

Suomen Sulkapalloliiton Hall of Fame –sivuston suunnittelu ja toteutus

Sara Anttila



Tekijä Sara Anttila	
Koulutusohjelma Liiketalous	
Opinnäytetyön otsikko Suomen Sulkapalloliiton Hall of Fame -sivuston suunnittelu ja toteutus	Sivu- ja liitesivumäärä 53 + 6
Opinnäytetyön otsikko englanniksi Design and implementation of Badminton Finland's Hall of Fame web site	
<p>Tämä opinnäytetyö toteutettiin Suomen Sulkapalloliitto Ry:n toimeksiantona ja sen tarkoituksena oli luoda uusi ja korkein ansiomerkki sulkapallon parissa toimineille ansioituneille toimijoille ja pelaajille – Suomen sulkapallon Hall of Fame.</p> <p>Projektin ensisijainen tavoite oli luoda tyylikäs, yksinkertainen ja arvostusta herättävä Web-sivusto. Lisäksi haluttiin luoda uutta, mielenkiintoista sisältöä Webiin ja näin nostaa lajin tunnettavuutta sekä lisätä arvostuskulttuuria. Hall of Fame toteutettiin Web-sivustona vuoden 2014 aikana. Oheismateriaalina syntyi konkreettinen Hall of Fame-seinä sekä taulut.</p> <p>Opinnäytetyössä käydään läpi sulkapallon Hall of Fame-sivuston suunnittelu ja toteutus aina sen julkaisemiseen asti. Työ on rajattu koskemaan sivuston suunnittelua, graafisen materiaalin toteutusta sekä sisällön laatimista. Sivuston koodauksen toteutti kolmas osapuoli.</p> <p>Tietoperustan sisällöt perustuvat ensi sijassa Web-sivuston suunnittelua ja sisältöä käsitteleviin teoksiin. Hyvän Web-sivuston perusteita käsittelevissä luvuissa korostuvat sivuston hyvän suunnittelun ja laadukkaan sisällön tärkeys sekä käytettävyys.</p> <p>Projektin alussa toteutettiin esikuva-analyysi, jossa kartoitetaan muiden suomalaisten lajiliittojen Hall of Fame ja kunniagalleria –sivustoja. Analyysin pohjalta pyrittiin löytämään sivustolle sisällön ja visuaalisuuden parhaat ratkaisut käytettävyyden näkökulmasta.</p> <p>Toteutusosiossa selostetaan kuvien ja tekstin avulla sivuston visuaalisuus ja graafisen materiaalin valmistuminen. Tämän graafisen materiaalin sekä luodun sisällön pohjalta produktina syntyi kolme sivuinen Web-sivusto, joka julkaistiin osoitteessa: www.sulkapallo.fi/halloffame. Sivustoon kuuluu esittelevä laskeutumissivu, galleriasivu sekä tietoa tarjoava infosivu. Sivusto toimii niin tietokoneilla kuin myös mobiililaitteilla.</p> <p>Projektille luodut tavoitteet saavutettiin ja sivusto valmistui sekä julkistettiin aikataulussaan. Sivustoa sekä sen sisältöä on mahdollista kehittää ja rikastuttaa tulevaisuudessa ja parantaa käyttäjän käyttökokemusta esimerkiksi opinnäytetyön muodossa.</p>	
Asiasanat WWW-sivut, visuaalinen suunnittelu, sähköinen viestintä, huippu-urheilu, arvostus	

Sisällys

1	Johdanto	1
1.1	Tavoitteet	2
1.2	Rajaus	2
1.3	Suomen Sulkapalloliitto	3
1.4	Projektitiimien organisoituminen	4
2	Hyvät verkkosivut	6
2.1	Käytettävyys	7
2.2	Sivujen suunnittelu	7
2.3	Sisällön suunnittelu	8
2.4	Sivuston suunnittelu	11
2.5	Web-sivujen taustat ja kuvat	12
2.6	Responsiivisuus	13
3	Hall of Fame -sivuston suunnittelu	16
3.1	Hall of Fame -sivuston ideointi	16
3.2	Muiden lajiliittojen Hall of Fame -sivustojen kartoitus	17
3.3	Toimeksiantajan sekä ansiomerkkiryhmän antamat toiveet	21
3.4	Suomen sulkapallon Hall of Fame säännöt	22
4	Sivuston työstäminen ja toteutus	24
4.1	Ensimmäinen malli ja ehdotukset	24
4.2	Toinen malli ja ehdotukset	30
4.3	Lopullinen malli	36
5	Pohdinta	42
5.1	Projekti tiivistetysti	42
5.2	Sivuston arviointi	48
5.3	Sivuston kehittämissuositukset	49
5.4	Opinnäytetyöprosessin arviointi	51
	Lähteet	54
	Liitteet	58
	Liite 1. Suomen urheilun Hall of Famen fyysinen galleria VALO-talossa	58
	Liite 2. Hall of Fameen valittujen henkilöiden esittely tekstit	59
	Liite 3. Mediatiedote 14.9.2014	61
	Liite 4. Projektin alussa suunniteltu projekti-ajataulu	62

1 Johdanto

IAB Finlandin toteuttama tutkimus Suomalaiset verkossa - NetTrack 2014 osoittaa, että internetin käyttö lisääntyy vuosivuodelta ja sen parissa vietetään yhä enemmän aikaa. Myös mobiililaitteiden lisääntyminen on lisännyt internetin käyttöä. (IAB Finland 2014.) Tämän vuoksi on tärkeää, Webiin luodaan käyttäjille uutta ja mielenkiintoista sisältöä, heidän mielenkiintonsa ylläpitämiseksi ja yrityksen näkyvyyden lisäämiseksi. Digitaalisten sisältöjen merkitys kasvaa jatkuvasti ja käyttäjät vaativat uutta ja laadukasta sisältöä vanhojen rinnalle.

Yritykset panostavat uuteen sisältöön Webissä yhä enemmän. Yrityksiä suositellaankin panostamaan erityisesti esimerkiksi mobiiliin ja visuaalisiin sisältöihin. (Social Media Today 2015.) Sisältömarkkinoinnin merkitys on myös kasvanut. Sisältömarkkinointi on kohderyhmälle hyödyllisen sisällön ja mielenkiintoisten tarinoiden tuottamista esimerkiksi sähköiseen mediaan. Yritysten tulisi pysyä ajan hermolla ja pyrkiä vastaamaan käyttäjien toiveisiin ja uusimpiin trendeihin.

Opinnäytetyö toteutettiin Suomen Sulkapalloliiton toimeksiantona ja tehtävänä oli luoda Suomen sulkapallon Hall of Fame-sivusto Webiin. Sivuston tuli toimia myös mobiililaitteilla. Toimeksiantajan toiveena oli, että Suomen Sulkapalloliitto saisi uuden, korkearvoisimman ansiomerkin osoitukseksi kunniakkaasta työstä sulkapallon parissa toimineille henkilöille - Sulkapallon Hall of Famen. Hall of Fame toteutettiin Webiin osittain sen kustannustehokkuuden vuoksi ja osittain siksi, että haluttiin luoda mielenkiintoista ja uutta sisältöä käyttäjille. Suomen sulkapallon Hall of Famen perustamista innoitti myös Euroopan Sulkapalloliiton julkaisema Hall of Fame vuonna 2013.

