 20 trendiä www-suunnittelussa vuonna 2013. Monet listan kohdista olivat samoja kuin muissa vastaavissa ennusteissa, mutta joukkoon mahtui myös muutama mitä en ollut aikaisemmin huomannut. Valitsin tästä listasta niitä trendejä, joidenka vaikutteita voi nähdä omissa luonnoksissani. Esittelen niitä nyt ohessa lyhyesti.

### 2.5.2 Responsive Layouts

HTML:n ja CSS:n kehittyminen johtuu muuttuvan webin tarpeesta. Yhä useampi ihminen selaa nettiä jollain muulla laitteella kuin pöytäkoneellaan. Eri laitteiden ruudun koko sekä vaihtelevat käyttötarkoitukset asettavat rajoituksia suunnitteluun. Aikaisemmin käytäntönä suurimmilla sivuilla oli luoda erillinen versio sivustaan mobiililaitteilla luettavaksi. Tämä versio sisälsi suuremman pistekoon tekstissä, yksinkertaisemman

palstajaan ja usein yksinkertaistetun navigaation.

Erilaisten sovelluskauppojen kuten Applen Appstoren sekä Googlen Google play:n yleistymisen sai sovelluskehittäjät luomaan erilaisia sovelluksia eli appeja, jotka rakensivat sivut kokonaan uusiksi mobiililaitteille. Kaikki tämä teki työn kehittäjille erittäin työlääksi, koska sivut tuli suunnitella sekä koodata vähintään kahteen kertaan.

Tähän käyttöön luotiin responsive layout. Sen tarkoituksena on määrittellä sivu mukautumaan kulloinkin käyttäjän ruudun koon mukaan ja näyttämään sille optimoitu sivu. Tämä tarkoittaa sitä että useiden eri sivujen suunnittelun sijaan hyvin toteutetulla yhdellä mukautuvalla sivulla pystytään esittämään sivu kaikille laitteille sopivana.

Rakensin omat luonnokseni ja niiden rungon alusta asti sillä ajatuksella, että niitä voi liikutella edestakaisin. Pyrin välttämään sellaisten graafisten ratkaisujen käyttöä joita ei voi toteuttaa CSS:llä. Tästä johtuen lopullinen sivu rakentuu koodin pohjalle ja skaalautuu mihinkä tahansa kokoon säilyttäen silti tarkkuutensa.

Sivu ei kuitenkaan muutu itsestään mobiililaitteille sopivaksi, vaan se vaatii suunnittelutyötä, panostusta koodaajalta sekä tiukkaa karsimista ominaisuuksien suhteen. Ominaisuusrikkaan selailukokemuksen kannalta suuri ruutu on edelleen ylivoimainen.

### 2.5.3 Kiinteä ylänavi

Yhä useammat sivut luodaan nykyään näyttämään paljon tietoa yhdellä sivulla. Tästä johtuen sivulla joutuu liikkumaan paljonkin alaspäin. Tällaisessa tilanteessa paluu navigointivalikon luokse on hidasta ja työlästä. Ratkaisuksi ongelmaan on kehitetty yksinkertainen komento koodiin joka saa elementin jäämään paikalleen ruudulle vaikka muu sivu liikkuisi. Tätä fixed-komentoa on onnistuneesti käytetty navigointivalikossa, mikä mahdollistaa navigoinnin olevan aina saatavilla, yleensä ruudun yläaidassa.

Pieniä ruutuja huomioiden navigaatio kutistuu pienemmäksi kun sivua rullaa alaspäin, mikä tuo lisää tilaa selainäkymään sitä tarvitseville.

*Navigation is not just a set of links: it is a way of thinking about and structuring a site so that information, illustrations, or documents always feel like they are within reach, not buried far away or impossible to find. (Danielson 2002, 130)*

### 2.5.4 Suuret taustakuvat

En varsinaisesti käyttänyt suuria kuvia taustakuvina, mutta aikakauslehtimäisesti hyödynsin niiden tuomaa huomioarvoa. Nopeat laajakajaistayhteydet ja parempi kuvien optimointi mahdollistaa suurempien kuvien lataamisen lyhyemmässä ajassa kuin aikaisemmin. Käytän myös spotlight-osion suuria, pelaamisaiheisia kuvia viestimään uudelle käyttäjälle, minkä aihepiirin sivustolle hän on saapunut.

### 2.5.5 Liukuanimaatiot

Likuanimaatiot ja näyttävät animaatiot yleensäkin ovat kasvattamassa suosiotaan tekniikoiden, kuten JavaScript/jQuery yleistyessä. Aikaisemmin nämä efektit olivat mahdollista toteuttaa vain flashilla, mikä taas johti siihen että vain harvat laitteet osasivat niitä oikein lukea.

Animaatiot ovat viimeinen vaihe sivua toteuttaessa mutta hyvin käytettynä ne luovat viimeistellymmän kuvan. Parhaimmillaan animaatiot voivat toiminnallaan helpottaa ja selkeyttää sivun käyttöä sekä ulkoasua.



Kuva 4: Liukuanimaatio havainnollistettuna

## 2.6 Cadred.org


Heaven Median omistama, englannista käsin toimiva sivusto Cadred uutisoi ja raportoi kilpapelaaamisesta, uudesta teknologiasta sekä LAN-tapahtumista. Vuonna 2008 Heaven Media Group osti Cadred.org:n noin £150,000 hintaan. Cadredin henkilökunta matkustaa kaikkiin suuriin pelitapahtumiin ympäri maailmaa ja raporttoivat näistä sivustolleen. Cadred.org toimii myös aktiivisena kohtauspaikkana peliyhteisölle. Satoja foorumi-otsikoita luodaan viikoittain ja kommenttimäärä ylittää viikossa jopa 20,000.

Cadredin ulkonäöstä huomaa että se on suunniteltu näyttämään valtava määrä sisältöä mahdollisimman pienessä tilassa. Kuten pelaajista aiemmin kirjoitin, cadred.org on malliesimerkki siitä kuinka se on optimoitu näyttämään kaikki mahdollinen ja olemaan mahdollisimman kevyt avata. Etusivu luottaa listaelementteihin ja sivulta toiselle mennessä vain keskiosan vaalea alue vaihtuu toiseksi. Tämän ansiosta kaikki sivun sisältö on saatavilla jokaiselta välisivulta. Tämä myös estää eri osastojen eroavaisuuden toisistaan.

Cadredilla on vaihtuva kuvakaruselli johon on nostettu sivun tärkeät artikkelit, mutta se häviää mainoksen ja navigaation väliin pienen kokonsa takia. Tumma väri ja tekstin sekä symboleiden (liput, pelien logot yms) tekevät tiedon etsimisestä etenkin uusille käyttäjille lähes ylivoimaisen tehtävän.


Nykyisessä muodossaan Cadred.org säilyttää vanhan käyttäjäkuntansa muttei enää houkuttele uusia rekisteröityviä käyttäjiä.

*"It is hard to get a focus on the website if you've never been on it before as the current layout is become too saturated with information. Having everything as small as possible and pushed together on the frontpage doesn't really go along with the current more user friendly web standards." (Lind 2013)*



**CADRED.ORG**  
PUBLISHED ESPORTS COVERAGE

**NEVER SETTLE RELOADED**  
Buy select SAPHIRE products and Get  
Crysis® 3 and BioShock® Infinite FREE\*



**SAPHIRE**  
www.sapphirehd.com

**FORUM AREAS**

- General Chat
- Counter-Strike: Source
- CS: Global Offensive
- StarCraft 2
- League of Legends
- Hearth of Warcraft
- More forums

**ACTIVE TOPICS**

- All roles 18
- ESRA Code 6
- Need a new GFX Card 2
- 1500-1600 PC BUILD 28
- Causing CS:GO FPS 13
- Custom Mouse? 9
- Join The Force: P... 3
- cash 5 seconds a 8
- Aim vs Strab 1
- unfathom sunescape 78

**NEW TOPICS**

- All Inno Press I... 0
- Join The Force: P... 3
- Need a new GFX Card 2
- All roles 6
- Selling Wow gold ... 4
- What Cup / League... 11
- DEATHMATCH 8
- cash 5 seconds a 8
- 1500-1600 PC BUILD 28

**POLL**


Who Will Win The ESH Mad Catz Invitational?

Results of this poll will be displayed here.


[Light to vote](#)

Sun, 24 Feb 2013 21:40:01 +0000

News
Features
Media
Forums
Events
Users
Cadred
Account



**Legit 2 LAN: The Epsilon Story**  
James "Spider Jerusalem" Heron returns and asks why anyone doesn't doubt Epsilon's legitimacy. 39



**EDGE VS8**  
- Quad Core CPU  
- Radeon 7800G Graphics

**Score news**


- [nth: EnVy Out, EGM In](#) 7
- [Infused Complete Line-up](#) 24
- [Reason Gaming Return](#) 95
- [\[Hot\] Level Rewards](#) 1
- [Infused Without A Puk3](#) 89
- [RaidCall EMS One: Cap Details](#) 7
- [Mad Catz Invitational: Puz...](#) 8
- [Mad Catz Invitational Strea...](#) 31
- [Najin Shield Add Some Loco](#) 0
- [\\$48,000 CS:GO Tournament In...](#) 102
- [CFH Gamers: More Information](#) 38
- [ESH Birmingham AI Gadget Sh...](#) 54
- [Codge Joins part](#) 13
- [ASTRO Sponsors EG](#) 20
- [Alienware Stream For Mad Ca...](#) 30
- [Mad Catz Invitational Final...](#) 45
- [Housesports signs Wision](#) 4
- [Dota 2 Update: February 14th](#) 4
- [CS:GO Patch Updated](#) 148
- [ESL Clear Prize Money Backlog](#) 87

**Event coverage**

- [Mad Catz Inv: Starix Interview](#) 8
- [Mad Catz Inv: eSports Serbi...](#) 7
- [Mad Catz Inv: Anexis Join S...](#) 5
- [Mad Catz Inv: Stream](#) 32
- [Mad Catz Inv: Lemondogs Int...](#) 2
- [Mad Catz Inv: Video Na'Vi K...](#) 8
- [Mad Catz Inv: Playoffs](#) 8
- [Mad Catz Inv: VeryGames Win...](#) 8
- [Mad Catz Inv: Alternate Int...](#) 1
- [Mad Catz Inv: ESC See Off L3LC](#) 8
- [Mad Catz Inv: Video VeryGam...](#) 1
- [Mad Catz Inv: MIP Dominat...](#) 3
- [Mad Catz Inv: efficacy Int...](#) 1
- [Mad Catz Inv: Group Stats](#) 3
- [Mad Catz Inv: Group Stage 2](#) 11
- [Mad Catz Inv: First Round R...](#) 2
- [Mad Catz Inv: TCM Interview](#) 2
- [Mad Catz Inv: ESC Tie Na'Vi](#) 1
- [Mad Catz Inv: Anexis Interview](#) 8
- [Mad Catz Inv: Show Interview](#) 14


**Mad Catz Inv: Starix Interview**

We caught up with one of the many legends of 1.6 that are in attendance in Vienna, Na'Vi's Starix, for his very first interview in his career.

[Counter-Strike: Global Offensive](#)  Austria  
Posted 8 minutes ago · Sun, 24 Feb 2013 21:31:50 +0000


**Mad Catz Inv: Anexis Join NiP In Final**

Danish underdogs Anexis have done the unthinkable, reaching the grand final of the Mad Catz Invitational following an exquisite victory over Team VeryGames

[Counter-Strike: Global Offensive](#)  Austria  
Posted 54 minutes ago · Sun, 24 Feb 2013 20:45:54 +0000


**Mad Catz Inv: eSports Serbia Interview**

We caught up with the unknown entity eSports Serbia who managed to bully their way into the second group stage when no-one expected them to.

[Counter-Strike: Global Offensive](#)  Austria  
Posted 51 minutes ago · Sun, 24 Feb 2013 20:48:40 +0000


**Mad Catz Inv: Lemondogs Interview**

We interviewed another surprising early drop-out, the Swedish lemondogs.

[Counter-Strike: Global Offensive](#)  Austria  
Posted 2 hours ago · Sun, 24 Feb 2013 19:32:08 +0000


**Mad Catz Inv: Video Na'Vi Knocked Out By VeryGames**

We caught the final moment of what is going to be one of the all time CS:GO classics between VeryGames and Na'Vi

[Counter-Strike: Global Offensive](#)  Austria  
Posted 3 hours ago · Sun, 24 Feb 2013 17:57:44 +0000


**Mad Catz Inv: VeryGames Win Epic Encounter**

VeryGames have emerged victorious from what was one of the most exciting and memorable matches in the history of CS:Global Offensive with a hard fought 2-1 victory over Ukrainian giants Na'Vi

[Counter-Strike: Global Offensive](#)  Austria  
Posted 5 hours ago · Sun, 24 Feb 2013 16:14:04 +0000

**nth: EnVy Out, EGM In**

EternaEnVy is kicked from nth, EGM to replace.

[Defense of the Ancients](#)  European Union  
Posted 9 hours ago · Sun, 24 Feb 2013 12:28:32 +0000

**USER LOG IN**  
[REGISTER](#) | [RECOVER](#)

User / Email

Password

Remember  Login

**AFFILIATED STREAMS**

- [Heaven Media TV](#)
- [Steel TV](#)
- [mGEY Stream](#)
- [hub03 Stream](#)
- [j0b Stream](#)
- [Fibreg Stream](#)
- [complicity TV](#)
- [Whitemurst TV](#)


**CS:GO SERVERS**

- [Cadred.org Public #1 cadred.orggames.net:27015](#)
- [Cadred.org Public #2 cadred.orggames.net:27215](#)

**MATCHES**

- [Team Vie](#) LIVE [ESC Gam](#)
- [Anexis](#) LIVE [NiP](#)
- [GIANTS](#) 0-0 [a4A](#)
- [DR](#) 1-0 [Wolves](#)
- [VERYGAMES](#) 1-0 [Anexis](#)
- [Fnatic](#) 1-0 [a4A](#)
- [DR](#) 0-1 [GIANTS](#)
- [NiP](#) 2-0 [ESC Gam](#)
- [Na'Vi](#) 1-0 [Team Vie](#)
- [Anexis](#) 2-0 [TCM](#)
- [L3LC](#) 0-0 [ESC Gam](#)
- [NiP](#) 2-0 [Heavtag](#)
- [ESC Gam](#) 0-0 [TCM Gam](#)
- [Logix](#) 0-1 [Team 3D](#)
- [ESC Gam](#) 0-1 [Team 3D](#)
- [logix](#) 0-0 [TCM Gam](#)
- [e-Sport](#) 0-0 [VERYGAMES](#)
- [CodeRed](#) 11-00 [Heavtag](#)
- [CodeRed](#) 5-00 [Team Vie](#)
- [e-Sport](#) 0-00 [Heavtag](#)
- [ESC Gam](#) 0-0 [logix](#)
- [Heavtag](#) 3-00 [Team Vie](#)
- [CodeRed](#) 12-00 [e-Sport](#)
- [TCM](#) 00-11 [30BMAX](#)
- [EG](#) 0-1 [Fnatic](#)

**ADVERTISEMENT**




**VECTOR YOUR WAY INTO FARCRY 3**

Buy OCZ Vector SSD (256G or 512G) Get Far Cry 3 FREE

[ocbz.com](#)

LIMITED TIME ONLY



**HEAVENMEDIA**  
Cadred.org is part of the Heaven Media Group

esport - Cadred, Taktik, Crossfire  
Gaming - Gaming Heavens

Kuva 5: Cadred.org



Kuva 6: Tek-9.org

## 2.7 TEK-9.org

TEK-9 on tunnettu erityisesti suosittun Call of Duty –pelisarjan uutisointipaikkana. Heaven Media osti sivuston vuonna 2009 ja sen alle kuuluu nykyään 90,000 rekisteröitynyttä käyttäjää. Sillä on maailman suurin Call of Duty yhteisö.