Opinnäytetyössä tehtävänä oli suunnitella ja toteuttaa sivuston ulkoasu sekä sisältö. Sivuston koodauksen suoritti kolmas osapuoli, joten sitä osa-aluetta ei opinnäytetyössä juuri käsitellä. Opinnäytetyössä on käytetty apuna kirjallisuutta Web-sivuista ja niiden luomisesta sekä lukuisia internetlähteitä. Työhön on myös haastateltu Web-alalla työskenteleviä henkilöitä. Opinnäytetyön produktiosuus toteutettiin osittain työharjoittelussa Suomen Sulkapalloliitossa ja osittain tekijän omalla ajalla.

Tässä opinnäytetyössä käydään läpi sulkapallon Hall of Fame-sivuston suunnittelu ja toteutus aina sen julkaisemiseen asti. Opinnäytetyössä käsitellään muun muassa hyvien Web-sivustojen teoriaa, käydään läpi toteutettu esikuva-analyysi ja sen johtopäätökset, esitellään Hall of Fame-sivuston suunnittelu sekä lopulta suunnitelmien ja luodun materiaalin pohjalta produktina syntynyt valmis Suomen sulkapallon Hall of Fame-sivusto. Myös

projektin aikana syntynyt oheismateriaali, kuten konkreettinen Hall of Fame-seinä ja taulut sekä mediatiedote, esitellään opinnäytetyön lopussa.

Raportin alussa kerrotaan ihanteellisten Web-sivujen teoriaa käytettävyyden ja sisällön näkökulmasta ja syvennyttään hyvän verkkoviestinnän pääkohtiin. Teoriaosuuden jälkeen avataan muiden suomalaisten lajiliittojen Hall of Fame- ja kunniagalleria-sivustojen kartoitusta ja esikuva-analyysiä sekä siitä muodostettuja kriteereitä sivustolle. Kappaleessa neljä avataan suunnitteluprosessi ja sivuston toteutus vaihevaiheelta runsaiden kuvien kera. Raportin viimeisessä osuudessa tiivistetään projekti alusta loppuun. Pohdinnan yhteydessä sivusto myös arvioidaan peilaten teoriaan sekä annettuihin kriteereihin. Lisäksi raportoidaan sivuston kehitysehdotukset ja niiden mahdolliset toteutustavat. Lopuksi itse prosessi arvioidaan kokonaisuudessaan sekä selvitetään projektin myötä itseoppiminen ja kehittyminen.

1.1 Tavoitteet

Hall of Famen tarkoitus on toimia Sulkapalloliiton korkeimpana ansiomerkkinä ja luoda ansiokkaille sulkapallotoimijoille arvostusta herättävä ja ainutlaatuinen ansiomerkki, jolla heidän saavutuksiaan pystytään arvostamaan julkisesti ja näkyvästi. Tällä arvostuksella haluttiin lisätä näkyvästi arvostuskulttuuria ja –ajattelua sulkapallon parissa, sillä aito arvostus urheilijoita ja toimijoita kohtaan kaikilla tasoilla on urheilukulttuurin keskeinen osa. Työn tavoitteena on arvostuksen lisäksi myös nostaa lajin tunnettuutta sekä luoda uutta ja mielenkiintoista sisältöä verkkoon.

Kohderyhmänä Suomen sulkapallon Hall of Fame-sivustolle olivat kaikki urheilusta ja etenkin suomalaisesta sulkapallosta kiinnostuneet ihmiset. Päämääränä oli luoda tyylikäs, helppokäyttöinen ja arvostusta herättävä sivusto. Sivustosta oli tarkoitus tehdä yksinkertainen ja sellainen, jota pystyy helposti päivittämään.

1.2 Rajaus

Opinnäytetyö rajautuu sivuston suunnitteluun, sivuston toimivuuteen sekä graafisen materiaalin ja sisällön toteuttamiseen. Tehtävänä oli suunnitella ja valmistaa kaikki graafinen materiaali, jota sivustolla käytetään ja josta sivusto luodaan. Tämän lisäksi tuotettiin sivuston sisältö, kuten esimerkiksi tekstit ja kuvat. Opinnäytetyössä tehtävänä ei ollut koodata sivustoa julkaisupohjaan.

Viitekehys rajautuu pääasiassa Web-sivujen ja sisällön suunnitteluun ja toteuttamiseen. Viitekehyksessä keskityttiin pääasiassa internetsivujen ulkoasuun, toimivuuteen, sisältöön

sekä viestinnälliseen puoleen. Viitekehyksessä tai sivuston suunnittelussa ei juurikaan oteta kantaa tekniseen toteutukseen eli esimerkiksi koodaukseen, ellei se ole olennainen osa opinnäytetyön projektia.

Aihetta lähestyttiin tutkimalla kirjallisuutta Web-sivuista ja niiden luomisesta. Apuna projektissa on käytetty myös lukuisia sähköisiä lähteitä. Toiveena oli käyttää enemmän kirjallisia lähteitä, mutta aiheen nopean kehityksen vuoksi projektissa jouduttiin turvautumaan monessa asiassa internetlähteisiin. Monet niistä lähteistä ovat kuitenkin tietokone- sekä Web-sivualalla työskentelevien suosittamia.

1.3 Suomen Sulkapalloliitto

Suomen Sulkapalloliitto on perustettu vuonna 1954 Helsingissä. Liitossa on tällä hetkellä 121 jäsenseuraa ja henkilöjäseniä seuroissa on yhteensä noin 6800. Sulkapalloliitto toimii kolmella opetusministeriön määrittelemällä toimialalla: lasten ja nuorten sulkapallo, huipusulkapallo sekä aikuisten harrastesulkapallo. Suomen Sulkapalloliiton toimisto sijaitsee Valtakunnallisen liikunta- ja urheiluorganisaation VALO-talossa Helsingin Pasilassa. (Suomen Sulkapalloliitto 2014a.)

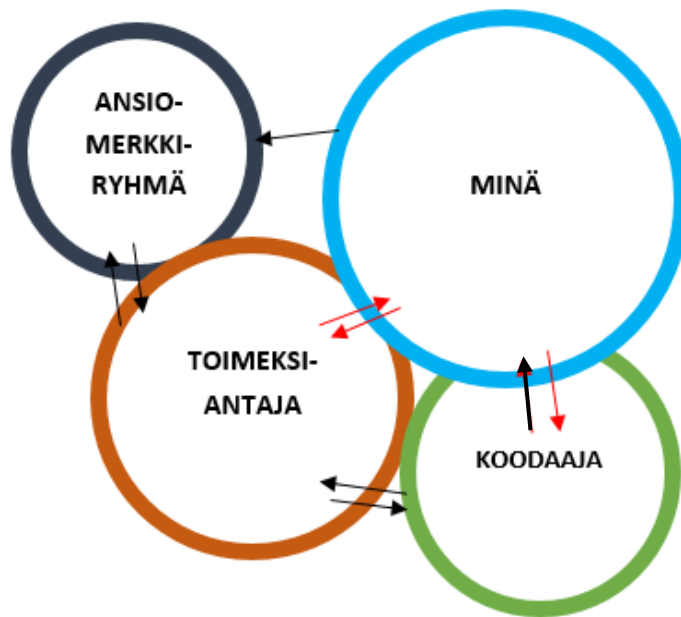
Sulkapalloliitolla on tällä hetkellä yhteensä viisi täyspäivästä työntekijää. Heidän lisäksi liitossa on myös kolme tuntityöntekijää. Liiton ylintä päätäntävaltaa käyttää liittokokous (kevät- ja syyskokous), jossa jäsenseurat päättävät sääntöjen määrittämisestä asioista. (Suomen Sulkapalloliitto 2014a.)

Sulkapalloliitto osoittaa lajin parissa ansiokkaasti toimineille henkilöille ja pelaajille kunnioitusta erilaisin ansiomerkein. Suomen Sulkapalloliiton ansiomerkit ovat kultainen, hopeinen ja pronssinen ansiomerkki sekä standaari. Tähän asti merkeistä korkein on ollut kultainen ansiomerkki, joka myönnetään vain erikoisen suurista ansioista sulkapallourheilun alalla. (Heinonen, M. 3.2.2014a.)

Hall of Fame haluttiin toteuttaa, koska Sulkapalloliitto haluaa kultaista ansiomerkkiä korkeamman ansiomerkin. Web:iin toteutettava Hall of Fame tulee siis viemään korkeimman kunnianosoituksen tittelin Sulkapalloliiton kunniamerkeistä. Nimensä Sulkapallon Hall of Fameen saanut henkilö on tehnyt lajin eteen merkittäviä asioita ja edistänyt lajin kasvua ja menestymistä, joko pelaajana tai muuna toimijana. (Heinonen, M. 3.2.2014a.)

1.4 Projektitiimien organisoituminen

Projekti alkoi työharjoittelussa Suomen Sulkapalloliitolla. Projekti kulki työharjoittelun aikana mukana suunnitteluasteella, mutta konkreettisesti sivuston materiaaleja päästiin tekemään työharjoittelun loppuvaiheessa huhtikuussa 2014. Pääasiassa projektissa ovat tekijän lisäksi mukana olleet toimeksiantajana toiminut Sulkapalloliiton toiminnanjohtaja Mika Heinonen, ansiomerkkiryhmä sekä sivuston koodaaja Marko Marsela. Ansiomerkkiryhmään kuuluu kolme jäsentä; Sulkapalloliiton kunniapuheenjohtaja Tuomo Tennilä, seuraedustaja Mikael Segercrantz ja Mika Heinonen.



Kuva 1. Projektitiimit ja tiimien välinen viestintä

Kuvasta näkyy projektitiimit eli projektissa pääasiassa mukana olevat henkilöt tai ryhmät (kuva 1.). Nuolet kertovat ryhmien välisestä viestinnästä. Punaiset nuolet osoittavat projektin vahvimmasta viestinnästä eli niiden henkilöiden välillä on eniten tapahtunut viestimistä. Mustat nuolet kertovat vähäisemmästä viestinnästä.

Projektista päävastuussa oli tekijän lisäksi toimeksiantaja. Pääasiat, kuten sivuston yleisime ja kriteerit, pyrittiin hyväksyttämään myös ansiomerkkiryhmällä. Ansiomerkkiryhmä valitsi Hall of Fameen valitut henkilöt sekä Hall of Famen säännöt. Projektissa tehtävänä oli benchmarkkauksen, graafisen ja kirjoitetun materiaalin suunnittelun ja toteutuksen lisäksi, olla yhteydessä toimeksiantajaan sekä koodaajaan, joille välitettiin uusimmat versiot ja tiedot projektin edetessä. Pääasiassa yhteydenpidossa käytettiin sähköpostia. Toimeksiantaja oli pääasiassa yhteydessä ansiomerkkiryhmään, mutta projektin alussa lähe-

tettiin suunnitelmat suoraan sähköpostitse myös ansiomerkkiryhmän jäsenille. Viestintä kulki pääasiassa tekijän sekä toimeksiantajan kautta muille projektin jäsenille.

Sivuston suunnittelun kannalta projektissa tekijällä oli suhteellisen vapaat kädet, mutta lopullisista päätöksistä ja hyväksymisistä vastasi toimeksiantaja. Myös toteutettavuuden kannalta oli tärkeää, että ideat ja suunnitelmat hyväksyi sivuston koodaaja. Jo ennen materiaalin suurempaa suunnittelua ja toteuttamista toimeksiantaja ja ansiomerkkiryhmä olivat antaneet ehdotukset ja toivotut kriteerit sivustolle. Niiden perusteella ryhdyttiin suunnittelemaan ja toteuttamaan materiaalia. Projektin edetessä käytiin toimeksiantajan kanssa palautekeskusteluja.

Muiden lajiliittojen Hall of Fame-sivustoja tutkittiin ja vertailtiin työharjoittelun aikana Suomen Sulkapalloliiton tiloissa. Kirjallisuutta sekä sähköisiä lähteitä Web-sivustojen tekemisestä tutkittiin vapaa-ajalla. Graafinen materiaali toteutettiin ja suunniteltiin työharjoittelun aikana käymällä kahden kuukauden ajan, noin kerran tai kaksi viikossa HAAGA-HELIA ammattikorkeakoulun Pasilan toimipisteen tiloissa. Graafisen sisällön tuottamiseen käytettiin Adobe Photoshop kuvankäsittelyohjelmaa ja versiota Photoshop Creative Suite 6 (Photoshop CS6).

2 Hyvät verkkosivut

Hyvien Web- ja kotisivujen tiedon tutkimiseen käytettiin sekä kirjallisia että sähköisiä lähteitä ja alalla työskentelevien henkilöiden haastatteluja. Kirjallisten lähteiden käytössä ilmeni jonkin verran haasteita, sillä Web-sivujen tekeminen on jatkuvasti kehittyvä aihealue. Kirjallisista lähteistä on käytetty pääasiassa perusteoksia ja niistä on valittu informaatioksi sellaista tietoa, joka ei juurikaan muutu. Kirjat ovat olleet käytännön tekemiseen painottuvia. Kirjoissa on kerrottu esimerkiksi hyvästä sivuston suunnittelusta, sisällöstä ja helppokäyttöisyydestä.

Opinnäytetyössä jouduttiin käyttämään enemmän sähköisiä lähteitä kuin aluksi oli toivottu. Vinkkejä näihin sähköisiin lähteisiin saatiin kuitenkin alan toimijoilta, jotka suosittelivat erilaisia Web-sivuja verkkosivujen luomisesta ja siihen liittyvistä aiheista. Tämän vuoksi opinnäytetyössä käytettyjä sähköisiä lähteitä voidaan pitää luotettavina. Muun muassa opinnäytetyön tietoperustassa lähteenä paljon käytetty Web-sivusto www.smashingmagazine.com oli monen Web-alalla toimivan henkilön suosittelema. Sivusto tarjoaa hyödyllistä tietoa juuri muun muassa Web-sivustojen suunnittelijoille ja tekijöille, alan ammattilaisten kirjoittamana. Sivustolla kerrotaan uusimmat trendit ja tekniikat Web-sivujen kehittämisessä ja suunnittelussa.

Kotisivuksi kutsutaan Web-sivuja, jotka ovat henkilökohtaisina sivuina ja kotipaikkana nettissä, mutta jotkut mieltävät kotisivuiksi kaikki netissä olevat sivut, jotka koskettavat yksityisiä henkilöitä tai esimerkiksi yrityksiä. Ideaali Web-sivusto on hakukoneystävällinen ja helposti löydettävissä. Sen verkkotunnus eli domain on helppo muistaa ja ymmärrettävissä. Se on myös ulkoasultaan edustava ja rakenteeltaan selkeä. Sivujen visuaalinen ilme vaikuttaa koko yrityskuvaan. Etusivu on yleensä sivuston eniten vierailtu sivu ja se antaa myös sivustosta ensivaikutelman. Jos ensivaikutelma on hyvä, on ilmeistä, että lukija jatkaa muidenkin sivuston osien tutkimusta. Kotisivujen etusivun tulisi heti selkeästi kertoa kuluttajalle mitä palveluja yritys tarjoaa ja saada hänet jäämään sivustolle selailemaan lisää. (Autio 2012; Kotisivukone 2013; Websuunnittelija 2013; Korteso 2012, 96.)