Uutisoinnin ja tapahtumaraportoinnin lisäksi TEK-9 järjestää omia turnauksia ja sillä on aktiivinen, peli aiheinen elokuvateatteri ja tätä varten perustettu oma mediatiimi.

TEK-9 on rakennettu leveämmälle rungolle kuin Cadred.org. Sen lisäksi vaalea taustaväri sekä graafisten elementtien niukkuus tuovat ilmavuutta rakenteeseen. Molemmat sivut ovat kolmipalstaisia jossa keskimäinen palsta on leveämpi kuin kaksi laidassa olevaa. Kuten Cadredissa, myös tässä sivustossa foorumit ovat päällekkäin listoina, navigaatio keskellä muun sivun yläpuolella sekä kuvakaruselli uusimpine uutisotsikoinen keskellä sivua.

Vaikka TEK-9 onnistuukin säilyttämään hieman raikkaamman vaikutelman väljemmällä asetelullaan ja järkevällä tehostevärien käytöllä, on se silti jäänyt ulkoasultaan ja ominaisuuksiltaan ajan hampaisiin. Se kärsii jonkin verran samasta ongelmasta kuin Cadred, selkeää sisääntulokohtaa sivulla ei ole. Mikään ei oikein varasta huomiota ja silmä alkaa harhailemaan liian nopeasti eikä selvää reittiä ole.

Kuten myöhemmässä vaiheessa tullaan huomaamaan, olen lainannut TEK-9:lta sen foorumirakennetta Esports Heaveniin sen selkeyden ja entuudestaan käyttäjille tutun rakenteen ja sijainnin vuoksi.

### 3 Sivua rakentamassa

Kuten kaikkien uusien projektien alussa, on hyvä miettiä tarkkaan mitä tulee tehdä, mitä tulee ottaa huomioon ja minkälaisella aikataululla toimitaan. Koska Esports Heaven rakentuu saman julkaisualustan päälle kuin aiemmin projektinani ollut Crossfire, tulevat ominaisuudet ja niiden toimintaperiaatteet ovat pääosin samat. Tämä tarkoittaa, että käyttäjä- sekä ylläpitäjätasolla painikkeet kuten luo, poista ja editoi toimivat samalla tavalla ja linkit vievät samoille, tosin ulkoasultaan poikkeaville sivuille. Sivustoissa on yhteistä myös eri välisivujen määrä muutamaa uutta ominaisuutta lukuunottamatta. Tämä antaa hyvän pohjan projektiin tarvittavalle ajalle ja suunnittelutyön laajuudelle.

Kun sisältöä on paljon, sivun toimivuuden kannalta tarvittavat elementit tulevat olla yksinkertaisia jotta ne eivät riitele sisällön kanssa. Tästä johtuen on tärkeää heti alkuun selvittää kuinka paljon etusivulle tulee informaatiota ja mikä niiden prioriteetti on. Selkeä jäsentely auttaa tiedon etsimisessä ja järkevällä sijoittelulla sekä kontrastilla voi luoda silmälle polun jota seurata sivua selatessa. Nämä asiat tulee ottaa huomioon jo heti alun luonnosteluvaiheessa ja onkin järkevää luoda yksinkertaisia gridejä eli ruutukaavoja, joita noudattaa suunnittelun edetessä.

Kysyin neuvoja tai vinkkejä tämän projektin alussa pitkään alalla työskenneeltä www-suunnittelijalta, Gavin Weeksiltä, siitä mitä kannattaa ottaa huomioon alusta asti isoja sivustoja suunnitellessa. Hänen vinkkinsä oli hyvin yksinkertainen mutta osoittautui lopun hiomisvaiheessa erittäin tehokkaaksi:

*The important thing is to keep consistent the simple things such as spacing between elements. (Weeks 2013)*

Rinnastan kilpapelaamisen eli esportsin kaikkine ilmiöineen hyvin samankaltaiseksi oikean urheilun kanssa. Tästä johtuen otin rakenneanalyysiin kilpailevien pelisivustojen lisäksi myös suuret urheilusivut. Tämän lisäksi kävin läpi paljon uutta sisältöä tuottavien sivujen ulkoasua ja kuinka niissä tieto on jäsenneily. Kerätyn tiedon ansiosta minun oli helpompi muovata Cadredin ja Tek-9:n runkoa selkeämpään suuntaan.

Minulle oli alusta asti tärkeää, että Esports Heaven erottautuu muista kilpailevista sivuista. Halusin luoda sille oman äänen jolla se puhuttelee kävijöitä. Monesakin mielessä lähestyin koko sivun suunnittelua brandayksen näkökulmasta. Uusi sivu on vielä toistaiseksi tuntematon yleisölle, joten minulla oli mahdollisuus vaikuttaa siihen miltä sivu tuntuu ja miten se puhuttelee käyttäjää.

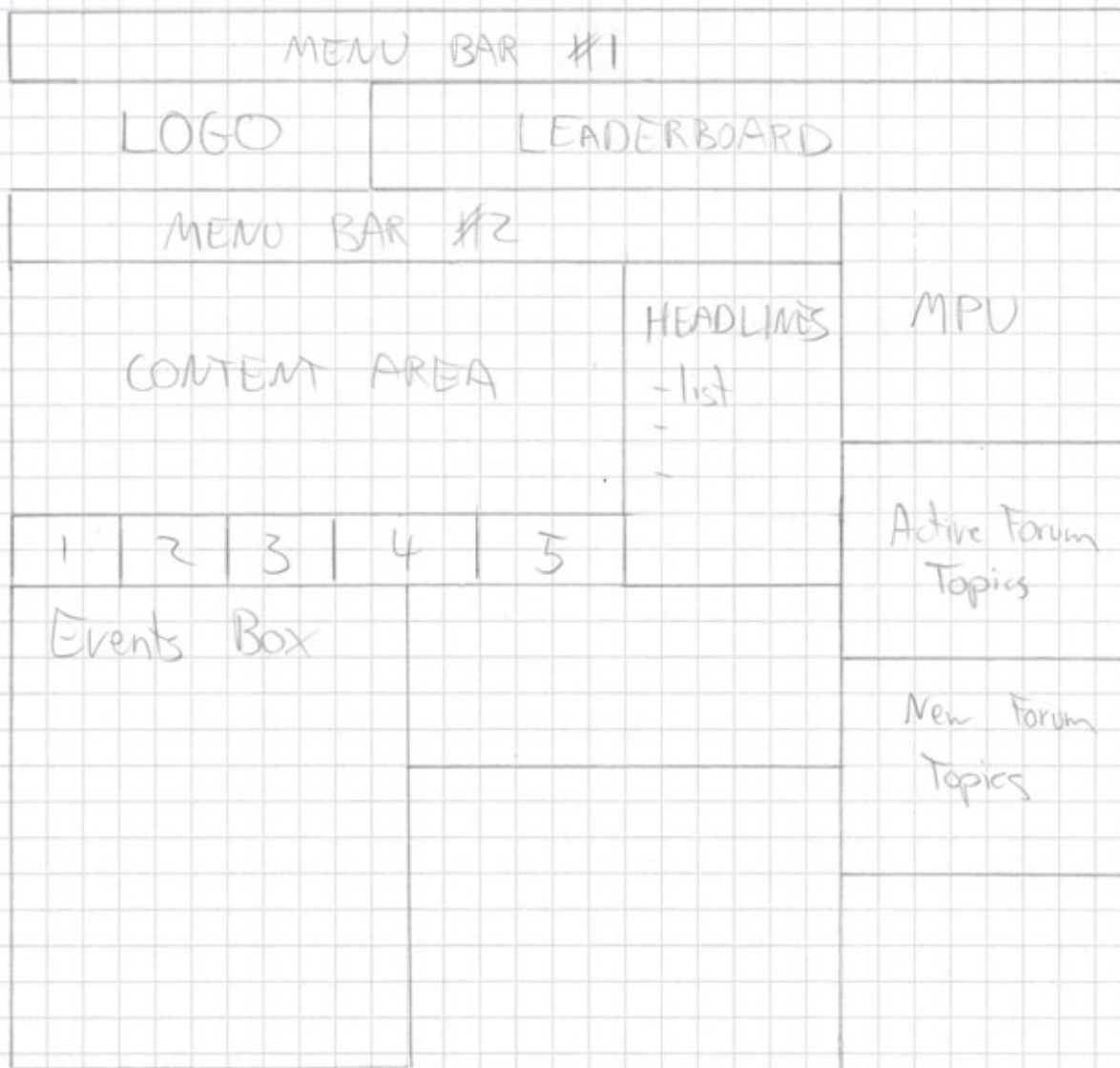
*If your website looks just like the competition, then is it really memorable? How would potential customers differentiate between the two? By putting in that extra effort to create a unique image you'll not only stand out from your competitors, you'll be more memorable, and that means a better chance that your visitors will come back for more.*

*It's not just about what you say — it's about how you say it. You can say the same thing in different voices and get the same meaning across, but the personality that this voice emanates will be different; so choose a tone of voice that suits your brand's character and audience.*

*(Fadeyev 2009)*

Erikoista oli, että joitain esimerkkisivuja kysyttäessä asiakas nosti esille urheilusivusto ESPN:n. Toisaalta se vain vahvisti alkukäsitystäni siitä, että Esports Heavenin tulisi ottaa vaikutteita suurista urheilusivustoista, mutta samalla myös herätti kysymyksiä briefin pitävyydestä. ESPN sivuna on kuitenkin jotain aivan muuta kuin mitä briefin perusteella asiakas antaa ymmärtää.





Kuva 7: Asiakkaan tekemä luonnos etusivusta

### 3.1 Tuumasta toimeen

Alkuun on hyvä luoda yksinkertainen ruutukaava, johon piirtää paikat kaikille elementeille. (Kuva 8) Näin on helppo liikutella suuriakin määriä elementtejä keskenään ja nopeasti nähdä toimiiko joku tapa toista paremmin. Alun muutaman varhaisen kynäluonnoksen jälkeen tein ensimmäiset oikeat ruutukaavat tietokoneella oikeilla mitoilla. Kehysten valmistuttua, lisäsin ne elementit joiden koon tiesin pysyvän muuttumattomana. Tässä tapauksessa tiedossa olevia mittoja olivat ylös tulevan vaihtuvan sisältöä näyttävän alueen "Spotlights" koko 640x360px sekä mainosten koot. Tämän jälkeen kävin läpi kohta kohdalta prioriteetit läpi ja mietin, mitkä asiat tulee esittää listojen muodossa ja mitkä taas kuvin. Elementtien sijoittelu sivulla täytyi myös noudattaa tärkeysjärjestystä, mutta olla samalla myös johdonmukainen.

Alkuvaiheen suurimpia ongelmakohtia olivat mainosten asettelu sekä mahdollisuus liu'uttaa sisältöä alaspäin, jos MPU-mainoksen (300x250px kokoinen laatikkomainos) tilalla on isompi 300x600px versio.

*"Design is not just about making things more useful, it's not about making things more beautiful it is about really figuring out what is the right thing to make and how to make it right."* (Duarte 2013, 03:00-03:10)

## 3.2 Ensimmäinen luonnos

Minulle oli alusta asti selkeää, että haluan puhutella yleisöä suurilla kuvilla. Haluan kuvien ja otsikoiden herättävän kävijän kiinnostuksen välittömästi kun he sivun aukaisevat. Yhteinen piirre uutissivustoja ja sanomalehtien kansilehtiä tutkiessa oli suuri pääotsikko ja tätä tukeva kuva. Mielestäni tätä jo pitkään käytössä ollutta tapaa ei ole toteutettu kunnolla missään kohderyhmäni käyttämässä sivustossa. Kuvat jäävät käyttäjän visuaaliseen muistiin ja he huomaavat heti, kun uutta sisältöä on tullut sivulle. Tämä yksinkertainen visuaalinen asia on mielestäni huomattavasti tehokkaampi kuin pelkät tekstiotsikot ja otinkin sen lähtökohdaksi sivun rungon rakentamiselle.

Sanomalehtitaittoon erikoistunut kirja *Designing for newspapers and magazines* oli kätevä apu ideointivaiheessa. Se kertoo kuinka kuvat ovat usein jopa otsikkoa tärkeämpiä ja näitä tulisi mahdollisuuksien rajoissa käyttää yhdessä. Hyvin valitut kuvat toimivat houkuttelijana kävijän päättäessä jäädäkö sivulle vai ei. Kuvan on oltava kooltaan riittävän suuri jotta se tehoaa kävijään. Kirja antaa nyrkkisäännöksi kuvien käytölle sen, että kuvan tulee olla niin suuri että sen sisällön saa helposti selville, jos kuva ei täytä tätä vaatimusta, ei kuvaa kannata käyttää lainkaan. (Frost 2003, 72)

Asiakkaan esittämät toivomukset eri esillä olevien elementtien määrästä loivat todellisen haasteen sisällyttää kaikki tarvittava tieto haluttuun tilaan. Tästä syntynyt ahtaus leimaakin jokaista ensimmäisen vaiheen luonnosta.

Toinen aiemmista projekteista opittu seikka on vähäeleisyys. Kun sisältöä on paljon, sivun toimivuuden kannalta tarvittavat elementit tulevat olla yksinkertaisia jotta ne eivät riitele sisällön kanssa. Suuren kohderyhmän eri mieltymykset eivät helpota suunnittelijan työtä. Uuden sivun ei ole tarkoitus vieraksuttaa vanhoja käyttäjiä pois. Tästä johtuen molemmissa luonnoksissa huomioin käyttäjien vanhat tottumukset sisällön paikoista, jotta he tottuisivat uuteen sivuun mahdollisimman helposti.

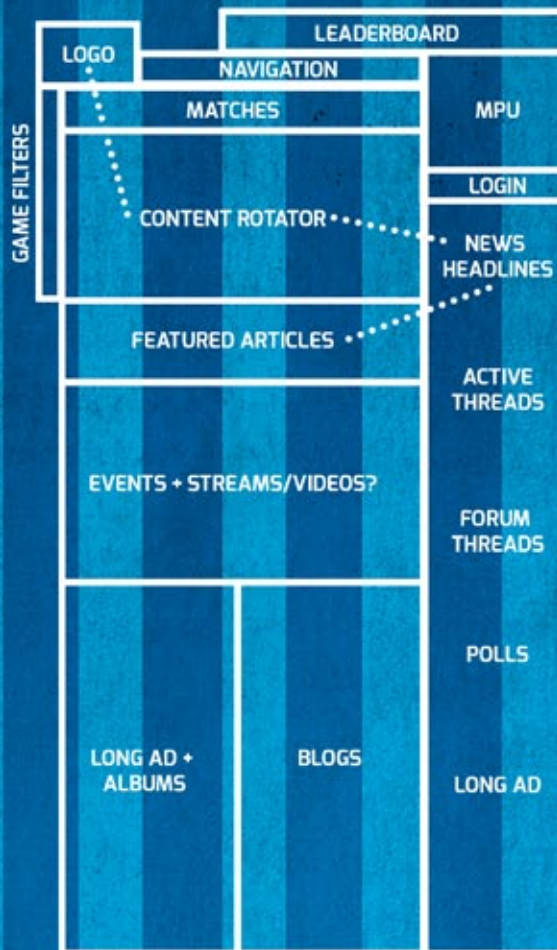
*Consistency throughout your web design will build on the choices you've made earlier regarding selecting the right personality for the brand and evoking the appropriate emotions. Keep consistent colors, visuals and typography throughout to ensure your website projects a uniform image. (Fadeyev 2009)*

Rakensin kontrastilla ja elementtien tyyleillä polun, jota kävijä seuraa silmillään sivulle tullessa. (Kuva 8) Tämä on tärkeää, jotta sivu ei tunnu sekavalta, vaan tieto löytyy helposti johdonmukaisista paikoista. Samalla tavalla laitoin asiat tärkeysjärjestykseen ylhäältä alaspäin käyttäen apuna Cadred.org:n ja Tek-9.org:n mallia ja eri osioiden aiempaa aktiivisuutta uuden sisällön suhteen. Ensimmäiset luonnokset syntyivät muutamassa päivässä (Kuva 9; Kuva 10) ja niiden päätarkoitus oli tunnustella asiakkaan mieltymyksiä ja nähdä vastaako näkemyksemme keskenään sijoittelun suhteen.