Sivujen tulee myös toimia kaikilla selaimilla ja nopeasti. Myös liialliset, sivuja hidastavat ja häiritsevät ylimääräiset asiat tulisi jättää pois. Tekstit tulisi olla lyhyitä ja selkeitä ja yhteydenoton tulisi olla helppoa eli tarvittavien tietojen tulisi olla helposti löydettävissä. Laadukas sisältö ratkaisee paljon. (Autio 2012; Kotisivukone 2013; Websuunnittelija 2013; Korteso 2012, 9-30.)

Tärkeää on myös miettiä sivustoa suunnitellessa, paljonko tulee tekemään työtä sivuston ylläpitämiseksi. Sivustosta voi tehdä esimerkiksi niin kutsutusti pysyvän, jota ei ole tarkoitus muuttaa muuten kuin korjaamalla kenties havaittavat tekniset virheet. Tai sivusto voi olla myös aika ajoin päivitettävä, joka tarkoittaa, että sivustoa päivitetään, kun se osoittautuu asioiden muuttuessa tarpeelliseksi tai kun saadaan tuotetuksi uutta aineistoa. Sivusto voi olla myös jatkuvasti esimerkiksi päivittäin päivittyvä, kuten uutissivustot. (Autio 2012; Haanpää 2000, 9-12.)

2.1 Käytettävyys

Käytettävyydellä tarkoitetaan sitä, miten esimerkiksi jokin sivusto sopii sille tarkoitetun tehtävän suorittamiseen ja millaista vaivannäköä sen käyttö vaatii käyttäjältä. Sivujen suunnittelussa tulee huomioida aina käytettävyys ensimmäisenä. Tieto pitää olla lajiteltu- na ja helposti löydettävissä. (Autio 2012; Nielsen 2000, 10-11; Korteso 2012, 86.)

Webissä tärkeintä on käytettävyys ja se nousee jatkuvasti yhä tärkeämpään rooliin Internet-taloudessa. Nykyajan tarjoama yltäkylläisyys ja liikkumisen vapaus ovat johtaneet siihen, että Webin käyttäjät ovat kärsimättömiä ja vaativat tarpeidensa välitöntä tyydyttämistä. Jo käyttäjä ei opi käyttämään sivustoa hetkessä, hän toteaa sivuston vain haaskaavan aikaansa ja lähtee pois. (Nielsen 2000, 10-22; Haanpää 2000, 10-11.)

Sivustolla olevat eri osat vaikuttavat kokonaisuuteen ja kätevyYTEEN. Käytettävyyttä parantaa esimerkiksi mahdollisuus päästä jokaiselta sivulta takaisin etusivulle, mikä kuuluukin hyvän sivuston vaatimukseen. Myös selkeys on tärkeää. Se, että löytääkö esimerkiksi yhteystiedot helposti ja onko yhdellä sivulla liikaa tietoa tai toisto vaikuttavat suuresti selkeyteen. Kun tietoa on tarpeeksi ja se on helposti löydettävissä, on sivuston selkeys ja näin ollen myös käytettävyys kunnossa. Hyvien internetsivujen tulee myös mukautua automaattisesti mobiililaitteeseen, tablettiin tai tietokoneen näyttöön sopivaksi. (Haanpää 2000, 100-151; Nielsen 2000, 98-160; Korpela, 2009.)

2.2 Sivujen suunnittelu

Sivujen suunnittelussa tärkeintä on yksinkertaisuus. Sivustolle saapuvan huomio kiinnittyy sivujen ulkoasuun, sillä sen käyttäjä huomioi ensimmäisenä. Ulkoasun tulisi olla mahdollisimman selkeä ja luoda sivustolle uskottavuutta. Yksinkertainen on aina monimutkaisempaa parempi vaihtoehto ja käytettävyys tulee ottaa huomioon myös ulkonäössä. Sisällön tulisi viedä vähintään 50 prosenttia sivuston tilasta kun taas navigointiapuvälineille pitäisi varata alle 20 prosenttia tavallisilla sivuilla. (Haanpää 2000, 22, 92; Nielsen 2000, 20-90; Lester 2014, 393-415.)

Käyttäjän oma-aloitteinen liikkuminen tulee ottaa huomioon Web-suunnittelussa, ja sitä tulee tukea. Käyttäjä voi päätyä sivustolle erilaisia reittejä pitkin ja esimerkiksi näin ohittaa informatiivisen sivun. Hyvä vaihtoehto on suunnitella sivut siten, että ne rohkaisevat liikkumaan vapaasti ja esimerkiksi sijoittaa joka sivulle logo, jonka avulla käyttäjä voi tunnistaa sivuston ja siirtyä sivuston etusivulle. (Haanpää 2000, 25.)

Sivuja suunnitellessa tulee huomioida tekstin luettavuus ja huomioida typografia. Typografia tarkoittaa kirjainmerkkien ja niiden käytön suunnittelua ja asettelua. Siihen kuuluu muun muassa kirjasintyyppin valinta, kirjainkoko sekä tekstin väri. Typografia voidaan jakaa kahteen pääosaan: symmetriseen ja epäsymmetriseen. (Nielsen 2000, 20-30.)

Kirjasimia valittaessa on syytä olla tarkkana. Usein on parasta jättää käytettävät kirjasimet määrittelemättä ja käyttää vain peruskirjaimia, koska ne ainakin toimivat varmasti. Jos sivuilla käytettyä kirjasinlajia ei ole asennettu käyttäjän koneeseen eivät tällöin tekstit välttämättä näy. Tämän vuoksi leipätekstissä ja valikoissa tulisi käyttää vain yleisimpiä fontteja. On myös hyvä huomioida, että käyttäjien suosimat kirjasinkoot vaihtelevat, joten on hyvä varmistaa, että sivut toimivat myös valittua isommalla tai pienemmällä kirjasinkoolla. Sivuston kieli riippuu sille laaditusta tarkoituksesta. Ei välttämättä ole tarvetta tehdä englanninkielisiä sivuja, jos sivusto on tarkoitettu suomalaisille käyttäjille. (Nielsen 2000, 20-30; Haanpää 2000, 26-29; Sailcom; Korpela, 2009; Lester 2014, 148-149, 162-173.)

2.3 Sisällön suunnittelu

Vaikka käyttäjä kiinnittää yleensä ensimmäisenä huomiota sivuston ulkoasuun, häntä yleensä kiinnostaa enemmän sivun sisältö. Käyttäjän huomio kiinnittyy pääasiassa sisältöön ja he tulevat sivustoille sen houkuttelemina. Tällöin ulkoasun tarkoitus on auttaa sisällön hahmottamisessa. Verkon käytettävyyteen vaikuttaa eniten sisällön laatu ja se kuinka helposti käyttäjä löytää haluamansa tiedon sivustolta. Sisältö tulee miettiä kohde-ryhmän ja tarkoituksen mukaan. Kiinnostavalla sisällöllä saa kiinnostavan sivuston. (Haanpää 2000, 96, 99-100, 161; Korteso 2012, 20-47, 90.)

Laadukkaassa sisällössä tekstit, kuvat, videot ovat sisältöön sopivia, yhdenmukaisia, oikein tehtyjä, selkeitä, houkuttelevia ja usein edeltä käsin hyvin suunniteltuja. Hyvässä sisällössä huomioidaan myös käyttäjän mahdollisesti poikkeavat reitit sivustolle. Sisältö tulee olla käyttäjälle hyödyllistä. Sisältö mielletään monesti tekstiksi ja kuviksi. Verkkotekstissä voi olla samoja elementtejä kuin painetussakin tekstissä, joita ovat esimerkiksi otsikko, ingressi, kuva, kuvateksti ja väliotsikko. Verkkoteksti taas mahdollistaa tämän lisäksi

paljon muutakin, kuten esimerkiksi videoklippejä, linkkejä, välilehtiä ja interaktiivisia osioita kuten kommentointikentät. (Haanpää 2000, 96, 99-100, 161; Kortesus 2012, 20-47; Lester 2014, 393-415.)