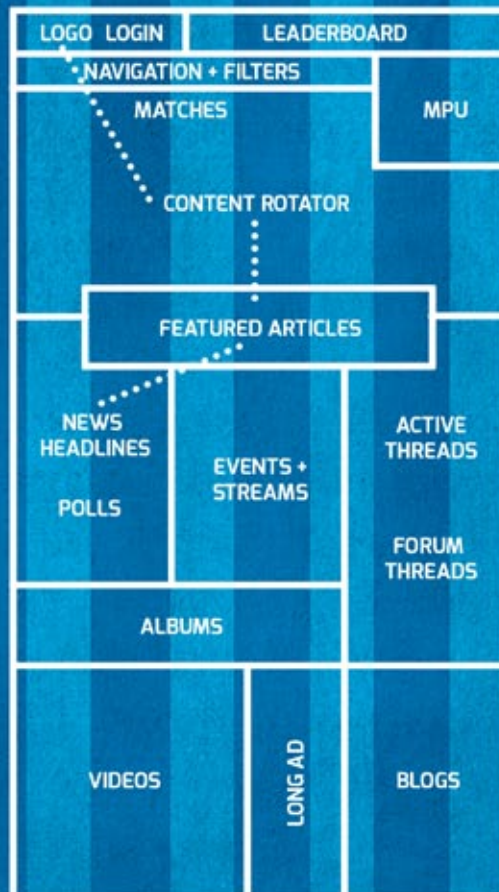
## EYE PATH

.....

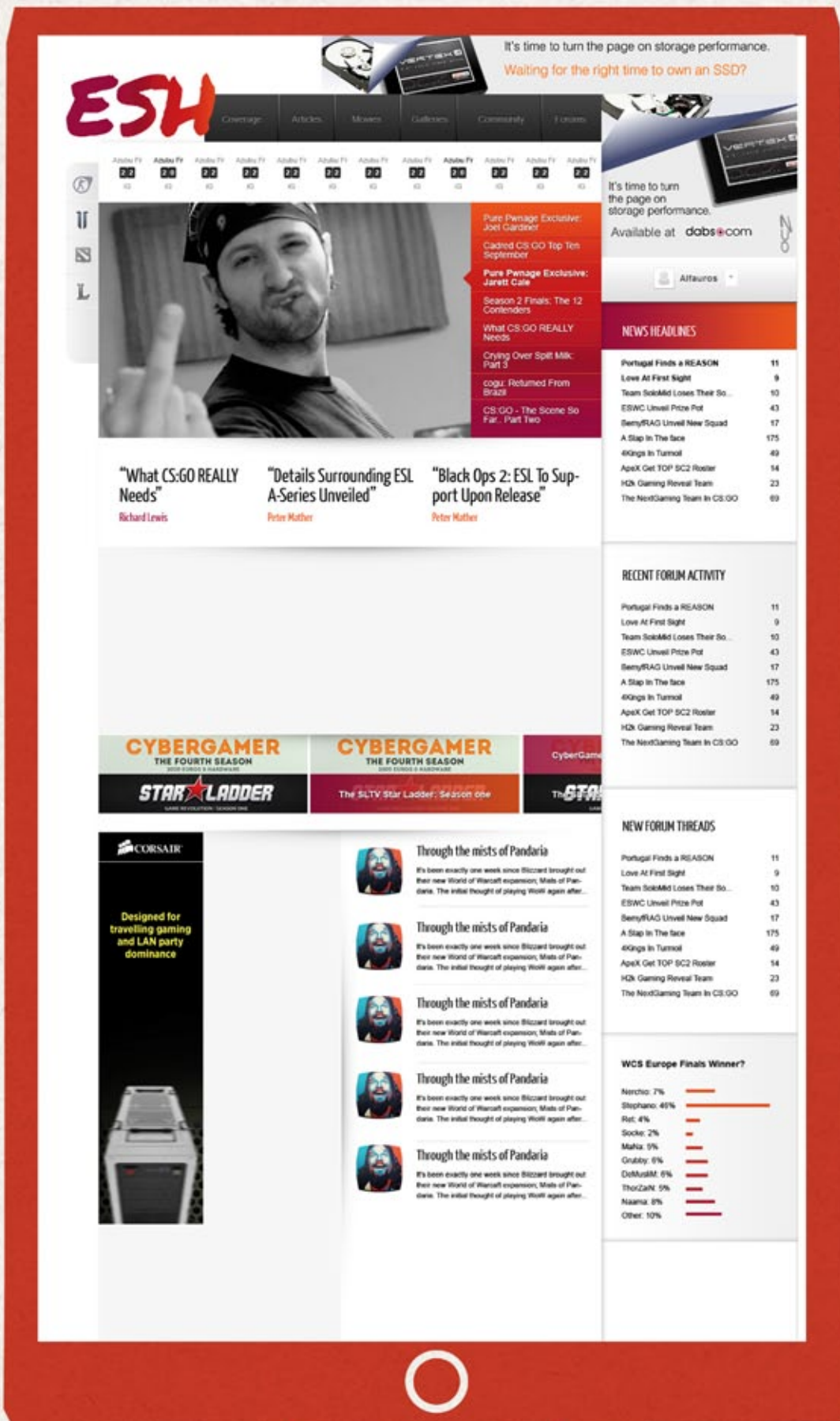
## SKETCH 1



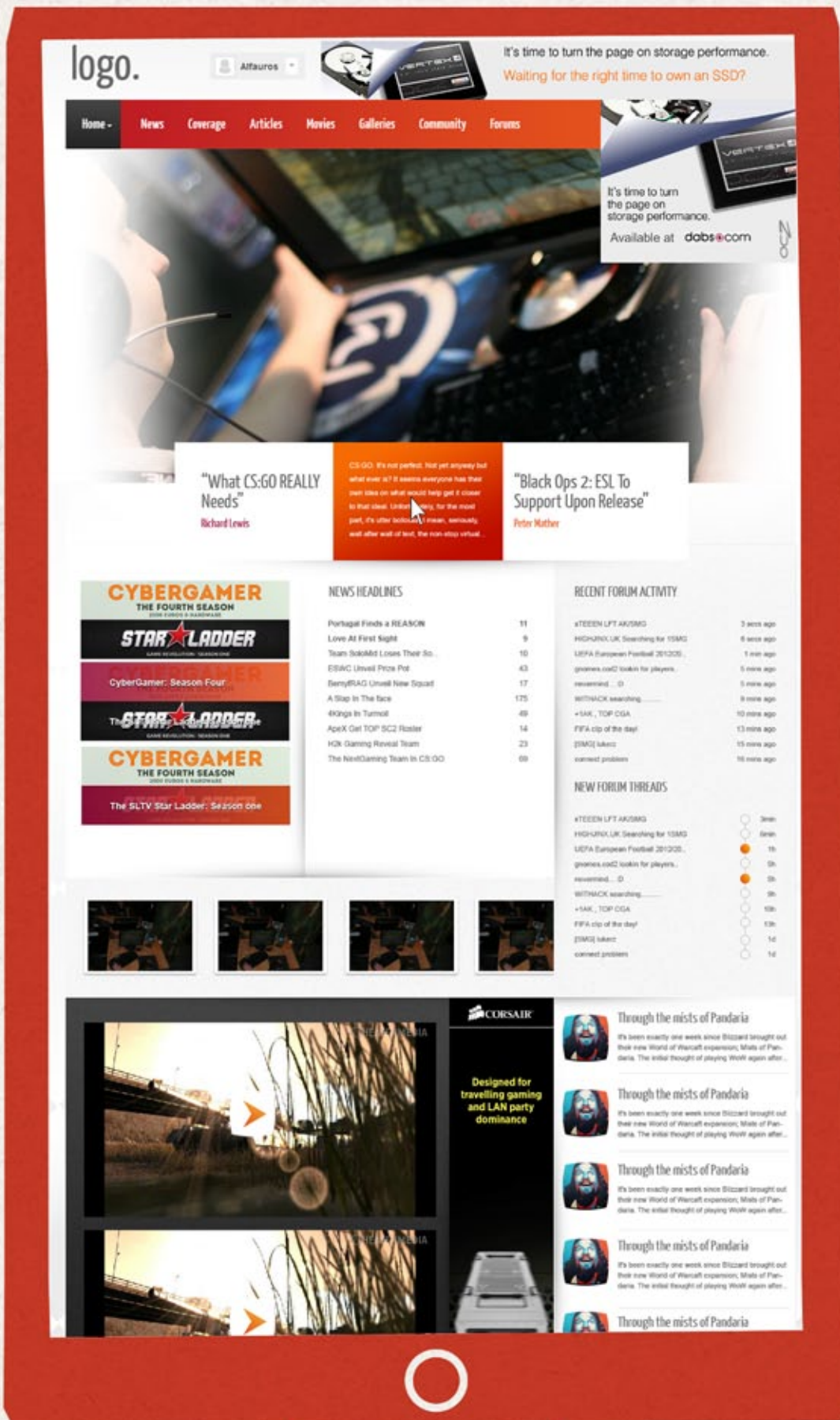
## SKETCH 2



Kuva 8: Rungot ensimmäisissä luonnoksissa



Kuva 9: Luonnos 1



logo.

Alfauros



It's time to turn the page on storage performance.  
Waiting for the right time to own an SSD?

Home - News Coverage Articles Movies Galleries Community Forums



It's time to turn the page on storage performance.  
Available at [dobs.com](http://dobs.com)

**"What CS:GO REALLY Needs"**  
Richard Lewis

CS:GO. It's not perfect. Not yet anyway but what ever is? It seems everyone has their own idea on what would help get it closer to that ideal. Unlike being, for the most part, it's either better or I mean, seriously, well after what of best, the more the better.

**"Black Ops 2: ESL To Support Upon Release"**  
Peter Mather

**CYBERGAMER THE FOURTH SEASON**  
STAR LADDER  
CyberGamer: Season Four  
STAR LADDER  
CYBERGAMER THE FOURTH SEASON  
The SLTV Star Ladder: Season One

NEWS HEADLINES

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| Portugal Finds a REASON         | 11  |
| Love At First Sight             | 9   |
| Team Subtilid Loses Their So... | 10  |
| ESWC Unveil Prize Pot           | 43  |
| BerryBAG Unveil New Squad       | 17  |
| A Stop In The Face              | 175 |
| 4Kings In Turmoil               | 49  |
| Apex Get TOP SC2 Roster         | 14  |
| HQx Gaming Reveal Team          | 23  |
| The NextGaming Team in CS:GO    | 69  |

RECENT FORUM ACTIVITY

|                                   |             |
|-----------------------------------|-------------|
| WTEEN LFT AKUMG                   | 3 secs ago  |
| HIGHNOXUK Searching for 10M2      | 6 secs ago  |
| UEFA European Football 2012/20... | 1 min ago   |
| gromex.co2 looks for players...   | 5 mins ago  |
| renewmind... D                    | 5 mins ago  |
| WITHACK searching...              | 8 mins ago  |
| +SAK, TOP CGA                     | 10 mins ago |
| FIFA clip of the day!             | 13 mins ago |
| [SMG] Intern                      | 15 mins ago |
| connect problem                   | 16 mins ago |

NEW FORUM THREADS

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| WTEEN LFT AKUMG                   | 3m  |
| HIGHNOXUK Searching for 10M2      | 6m  |
| UEFA European Football 2012/20... | 1h  |
| gromex.co2 looks for players...   | 5h  |
| renewmind... D                    | 5h  |
| WITHACK searching...              | 8h  |
| +SAK, TOP CGA                     | 10h |
| FIFA clip of the day!             | 13h |
| [SMG] Intern                      | 15h |
| connect problem                   | 16h |



CORSAIR

Designed for travelling gaming and LAN party dominance

Through the mists of Pandaria

It's been exactly one week since Blizzard brought out their new World of Warcraft expansion, Mists of Pandaria. The initial thought of playing WoW again after...

Through the mists of Pandaria

It's been exactly one week since Blizzard brought out their new World of Warcraft expansion, Mists of Pandaria. The initial thought of playing WoW again after...

Through the mists of Pandaria

It's been exactly one week since Blizzard brought out their new World of Warcraft expansion, Mists of Pandaria. The initial thought of playing WoW again after...

Through the mists of Pandaria

It's been exactly one week since Blizzard brought out their new World of Warcraft expansion, Mists of Pandaria. The initial thought of playing WoW again after...

Through the mists of Pandaria

It's been exactly one week since Blizzard brought out their new World of Warcraft expansion, Mists of Pandaria. The initial thought of playing WoW again after...

Kuva 10: Luonnos 2

### 3.3 Toinen vaihe

Ensimmäiset luonnokset lähetettyäni jäin odottamaan palautetta. Odottavan aika on pitkä ja hyvin nukutun yön jälkeen aloin huomaamaan selkeitä puutteita omissa luonnoksissani. Käytin tämän reilun viikon odotuksen työstäen omia luonnoksiani eteenpäin. Tämä samainen käytäntö on osoittautunut edistymisen kannalta tehokkaaksi mutta samalla asiakkaalle hyvin hämääväksi. Haluan painottaa, että useiden koekappaleiden tekemiseltä olisi voinut välttyä todella hyvällä pohjatyöllä. Näen tämän työskentelyprosessin kuitenkin myös oppimistilanteena jossa pääsen kokeilemaan uusia tekniikoita ja näen nopeasti miltä ajatukseni konkreettisesti näyttävät.

Lopulta tuli palautteen aika ja kuten arvelinkin, olin jo ehtinyt tekemään joitain korjauksia omien havaintojeni pohjalta, joten tehty työ ei mennyt hukkaan. Tärkeää oli huomata että olemme asiakkaan kanssa samoilla linjoilla pääpiirteiden suhteen ja tekemäni ehdotukset saivat vastakaikua.

Kutsun tätä jaksoa ensimmäisen palautteen jälkeistä aikaa toiseksi vaiheeksi. Tein tässä vaiheessa suurimman määrän erilaisia kokeiluja sen suhteen, mikä toimii yhdessä ja mikä ei. Kokeilut auttoivat määrittelemään eri elementtien kokoa toisiinsa nähden ja näytti, mitkä toimivat yhdessä hyvin. Koska luonnokset ensimmäisen briefin jälkeen olivat hyvin pienen tietomäärän pohjalta tehtyjä, kutsuisin enemmän tätä käymääni prosessia todelliseksi brainstormiksi. Suurin osa ideoista jäi jo pois ennen asiakkaalle esittelyä.

*Coming up with ideas is the fun part of design. But the satisfaction comes when you've carved a fine sleek sculpture out of your original mound of ideas. (Post 2011)*

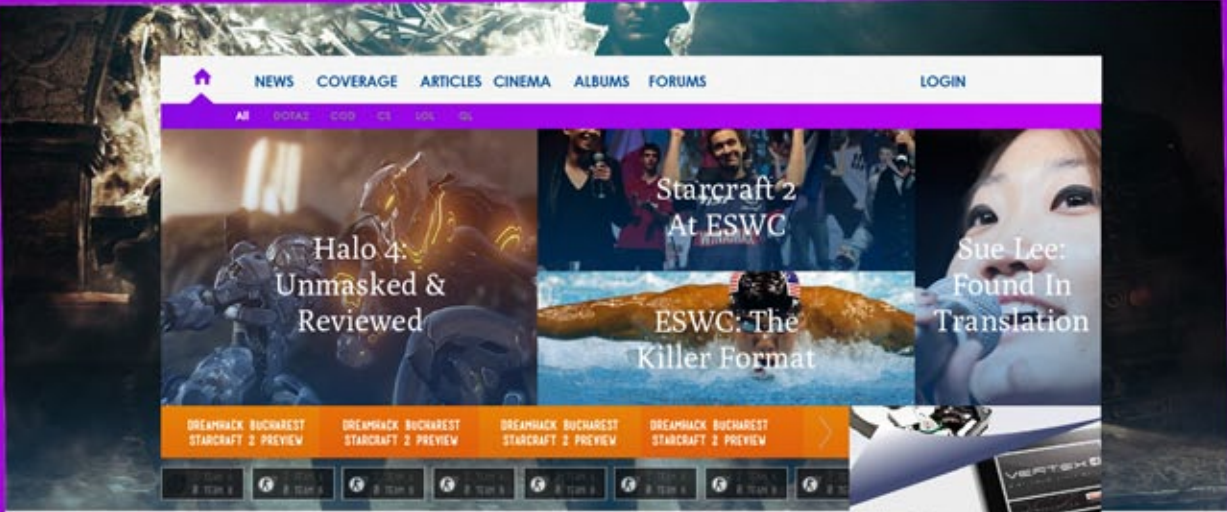
Tästä johtuen tämän kaiken pyörittelyn jälkeen minulla oli tarjota ensimmäinen tarkempi luonnos josta koko asiakkaan edustama Heaven Media kuulema piti. Tätä seuraavana esiteltävää luonnosta käytettiin pohjana kaikkiin viimeisiin muutoksiin etusivun suhteen ja sen välittämä visuaalinen viesti sai asiakkaan pitäytymään sen tyyliä myöhemmistä ehdotuksistani huolimatta.

Lähtökohtana tässä luonnoksessa oli, että jokainen osio saisi enemmän tilaa itselleen ja lopputulos olisi käyttäjälle vähemmän sekava. Suuri kuvakaruselli sai vaikutteita teknologiasivusto The Vergen tyylistä jossa mosaiikkimaisesti esillä on kerralla useampi artikkeli. Nostin tärkeitä elementtejä ylös rohkeilla värivalinnoilla ja "hävitin" muita listamaisia elementtejä. Erityistä tässä luonnoksessa oli että minulla oli nyt leveys suunnassa kulkevia elementtejä pelkkien pystypalkkien sijaan. Käytän näistä termiä levähdyspaikka ja lisäilin niitä seuraavassa vaiheessa lisää sivulle.

Runko itsessään on käytännössä yhdistetty versio molemmista aikaisemmista luonnoksista. Kakkosluonnoksen yläosa yhdistettynä ensimmäisen luonnoksen alaosaan kertoo siitä, että olin ollut alun alkujaan jo oikeilla jäljillä hierarkian ja sisällön paikkojen suhteen.

Asiakas ihastui erityisen paljon suureen taustalla olevaan kuvaan (Kuva 11) ja näki tämän hyvänä asiana mainostajia ajatellen. Leveä leaderboard-mainos puuttuu tästä luonnoksesta kokonaan kuten myös albumit-osio. Saatoin jättää joitain osioita suunnittelematta isoja muutoksia tehdessä jotta saisin asiakkaalta nopean vastauksen onko tyyli muutos onnistunut vai ei. Säästin tällä tavalla monesti aikaa jota olisi muuten kulunut elementtien suunnitteluun joita ei myöhemmin käytettäisikään.

Kaiken kaikkiaan yläosa sivusta näyttää hyvin houkuttelevalta mutta en ollut tyytyväinen siihen kuinka vaisu muu osa sivusta on osittain värivalinnoista johdettu. Sivun typografia vaati myös hiomista ja sivulla ei ollut selkeää tyyliä.



@News headlines | Counter Strike - Global Offensive

## NiP Secure Sponsorship

For many, securing sponsorship is one of the key steps towards being recognised as a professional and talented gaming team.

No matter how hard teams try, the reality is that sponsors want only the best representing them - to sponsor players who do not perform only serves to dilute a brand.

It is then unsurprising that BenQ, one of the leading manufacturers of revered "gaming quality" monitors, have chosen to form a partnership with the Swedish legends NiP in Pygmalion.

The partnership was announced in a joint statement between BenQ and NiP: "During the last three years BenQ had more focus on professional gaming and esports events, and we have been able to meet professional gamers' requirements. As a result,

[READ MORE](#)

**You Mad, Curse?**  
Team HoMaMaOra have been absorbed into Curse, the popular organization for MOBAs and MMOs, and have added a new player to their ranks in the form of "bad temper" Williams.

- JD Masters SE II: coL vs Zero
- Halo 4: Unmasked & Reviewed
- Na'Vi Confirm CS:GO Try-out
- EPS.de: Playoffs
- TEK9 Moderators Needed
- ESWC - Video Tour
- Feature: ESWC - Vive La Resistance!
- Richard Lewis On Climbing The Ladder
- The Reality XIII: Pissers Win Grand Final

It's time to turn the page on storage performance. Available at [dabs.com](#)

### MY OWN ACTIVITY

- 1x STEEN LFT AK/SMG
- 7x HIGHJUNK.UK Searching for ISMG
- 2x UEFA European Football 2012/20...
- 17x gnomes.cod2 lookin for players...
- 50x nevermind...\_D

### MUST DISCUSSED

- 1x [Espoon Launch Online Competitions GOTV Is Live! Goody Stays After All](#)
- 1x [\[UPDATE\] ApeK Loves InCa, VINES, TOP](#)
- 1x [Season 4 Lock: Active \[HUS\]Inlocks + Leveling Destiny To Quit SC2?](#)
- 1x [Virtus.pro Rush3d In Dossia And Fox Select A New Game!](#)
- 1x [GGTV In Time For ESWC](#)

### NEW FORUM THREADS

- 1x STEEN LFT AK/SMG
- 7x HIGHJUNK.UK Searching for ISMG
- 2x UEFA European Football 2012/20...
- 17x gnomes.cod2 lookin for players...
- 50x nevermind...\_D
- 1x WITHACK searching...
- 1x +IAK, TOP CGA
- 2x FIFA clip of the day!
- 3x [SMG] lukerz
- 1x connect problem



- This is the option 1
- This is the option 2
- This is the option 3
- This is the option 4
- This is the option 5
- This is the option 6

**OLIMAXZU - OVERUSED**  
I hope u enjoy this movie, not so much edit wit as always, but the frags are alright. I got some LAN footage init aswell from CIC7, i was 2 lazy to put my stuff from SEC in this movie, but again i hope u enjoy this movie...

**THE EVOLUTION THEORY**  
An old 1.6 movie starring Scott "Evolution" Cavaliers

**WE ARE CALL OF DUTY 2**  
We are Call of Duty 2 is the latest Community Movie, starring European finest in 16 minutes of epic slaughters and clutches. With people in it such as KNALLER, Orlson, blackmane, pussY, LiGing, sacred and many, many more this is a "must-see" movie!...

**NEW BLOGS**

Starting in the mists  
John Doe | 2012-10-09

Through the mists of Pandaria  
John Doe | 2012-10-09

[CoDv] Puzzle - Feel the moment?  
John Doe | 2012-10-09

Summer of 2k12  
John Doe | 2012-10-09

Apologies on TEK-9 content inactivi...  
John Doe | 2012-10-09

Kuva 11: Luonnos 3

### 3.4 Tapaus: Polygon

Tärkeä osa kaikissa projekteissa on oikeanlaisen inspiraation löytäminen. Inspiraatiota voi saada missä vain ja mistä vain. Itse pyrin kehittämään itseäni tutkimalla muiden ihmisten tekemiä samankaltaisia projekteja. Pyrin ymmärtämään, mikä tekee mistäkin projektista onnistuneen ja minkälaisia ajatuksia niiden suunnittelun takana on.

Tehdessäni tutkimustyötä tätä opinnäytetyötä varten, vastaani osui artikkeli joka ohjasi minut webbido- kumenttiin nimeltä Press Reset: The story of Polygon. Tämän 13-osaisen dokumenttisarjan tarkoituksena oli esitellä pelijournalismiin erikoistuneen uuden www-sivuston Polygonin valmistusprosessia ja työryhmää sen takana. Tämä oli onnenpotku itselleni koska Polygon sisälsi kaikkia niitä asioita mitä Esports Heavenkin.

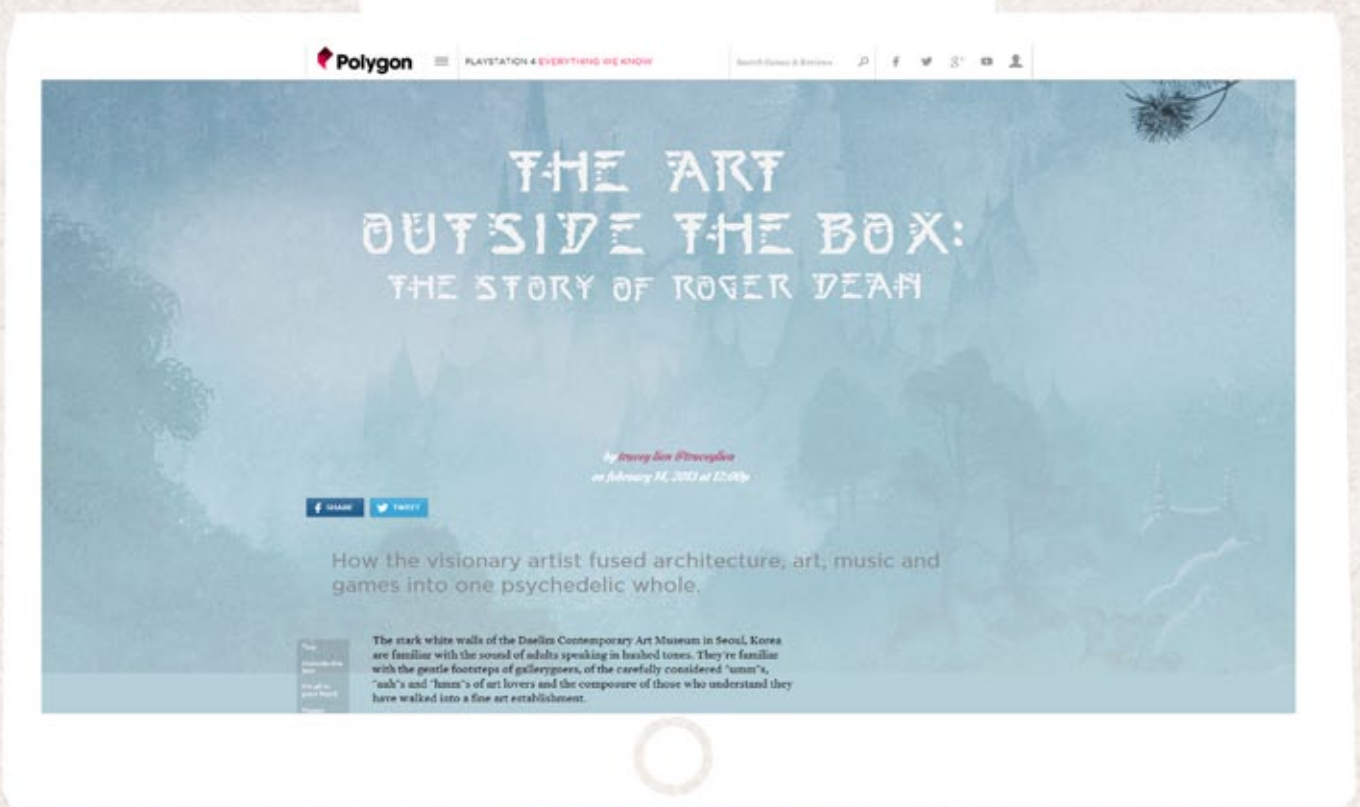
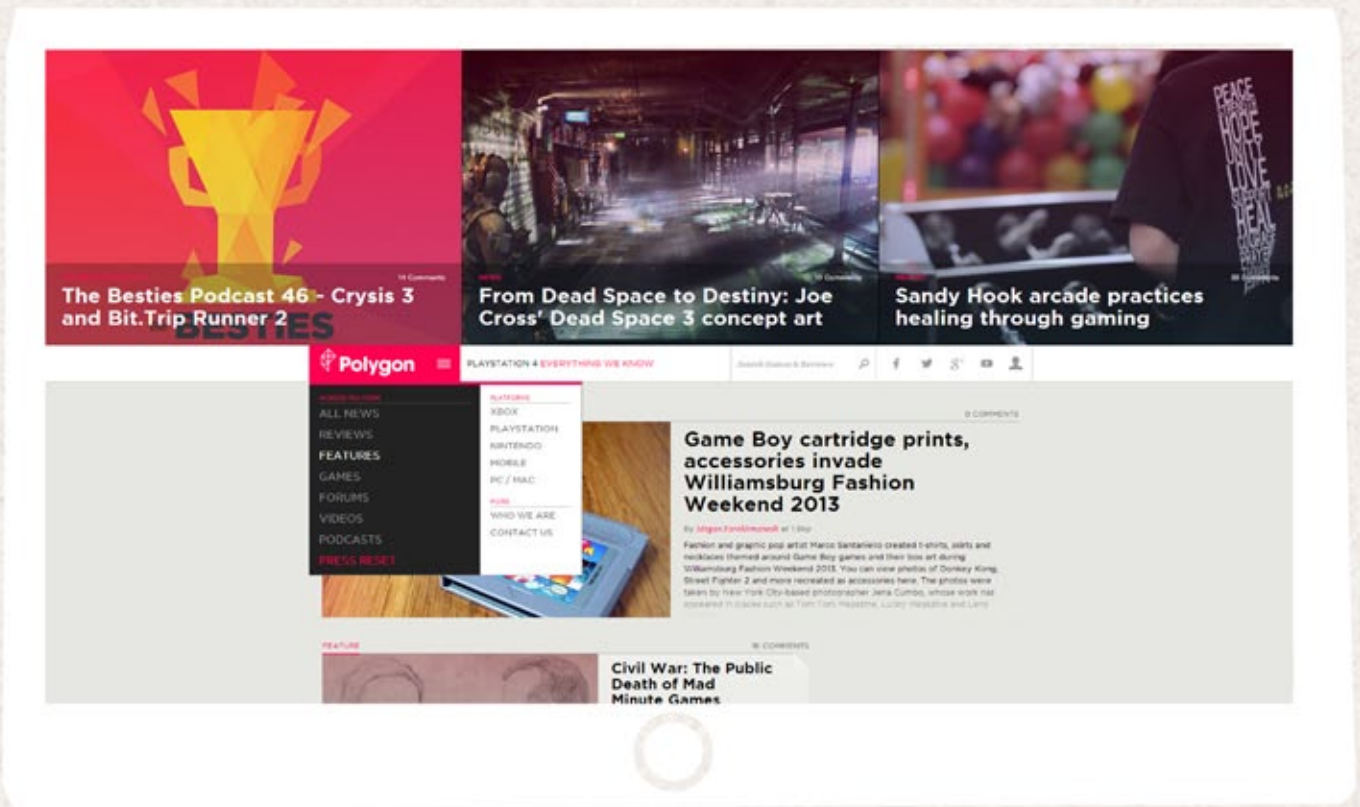
Nämä noin 15-minuuttiset jaksot esittelivät eri osa- alueita mitä sivuston suunnitteluun ja ylläpitämiseen tulee. Kerran viikossa ilmestyneet jaksot olivat tarvitta- vana motivaatoruiske kehittää omia ajatuksia eteen- päin ja saada uudenlaisia näkökulmia suunnitteluun. Eri-tyisen hyviä olivat jaksot joissa käsiteltiin sivuston graafista ilmettä, todella selkeä rytmitys, järkevä tyh- jän tilan käyttö, runsas omien graafisten elementtien käyttö, suuret kuvat ja parhaan näköiset sekä uusim- pia web-tekniikoita käyttävät artikkelit (Kuva 12), mitä olen koskaan nähnyt ovat Polygon.com:n tavaramerk- kejä.