Tuottaessa tekstiä Webiin ei vaikuteta ainoastaan sisältöön, vaan myös koko käyttökokeemukseen, koska käyttäjä käy useimmiten ensin läpi tekstin ja sen otsikot. Tekstin tulee olla kieliopillisesti oikein tuotettua, mutta sen lisäksi on merkittävä, että sisältö on esitetty käyttäjää houkuttavalla tavalla. On olemassa kolme sääntöä, jotka ovat pääosassa Webiin kirjoittaessa; ytimekkäästi kirjoittaminen, silmäiltävä teksti ja pitkän tekstin jakaminen hypertekstin keinoin useammille sivuille. Verkkotekstille on myös tärkeää, että se on ymmärrettävää ja suunniteltua. Useimmiten tekstit tulee suunnitella etukäteen. Suunnitelma voi olla joko pikkutarkka tai sitten suurpiirteinen, mutta monesti sen tulee vastata näihin kysymyksiin: Mitä tekstillä halutaan saada aikaan? Kuinka tärkeä teksti on? Ketkä ovat lukijoita? Mitä asioita tekstiin pitää sisällyttää? Mikä on juttutyyppe? Kuinka pitkä teksti vaaditaan? Mitä elementtejä siihen tarvitaan? Mikä on tyyli? (Haanpää 2000, 101; Kortesus 2012, 43-45.)

Kuten edellisessä kappaleessa (2.2) kerrottiin, sivustolla tulee huomioida, että käyttäjän on mahdollista saapua kotisivun sijasta mille tahansa sivuston sivulle. Koskaan ei voi olettaa, että lukija on käynyt läpi sivut X ja Y. Rakenteen lisäksi myös verkkotekstissä tulee huomioida tämä. Purkautuneen köyden tekniikka perustuu siihen. Kirjoittamisessa pitää yleensä aloittaa vähän ylempää, köyden paksuimmasta osasta, jotta lukijat pääsevät siitä, mistä puhutaan ja mihin kokonaisuuteen luettu osa, säie kytkeytyy. Vasta tämän jälkeen voi edetä yksityiskohtaan eli köyden säikeeseen, josta aiotaan kirjoittaa ja joka on esimerkiksi tekstin pääteema. (Haanpää 2000, 188-189, 191; Nielsen 2000, 180-190; Kortesus 2012, 46-47.)

Kielenhuolto on erittäin tärkeää myös Webissä kirjoittaessa. Kirjoitusvirheet saattavat hidastaa selailua tai saavat käyttäjät ihmettelemään. Webissä lukija haluaa hahmottaa tekstin kohtuullisen nopeasti ja onkin tärkeää jäsenellä teksti tekstityypin mukaan. Selkeyttä luo jos tekstisivujen alkuun on sijoitettu yhteenveto. Lehtiteksteissä on perinteisesti ollut ingressi eli pääasian kertova, ensimmäinen kappale. Se on usein nostettu esille taitosta esimerkiksi lihavoinnilla. Myös joissain verkkoteksteissä käytetään ingressiä. Verkkotekstissä tekstin ensimmäinen kappale tulisi kirjoittaa kuin ingressi, vaikka sitä ei nostaisi mitenkään esille. Usein tekstin alku ratkaisee ja lukija päättää, jääkö sivulle lukemaan tekstin loppuun. Tärkein tulisi esittää ensin niin kutsutun päällään seisovan pyramidin periaatteella. Ohjeena on, että lukija voisi lopettaa tekstin lukemisen koska tahansa, mutta hän on jo ehtinyt saada tärkeimmän informaation. Oikein kirjoitettu ja ytimekäs teksti luo us-

kottavuutta sivustolle ja parantaa käyttökokemusta. (Haanpää 2000, 103, 106, 113; Korteso 2012, 29, 82-83; Lester 2014, 393-415.)

Vaikka verkkotekstissä on paljon samoja ominaisuuksia kuin painetussakin tekstissä tulee sitä kuitenkin esimerkiksi korostaa eri tavalla kuin paperilla. Esimerkiksi alleviivausta tai värillisten fonttien käyttöä ei suositella, sillä se on linkkien merkintätapa. Myös suuraakkosia tulee välttää sillä ne tekevät tekstistä vaikealukuista. Verkkotekstissä suuraakkoset tarkoittavat huutamista. Verkkotekstin korostuksena voi käyttää lihavointia ja kursivointia, mutta niitäkin pitää käyttää harkiten. Tekstin lukeminen ruudulta on raskasta, joten lukijan kiinnostus on voitettava eri tavalla kuin painetussa tekstissä. (Korteso 2012, 37, 81; Lester 2014, 406-407.)

Käyttäjillä ei ole tapana lukea Webissä pitkiä tekstejä kokonaisuudessaan, vaan he silmäilevät tekstiä ja poimivat siitä avainsanoja ja hyppäävät yli vähemmän mielenkiintoisista tekstiosioista. Artikkelissa tulisi olla kaksi tai kolme eri otsikoinnin tasoa: sivun yleinen otsikko sekä alaotsikot ja jos tarpeen alaotsikoille voidaan antaa vielä alaotsikot. Tällaisesta otsikkorakenteesta hyötyvät myös puhuvia selaimia käyttävät näkövammaiset. (Korteso 2012, 22-25.)

Kun tekstiä otsikoidaan, tulee muistaa, että eri juttutyypeillä on omat otsikkoformaattinsa. Tietoartikkelin otsikot ovat perinteisiä ja nimeäviä, sillä tietoartikkeleita luetaan tiedon saamisen vuoksi, jolloin lukijaa ei tarvitse houkuttaa tekstin pariin. Uutisten otsikoiden tulee olla taas toiminnallisia, koska niiden pitää kuvata tapahtumia muun muassa tekemisen avulla. Uutisotsikko tarvitsee myös jonkin uutisoitavan asian. Valikon ja välilehtien otsikointi tulee perustua yhteen tai kahteen sanaan. Niissä tulisi käyttää vakiintuneita ilmaisuja, sillä lukija on tottunut etsimään niitä kokemuksen perusteella. Navigoinnissa käytettävien otsikoiden pitää olla informatiivisia ja tavallisia, mutta itse tekstisivun otsikko samasta aiheesta voi olla kuvailevampi. Otsikoissa ei saa myöskään käyttää liian pitkiä sanoja ja lyhenteitä sekä symboleita ja numeroita tulisi välttää. (Haanpää 2000, 104; Korteso 2012, 22-25.)

Tärkeää on myös sisällön ja tekstin löydettävyyys. Verkossa lukija ei aina löydä tekstiä, vaikka se olisi mielenkiintoinen ja ymmärrettävä. Ongelmana voi olla, että kirjoittaja ei osaa käyttää sanoja, jotka toimivat hakusanoina, joiden ansiosta Google tai lukija löytäisi tekstin. Webissä teksti voi piileskellä missä vain, joten tärkeää on se, että teksti on löydettävissä ja hakukoneystävällisiä sanoja on käytetty. Teksti ei pääse täyttämään tarkoitustaan, jos sillä ei ole lukijoita. (Korteso 2012, 82-83, 94.)