Kolmas jakso käsittelee sivuston grafiikoita ja ni- men valintaa. Siinä painotetaan kuinka tärkeää sivus- tolle on oman visuaalisen tyylin löytäminen. Tämä luo äänen sivulle ja herättää tunteita käyttäjässä. Design ei ole pelkästään visuaalista, vaan se on käyttökoke- muksen suunnittelua jotta kaikki asiat tulisi järjestettyä järkevällä tavalla. Hyvä design ei vie huomiota sisällöl- tä, mutta hyvä design on myös kaunista. Tutustumi- nen tähän dokumenttisarjaan kasvatti käsitystäni siitä millainen hyvän nettisivuston tulee olla. Se tutustutti minut ajatukseen, että sivustojaikin voi brändätä ja niillä voi ja tulee olla selkeä ääni jolla puhutella käyttä- jiiä. Se sai minut uudelleen miettimään mitä sivustolta haluan ja kuinka esitellä sen sisältö mahdollisimman hyvässä valossa. Löysin aivan uudenlaisen näkökan-

nan suunnitteluun, mikä sai minut kokeilemaan rajoja- ni ja näky harppauksena toisen ja kolmannen luon- nosvaiheen välillä. Jos en olisi törmännyt sattumalta tähän dokumenttisarjaan, lopullinen Esports Heaven olisi saattanut näyttää hyvin erilaiselta.

*Video games, like websites, are a culmination of design and user experience. As gamers, we're all hyper-sensitive to visuals, controls, interfaces and tones and we'll judge any given game harshly when things don't work. (Laverty 2012)*





Kuva 12:  
Polygon.com etusivu & artikkelisivu

### 3.5 Kolmas vaihe

Edellisen kierroksen jälkeen alkuperäinen tarkoitus oli tehdä vain hieman korjailuja ja siirtyä eteenpäin muihin välisivuihin. Koska koko luonnos oli kasattu eri vaiheiden aikana rakennetuista palasista, halusin aloittaa sen rakentamisen kokonaan alusta jotta saisin siistin työtiedoston koodaajille lähetettäväksi. Näin pystyin määrittelemään sivun elementit saman kokoisiksi, korjaamaan eroavaisuudet fonttien väreissä ja koossa ja muutenkin yhtenäistämään ja selkeyttämään luonnosta. Tästä syntyneen tuotoksen uskoin olevan jo niin lähellä loppua että menin esittelemään sen ohjaavalle opettajalleni Jouni Valtoselle palautetta hakien.

Jouni antoi oman palautteensa ja hänen mielestään sivu oli yhä sekava ja useat rinnakkaiset elementit riitelivät keskenään huomiosta. Hän ehdotti minua jakamaan rungon kokonaan kahteen palstaan ja nostamaan esille tärkeämpää palstaa visuaalisin keinoin. Välitin tapaamisemme jälkeen palautteen myös asiakkaalleni ja sanoin tarvitsevani hieman aikaa muokkausten tekemiseen.

Kun jonkun projektin parissa viettää useamman kuukauden, omalle työlleen sokeutuu. Ilmiselviä puutteita ei huomaa enää selkeästi. Eritoten käytettävyyttä miettiessä on tärkeää pyytää palautetta käyttäjiltä itseltään. Jos sivun selaaminen ja sieltä asioiden etsiminen tuntuu epäselvältä eikä se ole johdonmukaista, asialle on tehtävä jotain. Opettajaltani saama palaute visuaaliseen ilmeeseen oli pääosin myönteistä, mutta käyttäjäkokemukseen oli tehtävä muutoksia. Olin yrittänyt laittaa liian monta elementtiä pieneen tilaan, mikä johti siihen, että alunperin suunnittelemani polku silmälle ei enää toteutunutkaan. Keskenään riitelevät elementit olisivat pahimmassa tapauksessa ajanut uuden käyttäjän pois sivuilta. Kuten aiemmin kilpailijoita kartoitaessa huomasin, tämä perisynti, kilpailu näkyvimmästä paikasta on hyvin yleistä paljon sisältöä sisältävillä sivuilla. Olin huomaamattani pudonnut samaan sudenkuoppaan.

Tämän palautekeskustelun jälkeen tuli pitkä ajanjakso jolloin asiakkaaseen ei saanut yhteyttä. Joulutauko teki myös hyvää itselleni koska minulla oli aikaa ottaa välimatkaa projektiin ja palata siihen vasta vuoden

2013 alussa. Tämä tauko teki hyvää ja Jounin neuvot huomioon ottaen lähdin vielä kerran rakentamaan runkoa, tälläkertaa niin että jokaisella elementillä oli oma painoarvonsa ja paikkansa leiskassa.

Lopputuloksena on nähtävissä seuraavalla sivulla. Se on ilmava, jokaisella elementillä on oma paikkansa sivulla. Palstajako on edelleen kolme mutta kokokontrastin ja kuvien ansiosta nostin tärkeämmät osiot esille ja jätin yksinkertaisemman listajaon vähemmän tärkeille osioille. Kuvat ovat suuria ja vangitsevat katsojan huomion. Levähdyskohtia on useiden leveysuunnassa kulkevien elementtien ansiosta, mutta tasaisen palstajaon ansiosta sivua on silti helppo seurata katseella ylhäältä alaspäin mennessä.

Visuaalinen ilme on niukka ja se jättää sisällölle tilaa nousta esille. Sivun mukautuu näyttämään erilaiselta sen mukaan mitä siellä kulloinkin on esillä. Mainokset istuvat sivuun luontevasti ja niitä on useita. Aiempi kaksirivinen navigaatio selkeytyi sillä, että lisäsimme eri pelien aloitussivut logon alta aukeavaan pudotusvalikkoon. Tunnusväriä vihreää käytin vain huomiovärinä korostamaan jotain tiettyä toimintoa kuten kirjaudu sisään -painike navigaatioissa.

### 3.6 Pyydä kommentteja

Joka ikisellä ihmisellä on ainutlaatuinen näkökulma maailmaan. Tästä syystä onkin usein hedelmällistä pyytää kommentteja työstäsi ennen kuin annat sille viimeisen silauksen. Näin saatat löytää sellaisia tapoja jalostaa työtäsi, joita et olisi itse koskaan tullut ajatelleeksi.

Anna työsi tarkasteltavaksi esimerkiksi kolmelle erilaiselle ihmiselle. On kuitenkin tärkeää huomata, että kuuntelet kritiikkiä nimen omaan sinun alaasi ymmärtäviltä ihmisiltä. Hiphoppari osaa tuskin arvioida heviballadisi kitarariffejä. Ja kognitiotieteilijän voi olla hankala sulatella poststrukturalistisen pro gradusi sanankäänteitä. (Järvilehto 2011)



## ESPORTS HEAVEN VIENNA ANNOUNCED

FOLLOWING ON FROM THE SUCCESS OF ESPORTS HEAVEN'S FIRST LAN EVENT IN PRAGUE, WE'RE PLEASED TO ANNOUNCE THAT THE NEXT ONE IS ONLY JUST AROUND THE CORNER. THIS TIME THE EVENT WILL TAKE US TO ANOTHER OF EUROPE'S MOST EXCITING CITIES: THE CAPITAL OF AUSTRIA, VIENNA.

The event will be a sixteen team CS:GO tournament, with ten priority spots reserved for the teams that attended our previous event in Prague. These spots will be opened for others if the teams decline to attend or after a two week period, whatever occurs first.

The tournament will be held at the Imperial Riding School Renaissance Vienna Hotel, a glamorous five star hotel that is only eighteen minutes away from the airport, as with our last event the cost for a team of five plus manager is only €995.

### HEADLINES

- 19.08.2012 CoD: The Last Stand Playments Open
- 19.08.2012 CyberGamer To Drop CS & CoM For Season 5
- 19.08.2012 ESL Go4B2: December 2012 - Cup #5 Results
- 19.08.2012 Winter Ponderings: Past vs Future
- 19.08.2012 Ask Series: Ask The Editor
- 19.08.2012 TUK'D Wishes You A Happy New Year!
- 19.08.2012 CyberGamer Season Four Concludes
- 19.08.2012 Bored This Winter? Play the ESL Winter Cup!



### MY FORUM ACTIVITY

- CyberGamer CS:GO 3m
- ESL Go4B2 Keys On the go! 3m
- by MaximiliumG 12m
- CS:GO 15m
- CyberGamer CS:GO 3m
- ESL Go4B2 Keys On the go! 3m
- Ask Editor 5m
- CS:GO 15m
- Ask Editor 15m
- Ask Editor 15m

### ACTIVE TOPICS

### COVERAGE

| MATCHES   | CS:GO LAN TREK 2013 | CS:GO LAN TREK 2013 | CS:GO LAN TREK 2013 | CS:GO LAN TREK 2013 | CS:GO LAN TREK 2013 | CS:GO LAN TREK 2013 |
|-----------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|
| 2013 CLM8 | CLM8                | CLM8                | CLM8                | CLM8                | CLM8                | CLM8                |
| ESL       | HEROS-GONE WILD     | HEROS-GONE WILD     | HEROS-GONE WILD     | HEROS-GONE WILD     | HEROS-GONE WILD     | HEROS-GONE WILD     |

### FEATURES

### BLOGS

- THE BIG SWITCH / COD4+BC2
- DIGGING DEEPER PART 1
- THE BIG SWITCH / COD4+BC2
- THE BIG SWITCH / COD4+BC2
- THE BIG SWITCH / COD4+BC2
- THE BIG SWITCH / COD4+BC2
- THE BIG SWITCH / COD4+BC2

### NEW TOPICS

- CyberGamer CS:GO 3m
- ESL Go4B2 Keys On the go! 3m
- Ask Editor 5m
- CS:GO 15m
- Ask Editor 15m
- ESL Go4B2 Keys On the go! 3m
- Ask Editor 5m
- ESL Go4B2 Keys On the go! 3m
- Ask Editor 5m
- ESL Go4B2 Keys On the go! 3m
- Ask Editor 5m
- ESL Go4B2 Keys On the go! 3m
- Ask Editor 5m
- ESL Go4B2 Keys On the go! 3m
- Ask Editor 5m

### MOVIES



### ALBUMS

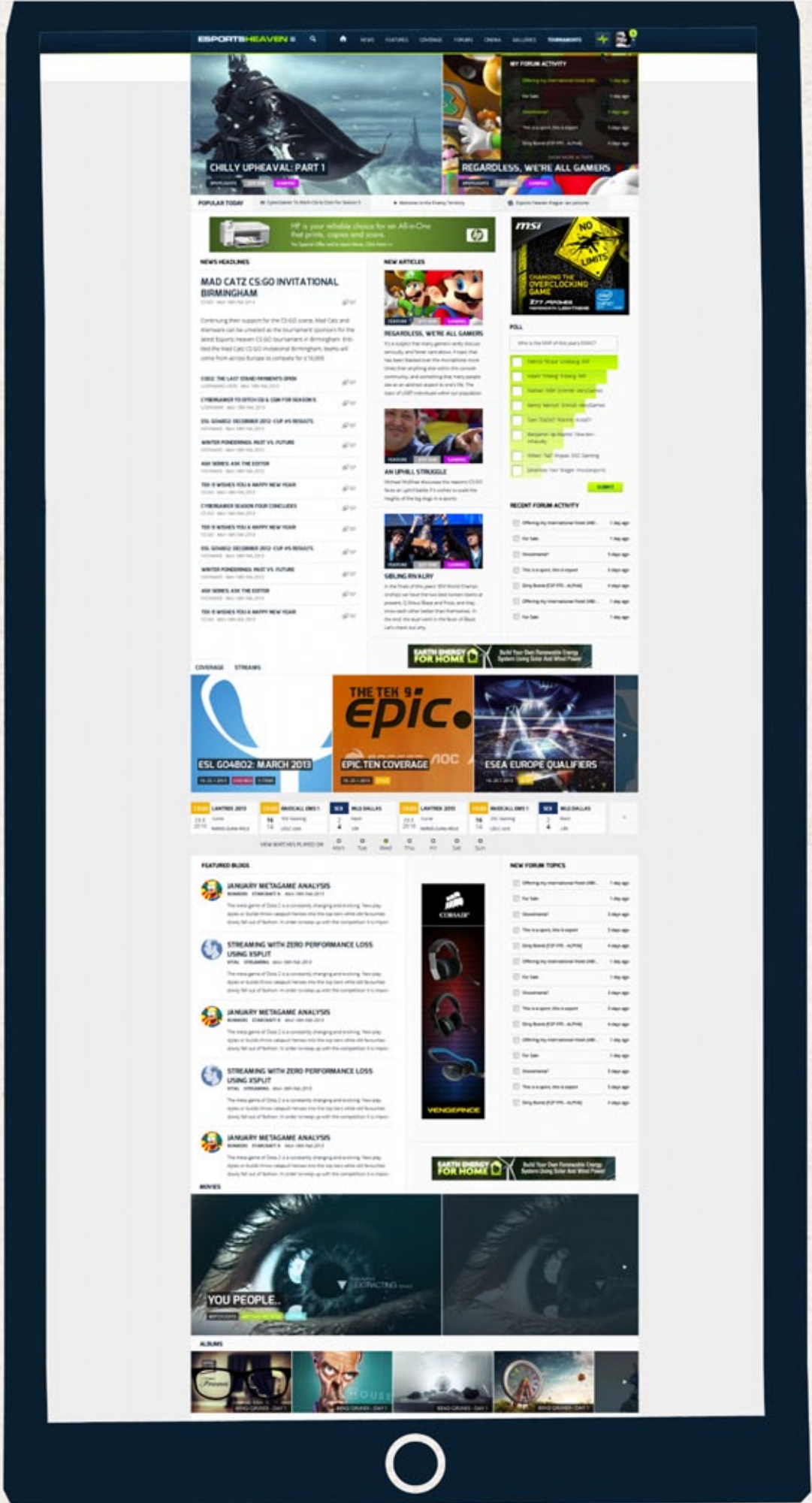


### POLL

- Who is the MVP of this year's ESLC?
- Patrick 'Reaver' Lindberg - MVP
  - Adam 'Trickin' Pridem - MVP
  - Rafael 'TUK' Schmitt - VeryGames
  - Kevin 'Seany' Schrub - VeryGames
  - Sam 'Slaz' Marlow - Annet
  - Bergman 'Igh-Nerco' Oberlin - iFacility
  - Wlodek 'TAZ' Wlodek - ESC Gaming
  - Johannes 'Tee' Major - iFacility

Kuva 13: Luonnos 4





Kuva 14: Lopullinen etusivu

## 4 Viimeistely ja sovellukset

### 4.1 Animaatiot

Olen tässä pitemmän iltapäivää käynyt läpi erilaisia esimerkkejä nettisivuille ominaisista animaatioista. Kaikki joskus Internetissä vierailleet tietävät että jo vierailtujen linkkien väri muuttuu toiseksi tai että hiiren osoitin muuttuu erinäköiseksi klikattavan linkin päällä. Teknologia menee eteenpäin ja niin myös sivujen taustalla olevat HTML ja CSS ovat kehittyneet siihen pisteeseen, että jotkut nettisivut alkavat muistuttaa jo enemmän ohjelmia kuin vielä 2000-luvun alun staattisilta sivuilta.

Interaktiivisuus sivun ja käyttäjän välillä voi hyvin toteutettuna parantaa käyttäjäkokemusta valtavasti. Ei siis kannata enää ylenkatsoa toteutusvaihetta vaan olla aktiivisesti läsnä ja etsiä erilaisia hyviä tapoja selkeyttää asioita. Parhaimmassa tapauksessa nämä ratkaisut eivät pelkästään helpota käytettävyyttä vaan myös nostavat kokemuksen visuaalisesti täysin uudelle tasolle.

Nykyään hyvin yleisiä efektejä ovat tekstilinkin värin tai taustan vaihtuminen hiiren tullessa tämän päälle, usean kuvan kollaasit joissa kuvat vaihtuvat tietyn sekunnin välein sekä erilaiset siirtymäefektit sivuilta toisille. Liika on liikaa näissäkin ja ylimääräinen tulisi pois jotta se ei tule käytettävyyden ehdoille. Kokeile erilaisia vaihtoehtoja käytännössä ja mieti, mitkä tukevat brändiäsi.

*“Animations are to show users a change in the application in such a way that they can still follow it in their minds. When showing a new page, properly animated it allows them to wrap their minds around the process more easily. You don’t use effects just for fun.” (Van Houdt 2013)*

Esports Heveniin valitsin muutamia aikaisemmiskin projekteissani käytettyjä ideoita. Yksinkertaisten ”hiiri linkin päällä, väri vaihtuu” efektien lisäksi loimme muutaman erikoisemman ratkaisun. Koska naviin tulevien linkkien määrä on niin suuri, täysimittaisen hakupalkin sisällyttäminen ei ollut mahdollista. Haun

on kuitenkin tarkoitus olla näkyvällä paikalla ja helposti saatavilla. Tästä johtuen ratkaisimme ongelman liu’uttamalla hakupalkin esiin, kun suurennuslasin kuvakkeesta painetaan. Palkki liukuu nätisti takaisin piiloon, kun joku muu alue tulee aktiiviseksi. Lopputulokset on erittäin toimiva ja tuo samalla oman pienen lisänsä sivun ulkonäköön.

## 4.2 Värivalinnoista

Jokaisessa luonnoksessa on ensin navigaatio ja sen jälkeen kuvakaruselli jota seuraa artikkelit ja uutiset. Ihmissilmä hakee ensin tummat sävyt ja jatkaa sen jälkeen vaaleampiin alueisiin. Sisältö tulisi jakaa hierarkian mukaan tärkeisiin ja vähemmän tärkeisiin osioihin. Näille osioille tulisi antaa oma visuaalinen ilme ja sitä seuraamalla hänen tulisi pystyä selaamaan sivua sujuvasti eteenpäin. Hyvin järjestelty ja mietitty runko ei ole pelkästään järkeenkäypä, vaan myös visuaalisesti stimuloiva ja helpommin mieleen painuva. (Frost 2003,104)

Edellä mainittuja oppeja noudattaen lopulliseen ulkoasuun vaihdoin sivun yläreunassa olevan navigaation värin tumman siniseksi sillä se loi halutunlaista jämakkyyttä sivuun. Vasemman yläkulman logo on asetettu paikkaan, johon silmä ensimmäisenä hakeutuu sivulle tullessa. Navigaation alla olevat artikkelit suurine kuvineen vangitsevat seuraavana katsojan huomion josta katse jatkuu alaspäin vaalealla pohjalla oleviin uutisotsikoihin ja tästä lähtee luonteva rullaus alaspäin osio kerrallaan. Väliin asetellut leveyssuunnassa kulkevat elementit rauhoittavat ja rikkovat lista- maista rakennetta, mikä antaa silmälle aikaa levätä ja auttaa löytämään kohdan johon katse jäi.

Värien suhteen ehdotin ensin raikasta sinistä sanan Heaven eli taivas johdosta, mutta tämä ei kuitenkaan käynyt. Heaven Medialla on käynnissä ilmeen uusiminen ja he käyttävät taivaan sinistä eivätkä he halunneet Esports Heavenille samaa värimaailmaa. Olin jo aikaisemmin ihastunut neonvihreään sen näkyvyyden ja pirteän mielikuvan ansiosta. Vihreä on helppo yhdistää pallopeleihin sekä urheiluun, uutuuteen, nuoruuteen, eikä sitä ole käytetty muilla Esportsiin keskittyneillä sivuilla. Neonvihreä ei ole myöskään yhtä maskuliininen värinä kuin sininen ja se nousee tummalta taustalta huomattavasti paremmin.

Logossa ja painikkeissa käytetyn päävärin lisäksi halusin värikoodata eri pelien sisällöt, jotta jo otsikon väriä katsottaessa tietää mihinkä aihepiiriin artikkeli kuuluu. Tähän valitut värit otin suoraan pelien logojen pääväreistä, jotta mielikuva oikeasta pelistä heräisi käyttäjässä heti.

## 4.3 Fontit

Pidän erityisen paljon vaiheesta jolloin olen viimeistellyt sivut photoshopilla ja tiedostot ovat lähetetty edelleen koodattavaksi. Se mitä olet tehnyt suunniteluohjelmalla on täysin merkityksetöntä, jos itse sivujen toteutus on taitamattomissa käsissä. Ei pelkästään ulkonäön kopioiminen 1:1 vaan se, että ideat siirretään selaimeen toimivaan muotoon. Tämä luo vielä viimeisen vaiheen hioa lopputulosta ja haluan pyrinnolemaan läsnä tässä vaiheessa. Harrastan vuoropuhelua koodaajan kanssa, molemmat heittävät omia ideoita ja näistä parhaat toteutetaan lopulliseen sivuun. Viimeistään tässä vaiheessa tulee nopeasti selville onko fontit valittu oikein, kuinka ne näkyvät ruudulla, onko valittu koko tai leikkaus selkeä muttei silmälle rasittava ja onko rivivälit kohdallaan. Monta näistä asioista voi varmistaa etukäteen selaillemalla muita sivuja ja kiinnittämällä huomiota juuri kyseisiin ratkaisuihin. Toimivia ratkaisuja voi käyttää myös itse.

En ole puhunut aiemmin fonttivalinnoistani mutta se johtuu siitä että tein lopullisen valintani vasta etusivun loppumetreillä. Halusin otsikkofontiksi jonkun persoonallisen, mutta silti melko vähäeleisen ja selkeän fontin. Tämän lisäksi leipätekstin kirjasinvalinta oli elintärkeä. Tässä apuun tuli mainio Google web fonts. Heidän kattavasta kirjastostaan löytyy suuri valikoima juuri selaimessa luettavaksi tarkoitettuja ilmaisia open source fontteja ja täysi tuki näille. Samaiselta sivulta löytyy myös hyvä työkalu joka ehdottaa toimivia fonttiyhdistelmiä otsikolle ja leipätekstille.

*Overly long or short lines of type also tire the reader and destroy a pleasant reading rhythm. Long lines are burdensome and tedious, whereas short lines cause choppy eye movements. Paying attention to the number of characters per line is a key in determining appropriate line lengths. It is generally agreed that lines of type consisting of a maximum of sixty or seventy characters promote readability. (Carter 2002, 15)*

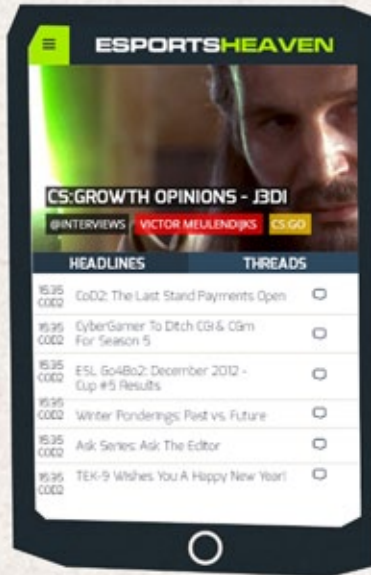
Pääfontikseni valitsin lopulta Steve Mattesonin suunnitteleman Open Sans -fontin. Se on Sans Serif jonka olen nähnyt yleistyvän viimeisen vuoden aikana. Se on oman kuvauksensa mukaan hyvin neutraali, mutta ystävällinen ja soveltuu erinomaisesti ruudulta ja mobiililaitteilta luettavaksi. Tykkään fontin ilma- vuudesta ja kuinka hyvin se mahtuu pienempäänkin tilaan. Tunnetuista sivustoista ainakin blogijärjestelmä Word Press vaihtoi Helveticasta Open Sanssiin loka- kuussa 2012.

*Type wonks know that Open Sans is a humanist sans-serif typeface. It's elegant and sophisticated, yet modern. It's beautifully legible, offers an excellent reading experience, and has a superior typographic range that includes accents, non-Latin characters, and more. (Wordpress, 2012)*

Otsikkofontiksi valitsin Natanel Gaman suunnitteleman Exon. Se on rahoitettu onnistuneesti Kickstart kampanjalla missä näin sen ensimmäisen kerran. Tästä johtuen se on myöskin open sourcena jakelussa. Kätevä pairing -ominaisuus google web fonts-sivulla suositteli Exoa open sanssin kanssa käytettäväksi ja tykästyin sen persoonalliseen tyyliin, kapeuteen, hieman koristeltuihin isoihin kirjaimiin sekä laajaan valikoimaan erilaisia leikkauksia. Käyttämällä riittävän suurta kokontrastia leipätekstin kanssa, Exo näyttää todella hyvältä ja vangitsee katsojan huomion. Mielestäni futuristinen ulkomuoto sopii Serifejä paremmin Esports Heavenin henkeen otsikkofonttina.



Kuva 15: Fonttivalinnat



Kuva 16: Mobiilisivu

## 4.4 Sovelluksia

Etusivulle luoduista graafisista elementeistä oli lopulta helppo rakentaa alasivuja. Jo etusivun määrittelymä ruudukkopohja helpotti asettelussa ja aiemmin haasteellisena olleet mainokset tuntuivat menevän luonnollisesti paikalleen. Halusin myös arkistosivujen olevan muutakin kuin pelkkiä listoja ja käyttäytyvän samankaltaisesti kuin suurien uutissivustojen eri osiot. Ajatuksena oli, että jokainen alasivuista toimisi omina etusivunaan ja esittelisi tärkeimmät ja uusimmat tapahtumat kyseisessä kategoriassa.

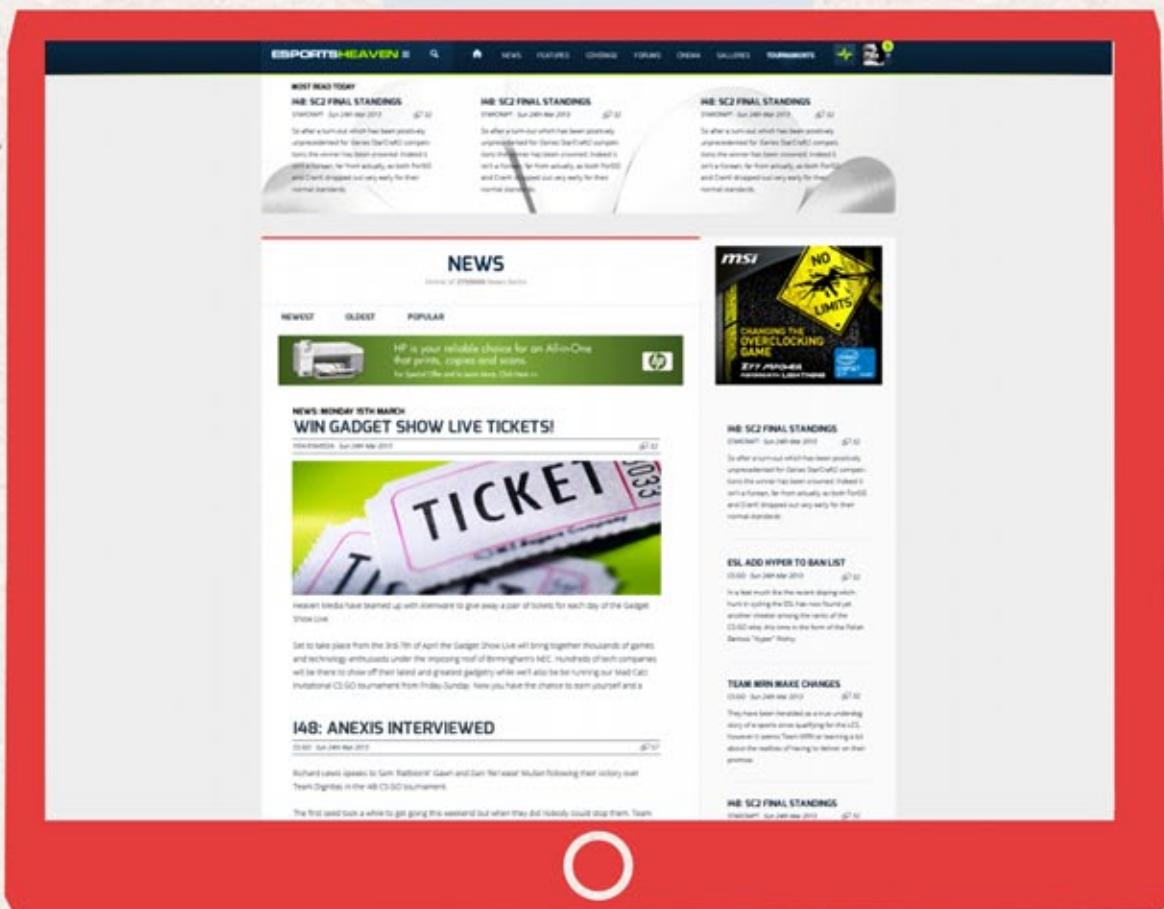
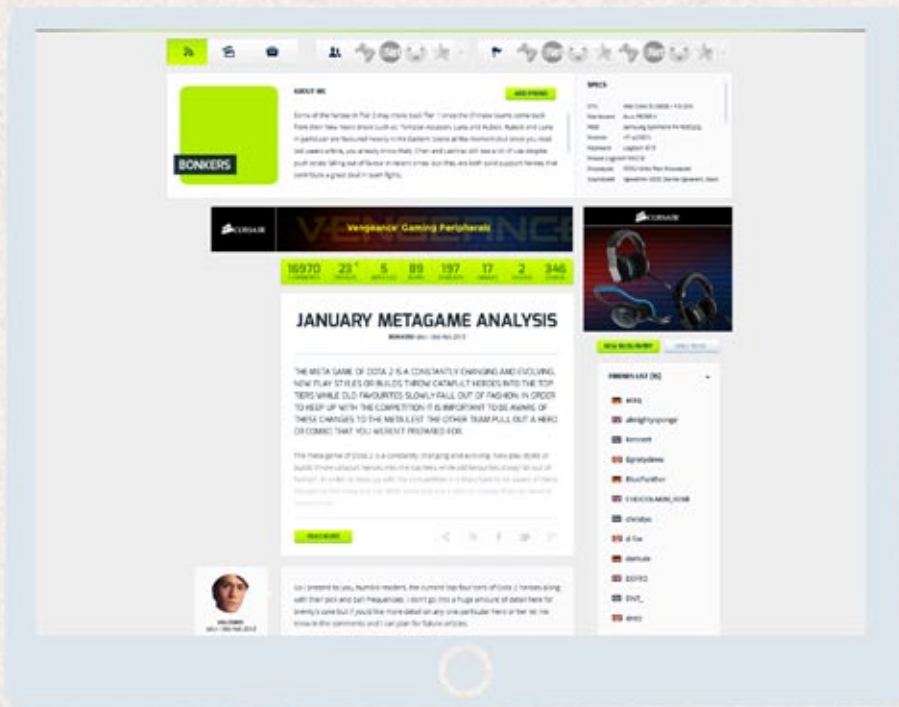
Koska Esports Heaven on rakennettu samalla julkaisualustalle kuin edellinen projekti, ei kaikki sen ominaisuudet vastanneet suoraan tarkoituksiamme. Halusin ratkaista aiempia ongelmakohtia tai huonosti vastaanotettuja ominaisuuksia ja muokata niitä paremmaksi. Näistä suurimpina mainittakoon profiilisivun uusiminen ja blogin yhdistäminen osaksi käyttäjän seinää, Facebookin tapaan. Tällaiset muutokset ovat hyvin aikaa vieviä, mikä omalta osaltaan on hidastanut projektin edistymistä. Lopputulokset ovat onneksi puhuneet puolestaan ja hiominen on johtanut johdonmukaiseen ja jouhevaan käyttökokemukseen.

Artikkelisivu on tarkoitus olla koko sivuston huipentuma. Olen poistanut kaiken muun paitsi itse artikkelin sisällön, mikä yhdessä sisäänrakennettujen tekstityökalujen kanssa mahdollistaa näyttävien artikkelirakenteiden luonnin. Muita artikkeleita samalta kirjoittajalta on myös ominaisuus, jota koodi ei suoranaisesti tue, mutta on ajanmukainen sekä hyödyllinen ominaisuus.