Jos käyttäjä ei pysty lukemaan tekstiä, ei sivujen sisällöllä tai esimerkiksi ulkoasulla ole mitään merkitystä. Luettavuus on siis tärkeässä roolissa. Luettavuuden voi varmistaa, jos suunnittelussa noudattaa muutamaa perussääntöä; Ensinnäkin tekstin ja taustan värien välillä tulee olla mahdollisimman voimakas kontrasti. Luettavuus on parhaimmillaan jos tausta on valkoinen ja teksti mustaa, mutta musta tausta ja valkoinen teksti on lähes yhtä hyvä vaihtoehto. (Nielsen 2000, 120-130; Haanpää 2000, 125-126, 129, 156; Korteso 2012, 22-40.)

Katseenvangitsijana otsikkoihin käytetään monesti valkoista kirjoitusta mustaa taustaa vasten tai esimerkiksi väritettyä tekstiä valkoista taustaa vasten. Tekstin taustaksi tulee valita yksi väri tai sitten rauhallinen taustakuva. Käytettävän kirjasinkoon tulee olla niin suurta, että myös ihmiset joilla on huono näkö pystyvät lukemaan tekstin. Palstan tekstit on parasta myös tasata vasempaan reunaan, jolloin lukunopeus on korkeampi. Palstaan ei tule sijoittaa enempää kuin 12 sanaa per rivi, jotta luettavuus säilyy hyvänä ja sanojen välissä on hyvä olla tarpeeksi suuri väli. (Nielsen 2000, 120-130; Haanpää 2000, 125-126, 129, 156; Korteso 2012, 22-40; Lester 2014, 148-149, 162-173.)

2.4 Sivuston suunnittelu

Monesti kaikki huomio keskittyy yksittäisten sivujen suunnittelulle, koska useimmiten käyttäjä näkee vain yhden sivun kerrallaan. Käytettävyyden näkökulmasta sivuston suunnittelu on haasteellisempi ja tärkeämpi tehtävä kuin sivujen suunnittelu. (Haanpää 2000, 164-178.)

Etusivun ja sen alla olevien sisäsivujen tulee olla tyyliltään yhtenäiset. On tärkeää, että visuaalinen ilme jatkuu yhdenmukaisena kaikille sivuston osioille. Värit, painikkeet ja esimerkiksi leipätekstien tulee olla saman näköisiä ja toisiinsa nojaavia. Etusivu tai kotisivu ajatellaan yleensä sivuston tärkeimmäksi sivuksi, sillä sen tehtävänä on toivottaa käyttäjä tervetulleeksi ja esitellä rakennetta ja sisältöä. Sivulle ensimmäistä kertaa saapuvan käyttäjän näkökulmasta etusivun tarpeellisin tehtävä on kertoa mikä sivuston tarkoitus on. Useimmille käyttäjille etusivu on lähtöpiste, josta sivustolla liikkuminen aloitetaan. (Hirvonen 2013f; Jussila & Leino 1990, 175-180; Vilkas Group 2013; Nielsen 2000 164-170; Haanpää 2000, 167-168.)

Webin perustana on liikkuminen eli toisin sanottuna navigointi. Sivustolla tulee olla selkeä navigointiliittymä, jonka avulla käyttäjän on pystyttävä vastaamaan kolmeen peruskysymykseen; missä minä olen, mistä minä tulin ja minne täältä voi mennä. Tärkein näistä kysymyksistä on ”Missä minä olen?”, sillä käyttäjä ei voi ymmärtää sivuston rakennetta

ellei hän ymmärrä missä hän on. Sivuston nimi tulee näkyä kaikilla sivuston sivuilla, koska käyttäjän on mahdollista saapua kotisivun sijasta mille tahansa sivuston sivulle, erilaisia reittejä käyttäessään. Lukijaa helpottaa, jos valikosta näkyy sivuston hakemistopolku eli niin kutsuttu murupolku. Siitä selviää mille sivuston sivulle lukija on päätenyt ja tämä parantaa luettavuutta. (Haanpää 2000, 188-189, 191; Kortesus 2012, 50.)

Sivustoilla liikkumista koskevat samat säännöt valittiin sitten sivustolle mikä navigointimalli tahansa. Tarkoituksena on näyttää käyttäjällä hänen sen hetkinen sijainti ja tarjolla olevat liikkumisvaihtoehdot suhteessa informaatioavaruuteen, jossa liikkuminen tapahtuu. Huonosta informaatioarkkitehtuurista johtuen myös käytettävyyden on huono. (Haanpää 2000, 198.)

2.5 Web-sivujen taustat ja kuvat

Sivustolla käytettävä materiaali eli taustat, otsikot ja muut kuvat tulee tehdä kuvankäsittelyohjelmalla. Tiedostot tulee tallettaa tietynlaiseen tiedostomuotoon, jotta niiden ominaisuudet pysyvät Web-sivuille laitettaessa. Suomen sulkapallon Hall of Fame-sivustoprojektissa ne tehtiin Adobe Photoshop kuvankäsittelyohjelmaa ja tallennettiin PSD, JPEG ja PNG -tallennusformaateille.

Kuvatyyppinä on useita ja erittelyä voi tehdä niin tiedostotyyppin kuin käyttötarkoituksenkin mukaan. Yleisimpiä tiedostomuotoja Webissä ovat JPG, PNG ja GIF. Käyttötarkoituksia ovat esimerkiksi uutiskuva, haastattelukuva tai muotokuva. Kuvat voivat toimia tekstissä kuvituskuvina tai esimerkiksi tietokuvina. Kuvituskuva on yleensä tarkoitettu elävöittämään visuaalisesti tai herättämään tunteita. Aina kuvituskuva ei liity itse tekstiin, vaan esimerkiksi kielitieteellisen artikkelin kuvituskuvana voi olla erilaisia kasveja. Tietokuva taas välittää pääasiallisesti tietoa. Se voi olla esimerkiksi kartta, tuotokuva tai potretti haastateltavasta. Esimerkiksi graafinen kuva voi olla kaavio tai diagrammi ja realistinen kuva taas valokuva tai valokuvamainen piirros kohteesta. (Kortesus 2012, 30-32; Lester 2014, 50, 393-415.)

Ensisijaisesti suositellaan käyttämään tietokuvaa, mutta sen uupuessa kuvituskuva. Kuvien käyttö varsinkin pitkissä verkkoteksteissä on suositeltavaa, sillä muuten tekstiä on liian raskas lukea. Kuvituksessa tulee nousta esille yksi pääkuva ja muut kuvat tukevat viestiä. Huomioitavaa on, että pääkuvan tulee olla verkkotekstin yläosassa näkyvillä. Muutkaan kuvat eivät saa olla verkkotekstin lopussa viimeisenä, sillä siellä se ei anna väljyyttä tekstiin, vaan lisää vain pituutta. Kuvien käytöstä tulee kuitenkin muistaa, että

liika kuvien käyttö ei ole hyväksi ja käytettyjen kuvien tulee olla tyyliiltään samanlaisia. (Korteso 2012, 30-32; Lester 2014, 50, 393-415.)

PSD tallennusformaatti, joka on Adobe Photoshopin sisäinen, sisältää kaikki työskentelyssä tehdyt asetukset ja tasot. Ne ovat niin kutsuttuja työtiedostoja ja niitä pystyy helpommin muokkaamaan. PSD-tiedostomuotoa käytetään kun kuvaa halutaan kenties vielä muokata ja halutaan säilyttää kuvassa kaikkia Photoshop-ominaisuudet, kuten tehosteet, tasot ja maskit. (Adobe Systems Software Ireland Ltd.)