Elokuvasivun ulkoasu on saanut hyvin paljon vaikutteita Youtubesta ja luottaa samaan yksinkertaiseen tyyliin. Jos joitain erityisominaisuuksia tarvitsee, löytyvät ne omien painikkeidensa takaa. Niukka ulkoasu ei vie huomiota itse videolta.

Lopuksi monista sovelluksista mainittakoon vielä foorumit, joiden taustakuva ja värimaailma vaihtuvat sen mukaan minkä pelin foorumeilla ollaan. Enää ei pitäisi tulla sitä ongelmaa etä viesti menee väärään kategoriaan. Vaikka foorumit käyttävät muulta sivustolta tuttua kommentointipohjaa, olen muotoillut aloituskirjoituksen erinäköiseksi jotta se erottuisi paremmin joukosta.





Kuva 17: Profili & Uutissivu

ESPORTS HEAVEN

CARDS CLOSE TOP TEN FEBRUARY

# ST\_LIFE: THE HERO WE NEED

## Impulsive Gaming Perspectives

CLOSE YOUR EYES AFTER YOU READ THE REST OF THIS ARTICLE, AND GO BACK IN TIME 20 YEARS TO A DECADE BACK IN TIME. AT THE COMPLEX VISUAL, FINE-GRAINED AND REASSURANT LIFE TO NORMAL OF BETTER KNOWN TO US, THE SURFER OF TORNAL BONUS.

Mostly use the first thing of StarCraft. He was the person to help find the events at the top. He remained at the top to help bring in a new generation of players, and he's a great example of a player who was not only a player, but also a leader.

Now we look forward to 2008 when we have a young and new star rising. The 19-year-old was known as Flash, but the first time, for a short season, and many more times, he just won the very first StarCraft League Cup. This was the first thing of an era that was going to be the best, but that was something else. He was only 19, but he had already won a world championship, winning over 70% of his games with a style not even possible in most games and tactics. This was the best that there was in StarCraft. He was there for the first time, and he was the best that there was in the world, and he was the best that there was in the world.

When Flash was named the best and most powerful StarCraft player in the world at the age of 19, it was the first time that he had ever won a world championship. This is the first time that he had ever won a world championship, and it was the first time that he had ever won a world championship.

Flash had been in the game since he was 12, and he had been playing for 7 years. He was a professional player, and he was the best that there was in the world. He was the best that there was in the world, and he was the best that there was in the world.

Flash had been in the game since he was 12, and he had been playing for 7 years. He was a professional player, and he was the best that there was in the world. He was the best that there was in the world, and he was the best that there was in the world.

### Flash

Flash had been in the game since he was 12, and he had been playing for 7 years. He was a professional player, and he was the best that there was in the world. He was the best that there was in the world, and he was the best that there was in the world.

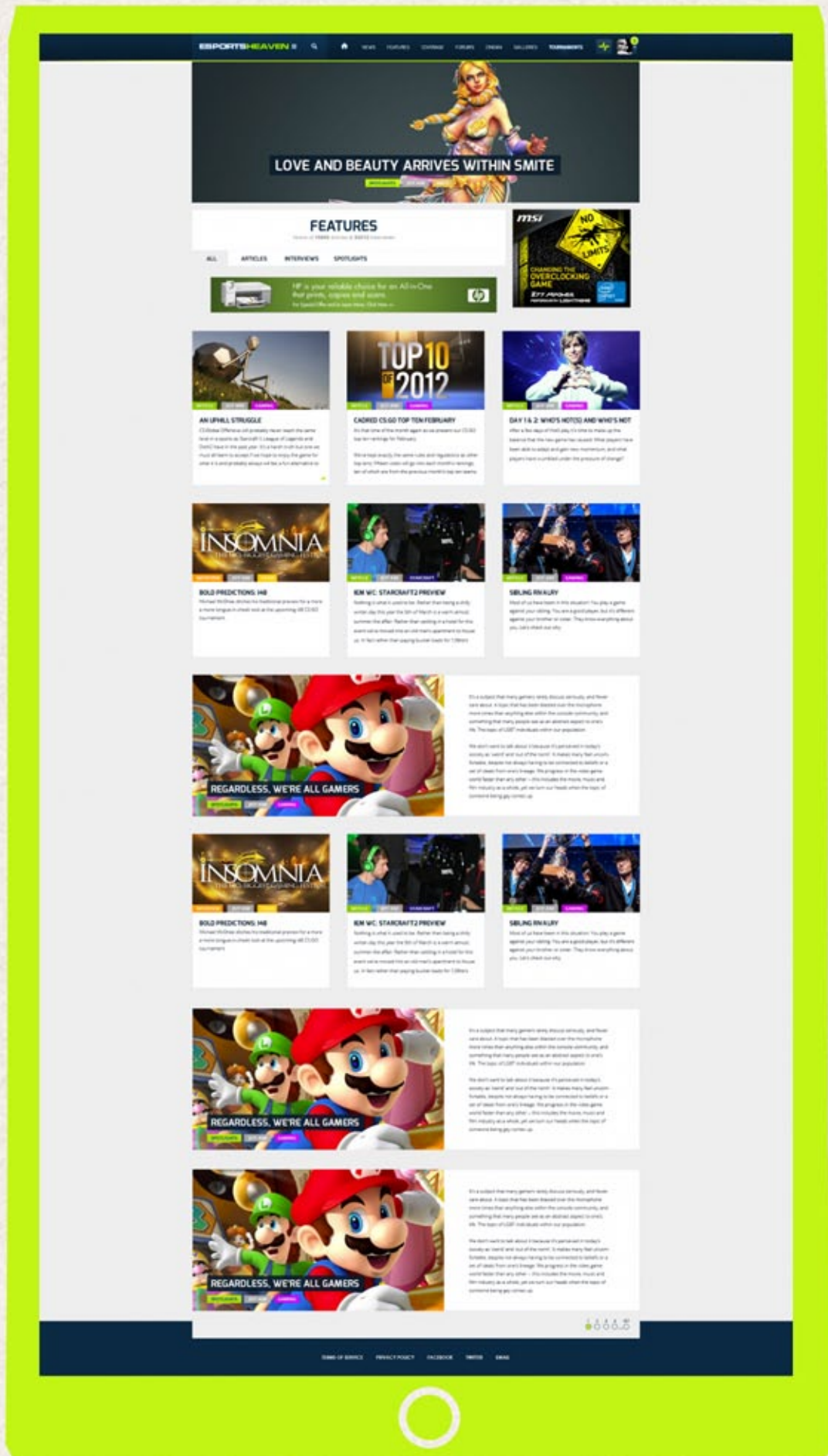
### Flash

Flash had been in the game since he was 12, and he had been playing for 7 years. He was a professional player, and he was the best that there was in the world. He was the best that there was in the world, and he was the best that there was in the world.

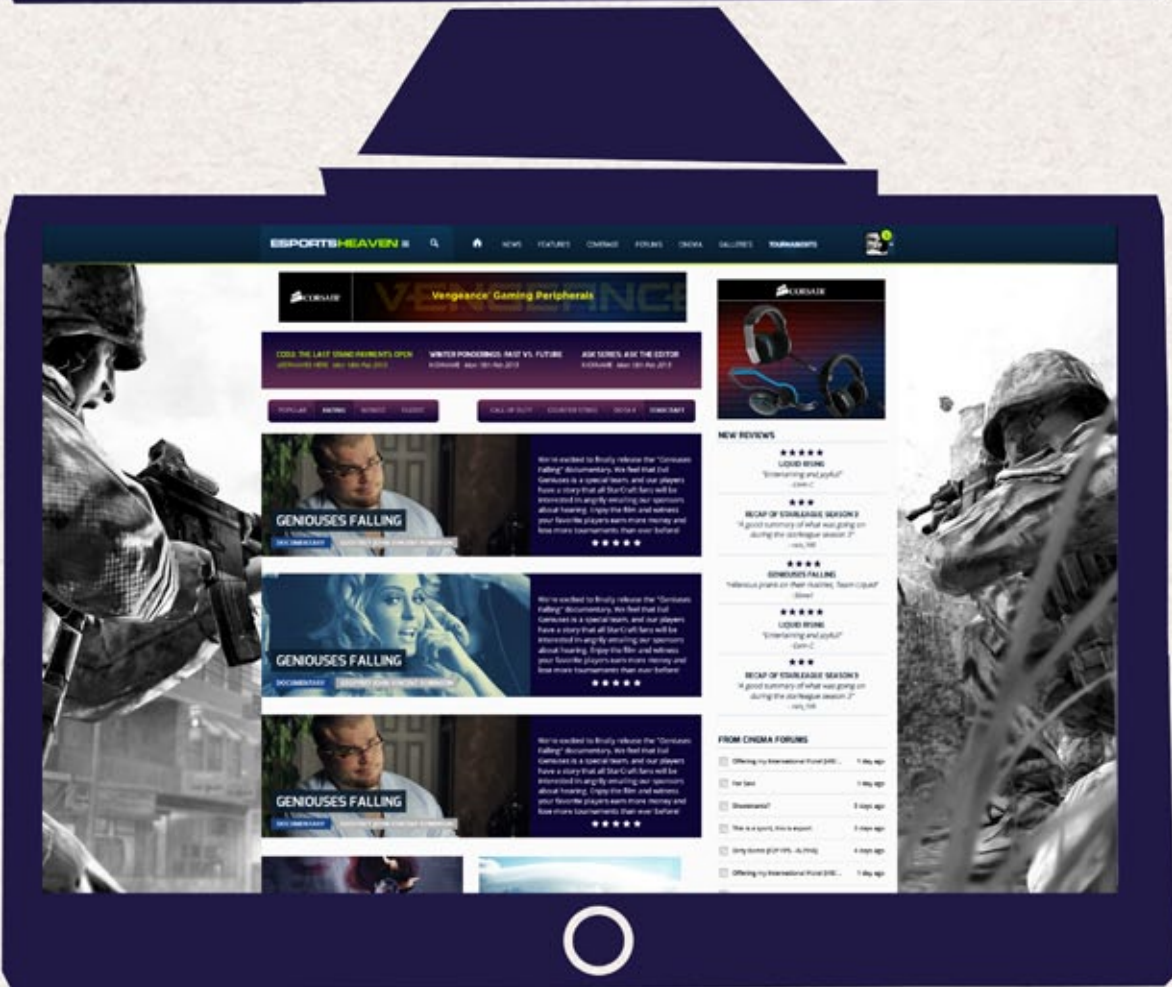
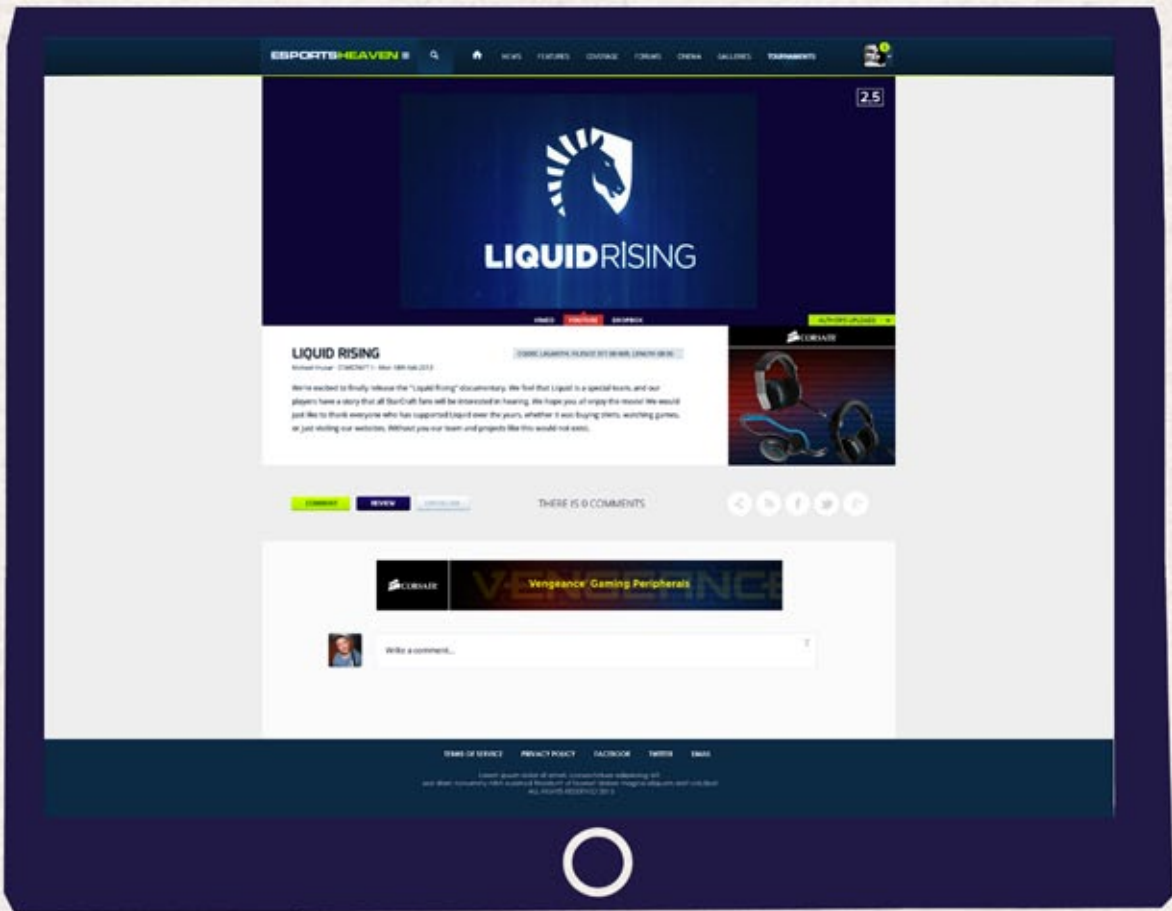
### Flash

Flash had been in the game since he was 12, and he had been playing for 7 years. He was a professional player, and he was the best that there was in the world. He was the best that there was in the world, and he was the best that there was in the world.

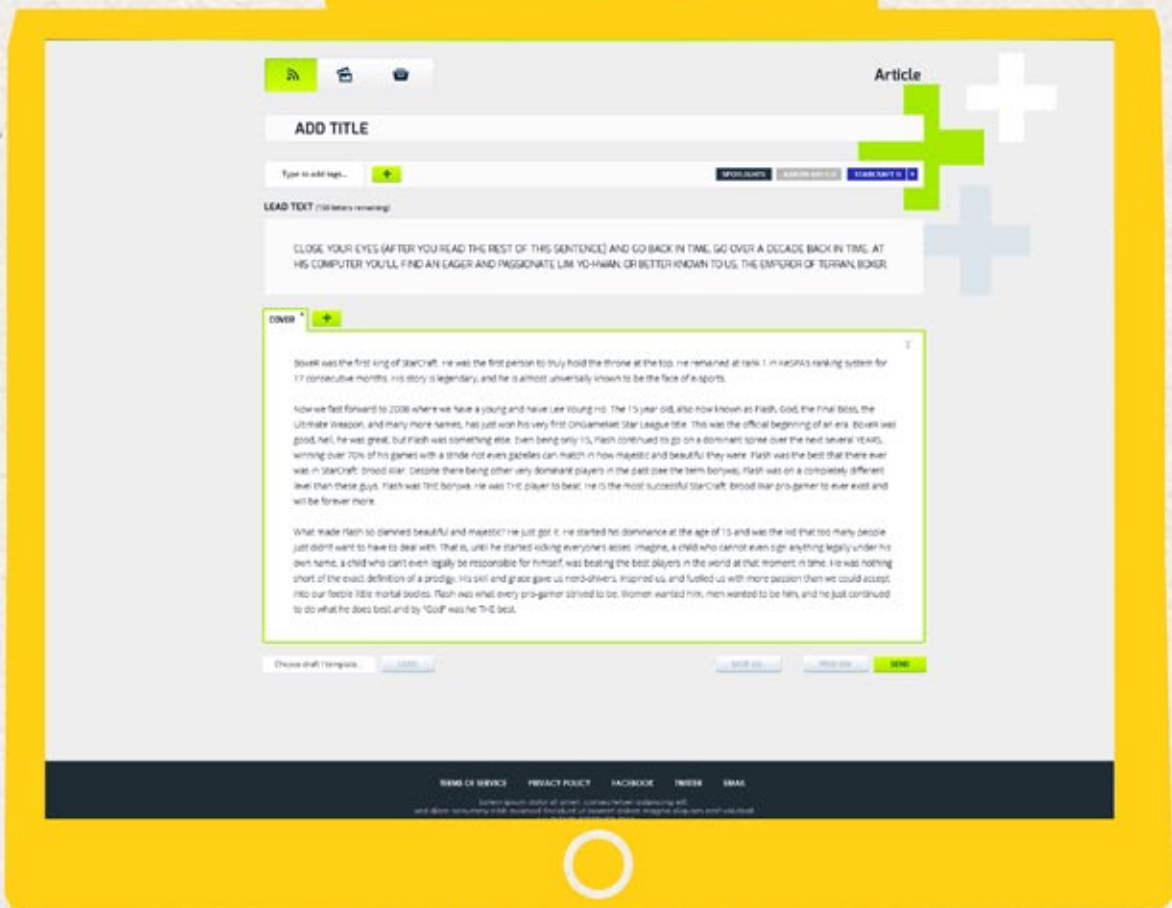
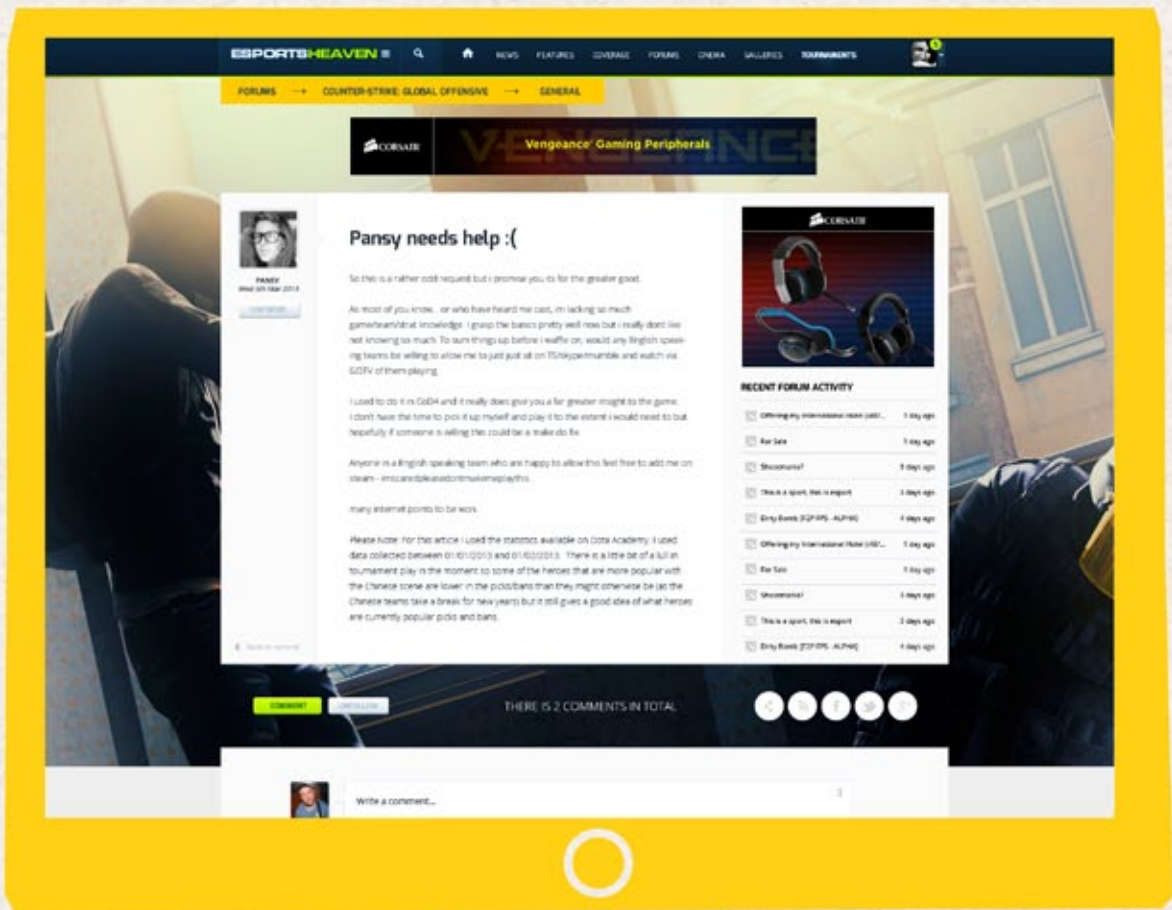
Kuva 18: Artikkel



Kuva 19:  
Artikkelikirjasto



Kuva 20: Video & "elokuvatäätteri"



Kuva 21: Foorumi & lisää sisältöä.

## 5 Päätäntä

Esports Heaven projektina oli pitkä, mikä johtui moneen henkilön aikataulujen yhteen sovittamisen vaikeudesta ja ajoittaisen kommunikoinnin vaikeudesta asiakkaan kanssa. Erinäiset yksin työskentelyn vaikeudet hidastivat myös omalta osaltaan tekemistä. Näistä suurimpina ongelmina olivat oman aikataulutuksen pettäminen deadlineen puuttumisesta johtuen sekä kritiikin puute muilta työryhmän jäseniltä. Vaikka en ollut ensimmäistä kertaa tekemässä tämän mittaluokan projektia, kokemuksen puute näkyi ja en osannut organisoida omaa tekemistäni hyvin. Tämä johti suunnittelupöydälle palaamiseen moneen otteeseen ja aloittamaan alusta.

Hiominen kuitenkin kannatti ja olen erittäin tyytyväinen minun ja työryhmän aikaansaannokseen. Etusivulla eri osioiden jäsentely on kohdallaan, sitä on vaivaton lukea ja visuaalinen ilme ei vie huomiota itse sisällöltä. Esports Heavenin ulkoasu mahdollistaa myös laajentamisen ja helpon päivittämisen jatkossa ja uskonkin sen kestävästi aikaa hyvin. Oikean tyylin löytäminen nopeutti myös alisivujen suunnittelua ja ne valmistuivat etusivuun nähden todella nopeasti. Kokonaisuus on hyvin yhtenäinen mutta eri kategoriat erottuvat silti riittävästi toisistaan helpon tunnistettavuuden vuoksi.

Monet tutkimustyöni alussa läpi käymäni sivut ovat saaneet syksyn jälkeen uudistuksia ulkoasuunsa ja yhtenäisiä piirteitä on nähtävissä tekemäni sivuston sekä ennustamieni trendien kanssa. Osaan nyt paremmin kartoittaa olemassa olevaa tarjontaa ja pyytää palautetta niin asiakkaalta kuin kohderyhmään kuuluvilta henkilöiltä (ja sen ulkopuolelta.)

Itse viimeistelyvaiheeseen ei taaskaan jäänyt riittävästi aikaa ja koodarin sairastumisen myötä menetimme viikon työn juuri ennen sivuston julkaisemista. Tämä kasasi entisestään paineita julkaisun suhteen ja tarvittava testaus jäi kokeilematta.

Tarvittava rohkaisu ja luotto omaan tekemiseen syntyi viimeistään siinä vaiheessa, kun asiakas tietämättäni julkaisi parin artikkelin mittaisen esittelyn Esports Heavenin tulevasta ulkoasusta ja sen uusista ominaisuuksista. Kuvankaappausten perusteella

saadut kommentit olivat pääosassa positiivisia ja molempien sivustojen, Cadredin että Tek-9:n, käyttäjät tuntuivat ottavan uuden ilmeen ja muutoksen hyvänä asiana. Toivon että käyttäjät tulevat tuntemaan Esports Heavenin omakseen ja ovat ylpeitä siitä. Aika näyttää onnistuuko Esports Heaven nostamaan esportsiin keskittyneiden sivustojen rimaa korkeammalle vai jääkö se pienen työryhmän kunnianhimoiseksi kokeiluksi.

Työryhmämme jatkaa sivun parissa työskentelyä vielä opinnäytetyön jälkeenkin, jotta julkistaminen menisi hyvin ja korjaamme palautteen mukaan sivustoa lopulliseen muotoon. Samalla minulle tarjottiin mahdollisuus toimia freelancer-graafikkona Heaven Medialle. Tehtäviini kuuluu erilaisten artikkelikuvi- tusten sekä bannereiden suunnittelu, joten vastaan sivuston visuaalisesta ilmeestä ainakin osittain myös tulevaisuudessa.

## Kuvat

(Kuvat omia ellei toisin mainittu)

Kuva 1: Kaavio, Realistinen Evaluaatio

Kuva 2: SWOT-analyysi

Kuva 3: Laitteita, joilla sivua tullaan selaamaan

Kuva 4: Liukuanimaatio havainnollistettuna

Kuva 5: Cadred.org www-sivusto. Kuvakaappaus.  
[viitattu 4.3.2013]. Saatavissa: <http://www.cadred.org>

Kuva 6: Tek-9.org www-sivusto. Kuvakaappaus.  
[viitattu 4.3.2013]. Saatavissa: <http://www.tek-9.org>

Kuva 7: Asiakkaan tekemä luonnos etusivusta

Kuva 8: Rungot ensimmäisissä luonnoksissa

Kuva 9: Luonnos 1

Kuva 10: Luonnos 2

Kuva 11: Luonnos 3

Kuva 12: Polygon.com etusivu & artikkelisivu. Kuvakaappaus.  
[viitattu 4.3.2013]. Saatavissa: <http://www.polygon.com>

Kuva 13: Luonnos 4

Kuva 14: Lopullinen etusivu

Kuva 15: Fonttivalinnat

Kuva 16: Mobiilisivu

Kuva 17: Profiili & Uutissivu

Kuva 18: Artikkelit

Kuva 19: Artikkelikirjasto

Kuva 20: Video & "elokuvateatteri"

Kuva 21: Foorumi & lisää sisältöä



## Lähteet

Anttila 2006. [luentomateriaali]. Amk -ja ammatillisen koulutuksen tutkimuspäivät Oulussa 11.-12.10. 2006 [viitattu 12.5.2012].

Saatavissa: [www.aikakauslehdet.fi/Etusivu/Ajankoh-taista/Tiedotteet/2011/Julkisuus-voi-tukea-menestyjaa-tai-vaieta-jonkun-kuoliaaksi/](http://www.aikakauslehdet.fi/Etusivu/Ajankoh-taista/Tiedotteet/2011/Julkisuus-voi-tukea-menestyjaa-tai-vaieta-jonkun-kuoliaaksi/)

Anttila 2005. Ilmaisuu, teos, tekeminen ja tutkiva toi-minta. Hamina: Akatiimi.

Breslau 2012. The State of eSports: 2012 [Verkkajulkai-su]. Gamespot.com [Viitattu 28.1.2013].

Saatavissa: [www.gamespot.com/features/the-state-of-esports-2012-6350990](http://www.gamespot.com/features/the-state-of-esports-2012-6350990)

Carter 2002. Digital Color and Type, RotoVision SA. [Viitattu 4.2.2013].

Danielson 2002. Web Design Basics. Rockport Publis-hers, Inc. [Viitattu 4.2.2013].

Duarte 2013. Redesigning Google: how Larry Page engineered a beautiful revolution [Video].

Matias Duarte, Director of user experience, An-droid [Viitattu 19.1.2013]. Saatavissa: [www.theverge.com/2013/1/24/3904134/google-redesign-how-larry-page-engineered-beautiful-revolution](http://www.theverge.com/2013/1/24/3904134/google-redesign-how-larry-page-engineered-beautiful-revolution)

Fadeyev 2009. 9 Tips For Brand Building With Web Design [Verkkajulkaisu].

Webdesignerdepot.com [Viitattu 28.1.2013].

Saatavissa: [www.webdesignerdepot.com/2009/05/9-tips-for-brand-building-with-web-design](http://www.webdesignerdepot.com/2009/05/9-tips-for-brand-building-with-web-design)

Frost 2003. Designing for newspapers and magazines. Routledge. [Viitattu 25.2.2013].

Järvilehto 2011. 5 menetelmää, joilla puristat ideoistasi mestariteoksen [Verkkajulkaisu].

Ajattelunammattilainen.fi [Viitattu 19.1.2013].

Saatavissa: [ajattelunammattilainen.fi/2011/01/26/5-menetelmaa-joilla-puristat-ideoistasi-mestariteoksen/](http://ajattelunammattilainen.fi/2011/01/26/5-menetelmaa-joilla-puristat-ideoistasi-mestariteoksen/)



Lavery 2012. Press Reset: Episode Three - 'Tighten Up the Graphics' [Video].

Polygon.com [Viitattu 25.2.2013].

Saatavissa: [www.polygon.com/gaming/2012/9/12/3320108/press-reset-episode-three-tighten-up-the-graphics](http://www.polygon.com/gaming/2012/9/12/3320108/press-reset-episode-three-tighten-up-the-graphics)

Lind 2013. [Skype-keskustelu].

Tanel Lind, Graafinen suunnittelija [Viitattu 28.1.2013].

Perry 2012. 54 Million Enthusiast and Performance PC Gamers Globally [Verkkajulkaisu].

Tomshardware.com [Viitattu 25.2.2013].

Saatavissa: [www.tomshardware.com/news/jpr-pc-gamers-numbers-pc-gaming-dead,15530.html](http://www.tomshardware.com/news/jpr-pc-gamers-numbers-pc-gaming-dead,15530.html)

Post 2011. Be Creative, But Please Don't Overdo It

[Verkkajulkaisu]. Justcreative.com [Viitattu 28.1.2013].

Saatavissa: [www.justcreative.com/2011/06/15/be-creative-but-please-dont-overdo-it/](http://www.justcreative.com/2011/06/15/be-creative-but-please-dont-overdo-it/)

Progamingtours. 2012. eSports Rankings [Tilastotutkimus]. [Viitattu 25.2.2013].

Saatavissa: [www.progamingtours.net/index.php?/eSport-Rankings/](http://www.progamingtours.net/index.php?/eSport-Rankings/)

Qayyum 2012. Six Expected Web Design Trends in 2013 [Verkkajulkaisu].

Smashinghub.com [Viitattu 25.2.2013].

Saatavissa: [www.smashinghub.com/web-design-trends-in-2013.htm](http://www.smashinghub.com/web-design-trends-in-2013.htm)

Rocheleau 2012. Web Design: 20 Hottest Trends To Watch Out For In 2013 [Verkkajulkaisu].

Hongkiat.com [Viitattu 29.1.2013].

Saatavissa: [www.hongkiat.com/blog/web-design-trend-2013](http://www.hongkiat.com/blog/web-design-trend-2013)

Van Houdt 2013. [Skype-haastattelu].

Antwan van Houdt, Web-kehittäjä [Viitattu 10.1.2013].

Weeks 2013. [Skype-keskustelu].

Gavin Weeks, Web-kehittäjä [Viitattu 28.1.2013].

What is eSports 2013. What is eSports? | The definitive introduction to the world of competitive gaming.

[Verkkosivu]. [Viitattu 2.4.2013].

Saatavissa: [www.whatisesports.com](http://www.whatisesports.com)

Wordpress 2012. Open Sans, how do we love thee? Let us count the ways. [Verkkajulkaisu].

Wordpress.com [Viitattu 28.1.2013].

Saatavissa: [en.blog.wordpress.com/2012/10/09/open-sans-how-do-we-love-thee-let-us-count-the-ways](http://en.blog.wordpress.com/2012/10/09/open-sans-how-do-we-love-thee-let-us-count-the-ways)