JPEG (JPG) lyhenne tulee sanoista Joint Photographic Experts Group. Se on häviöllistä pakkausta käyttävä bittikarttagrafiikan tallennusformaatti. JPEG-formaattiin tallennettaessa kuvasta poistetaan informaatiota, jotta kuva näyttää ihmisilmälle mahdollisimman identtiseltä kuin varsinainen kuvatiedosto. JPEG-kuvien käyttämä pakkausmenetelmä eroaa muista formaateista sillä, että se supistaa kuvasta informaatiota pois. Tiedostokoko saadaan tällä tavalla pienennettyä runsaasti, mutta samalla kuvan laatu heikkenee. Formaatti on tarkoitettu varsinkin valokuvien ja vastaavien kuvien pakkaamiseen. (Koivisto 2006.)

PNG on häviötön bittikarttagrafiikan talletusformaatti. Lyhenne PNG tulee sanoista Portable Network Graphics. Tiedostomuoto on World Wide Web Consortiumin standardi ja sillä tavoin suositus Web-sivuilla käytettäväksi. PNG-kuvissa voidaan käyttää maksimaalisimmillaan 48-bittistä värisyvyyttä sekä 16-bittistä läpinäkyvyyttä. PNG avulla Web-grafiikan voi suunnitella riippumatta siitä, millaista taustaa vasten kuva Web-sivuilla laitetaan. (Itä-Suomen Yliopisto.)

2.6 Responsiivisuus

Responsiivisuus eli responsiivinen design tarkoittaa sitä, että sivu sekä sen rakenne ja asettelu mukautuvat eri alustoille eli mobiilipäätelaitteille. Responsiivisuus tulee huomioida suunnitellessa Web-sivustoa, sillä mobiililaitteiden kautta tapahtuva Internetin käyttö on lisääntynyt merkittävästi ja kasvaa koko ajan. Tämän vuoksi esimerkiksi yritysten tulee huomioida tämä viestintää ja sivustoja suunnitellessaan, sillä on tärkeää, että sivustoja voi katsella sujuvasti myös mobiilipäätelaitteilla. Responsiivisella eli mukautuvalla suunnittelulla voidaan sovittaa sivustot eri laitekantojen tarpeisiin. (Karukka & Inkilä 2013; Thomas 2013; Knight 2011.)



Kuva 2. Responsiivinen design eri päätelaitteilla

Mukautuva suunnittelu mahdollistaa sen, että verkkosivu skaalautuu käyvään kokoon eri mobiililaitteilla katsottaessa. Tällöin sivuja selaavalle näytetään eri laitteelle optimoitua sisältöä sellaisessa muodossa, joka toimii eri näytön leveyksillä. Eli esimerkiksi isolla näytöllä, kuten tietokoneen, uutisia voi olla kolme palstaa rinnakkain, tabletilla kaksi ja puhelimella yksi. Sisällöntuottajan kannalta on efektiivistä ja yksinkertaisinta tarjota sama sisältö eri laitteille. (Karukka & Inkilä 2013; Knight 2011.)

Suunnitteluvaiheessa tulee miettiä sivujen sisältö ja priorisoida se, miettien mitkä ovat merkittävimmät asiat sivun käyttäjäkokemuksessa. Ensisijaista ei ole vain sisällön skaalautuvuus eri kokoisille laitteille, vaan pääajatuksena on osata esittää olennaisin sisältö eri laitteilla. Esimerkiksi tietyt sivun osat voidaan jättää pois pienimmistä näytöistä ja tarjota suurempiin näyttöihin mahdollisesti enemmän sisältöä. Poisjätettävästä sisällöstä esimerkkejä ovat muun muassa bannerit, linkkilistat ja isokokoiset kuvat. Sivuston mukautuvien taustakuvien suunnittelu on tärkeä komponentti responsiivisessa suunnittelussa ja on tärkeä huomioitava jo suunnitteluvaiheen alussa. (Karukka & Inkilä 2013; Thomas 2013.)

Mukautuvan sivuston suunnitteluvaiheessa tulee huomioida muun muassa; Mukautuvan verkkosivuston lisävaatimusten kartoittaminen ja sivujen sisällön selvittäminen, sisällön määrittely ja priorisointi eri laitteille, layoutin suunnittelu rautalankamalleina eri resoluutioille ja tyylitiedostojen huomioiminen. Yleensä responsiivisuus tehdään käytännössä kolmel-

le tai neljälle eri resoluutio tasolle, joka tuotetaan useimmiten css-koodauksella (www-sivujen ulkoasun määrittelytekniikka, Cascading Style Sheets), mihin sinänsä ei tarvitse käyttöliittymäsuunnittelussa ottaa kantaa. Ainoa asia, jota tulee pohtia on, että halutaanko esimerkiksi laatikot tehdä eri resoluutioilla eli listata kolmeen, kahteen tai/ja yhteen palstaan (kuva 2.). Jotta siitä saisi toimivan kaikilla eri resoluutioilla, tulee taustakuvasta tehdä yhtä monta eri variaatiota. (Karukka & Inkilä 2013; Thomas 2013; Knight 2011; Kalliokoski, J. 17.4.2014b.)

Yksi tapa lähestyä responsiivista designia on, että lähdetään liikkeelle pienimmästä tai suurimmasta ruutukoosta ja sitä ryhdytään kasvattamaan tai pienentämään siihen asti, kun koon muokkaaminen näyttää hyvältä. Tämän jälkeen tulee suunnitella mitä tehdään siitä eteenpäin eri tavalla, jotta kuva näyttäisi myös esimerkiksi pienemmässä ruutukoossa hyvältä. Toinen tapa lähestyä mukautuvaa suunnittelua on niin sanotusti leikata sivuilta ylimääräistä pois, jotta kuva on sopivan kokoinen eri päätelaitteille. Näin esimerkiksi puhelimella selaavan ei tarvitse ladata koko taustakuvaa vaan reunat, joita ei tulla edes näkemään, on jo valmiiksi leikattu pois. Tällöin käyttäjä ei huomaa eroa ulkonäössä, mutta saa sivun auki paljon nopeammin. (kuva 23.). (Thomas 2013; Van Gemert, 2013; Marsela, M. 3.4.2014x; Kalliokoski, J. 17.4.2014b.)

Web-sivuston taustaa suunnitellessa tulee huomioida eri näyttöjen koot kuten esimerkiksi pöytätietokoneen näyttö, kannettavatietokone, tabletti ja älypuhelin. Riippuen taustasta myös koodausvaiheessa taustaa pystytään skaalaamaan tarpeen mukaan. Eri laitteita ja niiden kokoja ei kuitenkaan tule miettiä liikaa, sillä uusia ja erikokoisia laitteita syntyy jatkuvasti, jolloin kaikille laitteille täydellisesti sopivaa koko ei ole. Resoluutio taustalle suositellaan monesti olemaan 72 tai 96 pikseliä. (Thomas 2013; Van Gemert, 2013; Kalliokoski, J. 17.4.2014b.)

3 Hall of Fame -sivuston suunnittelu

Projektissa suunnittelu ja työstö kulkivat kutakuinkin rinnakkain. Kun sivustoa suunniteltiin, pyrittiin suunnitelma toteuttamaan mahdollisimman hyvin, että se olisi hyväksyttäessä suoraan käytettävissä. Opinnäytetyössä avataan ensin suunnitteluprosessia, joka alkoi sivuston ideoinnilla ja muiden suomalaisten lajiliittojen Hall of Fame -sivustojen benchmarkkauksella. Analyysin tulosten valmistuttua ne vietiin eteenpäin toimeksiantajalle sekä ansiomerkkiryhmälle, jotka analyysin perusteella muodostivat Suomen sulkapallon Hall of Fameen toivotut kriteerit. Näiden kriteereiden avulla ryhdyttiin suunnittelemaan lopullisen sivuston ulkonäköä.

3.1 Hall of Fame -sivuston ideointi

Hall of Fame tarkoittaa kunniagalleriaa ja se voi olla lähes missä muodossa vain. Usein Hall of Fame-kunniagalleriat ovat fyysisiä, esimerkiksi galleriaseiniä museossa, mutta niitä löytyy myös internetistä esimerkiksi verkkonäyttelyinä. Hall of Fame-kunniagallerioita käytetään pääasiassa urheilussa ja musiikissa, mutta esimerkiksi myös keksijöillä, valokuvauksella ja DJ:llä on käytössä omat kunniagalleriansa. (Discopress Oy 2014; National Inventors Hall of Fame 2014.)

Hall of Fame-kunniagallerioiden tarkoitus on yleensä kerätä ja säilyttää tietyn aihepiirin merkittävien henkilöiden historiaa ja kunnioittaa heidän saavutuksiaan ja tekojaan. Usein Hall of Fame-kunniagalleriaan pääsyllä ovat tietynlaiset ehdot ja kriteerit, mutta ne vaihtelevat muun muassa aiheesta, maasta ja lajista riippuen. Useimpiin Hall of Fame kunniagallerioihin valitaan joka vuosi uusia jäseniä joko jonkun suuren tai merkittävän kilpailun tai tapahtuman yhteydessä. Jäsenten määrät vaihtelevat. (Suomen Urheilumuseosäätiö 2014a; The Rock and Roll Hall of Fame and Museum, Inc. 2014.)

Tunnettuja Hall of Fame-kunniagallerioita maailmanlaajuisesti ovat muun muassa BC Sports Hall of Fame, urheilijoiden ja urheiluvaikuttajien kunniagalleria sekä IHF Hall of Fame, Kansainvälisen jääkiekkoliiton kunniagalleria. Musiikissa tunnettuja Hall of Fame kunniagallerioita ovat muun muassa Rock and Roll Hall of Fame, rock-musiikin museo Yhdysvalloissa ja Songwriters Hall of Fame, lauluntekijöiden kunniagalleria. Suomessa tunnettu Hall of Fame-kunniagalleria on Suomen urheilun Hall of Fame, johon valitaan urheilijoita, jotka ovat kuuluneet maailman eliittiin tai heillä on ollut muuten ainutlaatuinen arvo Suomen urheilun historiassa. (Suomen Urheilumuseosäätiö 2014a; The Rock and Roll Hall of Fame and Museum, Inc. 2014.)

3.2 Muiden lajiliittojen Hall of Fame -sivustojen kartoitus

Sulkapallon Hall of Fame-sivuston suunnittelu alkoi muiden suomalaisten lajiliittojen Hall of Fame-sivustojen bechmarkingilla eli esikuva-analyysillä. Tässä analyysissä verrattiin toisten lajiliittojen nykyisiä, pääasiassa tai myös Webissä olevia Hall of Fame- tai kunniagalleria-sivustoja. Esikuva-analyysin avulla pystyttiin tutkimaan ja vertailemaan muiden lajiliittojen Hall of Fame-sivustoja, ulkonäköä ja heidän kriteereitään sivustolle valittujen henkilöiden kohdalla. Analyysistä saatuja tietoja käytettiin hyväksi luodessa kriteereitä Suomen sulkapallon Hall of Famelle sekä tulevan sivuston visuaalisuuden ja sisällön suunnittelussa. Analyysi esitettiin ansiomerkkiryhmälle toimeksiantajan välityksellä.

Valittuina sivuina toimivat suomalaisten lajiliittojen sekä Suomalaista urheilua koskevat Hall of Fame- tai kunniagalleriasivustot. Kokonaisuudessa vertailtiin yhteensä 12 eri lajiliiton Hall of Fame-sivustoa, jotka vastasivat jollain tavalla toimeksiantajan sekä projektin alussa luotoja mielikuvia ja kriteereitä. Sivustot löytyivät tuona hetkenä hakusanoilla ”Hall of Fame”, ”kunniagalleria” tai ”kunniaseinä”. Sivustot ovat alla taulukossa (taulukko 1.).

Taulukko 1. Suomalaisten lajiliittojen Hall of Fame sivustot tai kunniagalleriat Webissä

Lajiliiton kunniagalleria/Hall of Fame	www-osoite
Suomen urheilun Hall of Fame	http://www.urheilunhalloffame.fi/etusivu
Jääkiekkoleijonat (Suomen jääkiekon arvonimi galleria)	http://jaakiekkomuseo.vapriikki.fi/leijonat.htm
Suomen jalkapallon Hall of Fame	http://www.suomenjalkapallomuseo.fi/4
Suomen koripallon Hall of Fame	http://www.koripallomuseo.fi/index.php/hof
Suomen pesäpallon kunniagalleria	http://www.pesis.fi/kunniagalleria/
Suomen jääpallon kunniagalleria	http://www.finbandy.fi/fi/?page_id=1257
Suomen amerikkalaisen jalkapallon Hall of Fame	https://sajl-fi.directo.fi/liitto_ ja_seurat/hall_of_fame/
Suomen seiväshypyn Hall of Fame	http://seivashypynhalloffame.sporttisaitti.com/
Suomen käsipallon Hall of Fame	http://www.klibba.com/handis/suomen-kasipallosankarit/
Suomen taitoluistelun Hall of Fame	http://www.stll.fi/liitto/historiaa/
Rally Hall of Fame	http://www.mobilia.fi/rally.html
Suomen muay thain Hall of Fame	Sivustoa ei enää löytynyt liiton uudistuneilta kotisivuilta.

Näistä (taulukko 1.) sivustoista valittiin viisi parasta sivustoa, joiden kriteereitä, ulkonäköä ja toteutusta seuraavaksi vertaillaan tarkemmin opinnäytetyössä. Sivustot vastasivat par-

haiten toimeksiantajan sekä ansiomerkkiryhmän toiveita Sulkapallon Hall of Famesta sekä etukäteen muodostuneita ajatuksia sivustosta. Nämä viisi sivustoa (taulukko 2.) olivat joko ulkonäöllisesti, toteutukseltaan, ideana sekä kriteereiltään lähimpänä haluttua lopputulosta.

Taulukko 2. Viisi parasta suomalaista Hall of Fame tai kunniagalleria sivustoa

Suomen urheilun Hall of Fame
Jääkiekkoleijonat
Suomalaisen jalkapallon kunniagalleria, Hall of Fame
Hall of Fame - Suomalaisen koripallon Legendat
Suomen Amerikkalaisen Jalkapallon Liitto Hall of Fame

Näitä viittä sivustoa (taulukko 2.), niiden ulkonäköä, esitystapaa, valittujen henkilöiden kriteereitä sekä oheistoimintaa ryhdyttiin tarkemmin tutkimaan ja vertailemaan (taulukko 3.) Taulukkoon on myös kirjattu miksi juuri nämä tietyt sivustot ovat valittu viiden parhaimman joukkoon. Taulukossa on käytetty sulkapallon Hall of Famesta lyhennettä sulkapallon HoF, tilan pienen koon vuoksi.

Taulukko 3. Viisi parasta suomalaista Hall of Fame- tai kunniagalleria-sivustoa valintaperusteineen sekä niiden vaatimukset ja käytännöt (Suomen Amerikkalaisen Jalkapallon Liitto ry 2014a; Suomen Amerikkalaisen Jalkapallon Liitto ry 2014b; Suomen Jalkapallomuseo; Suomen Jääkiekkomuseo 2014a; Suomen Jääkiekkomuseo 2014b; Suomen Koripallomuseo 2013a; Suomen Koripallomuseo 2013b; Suomen Urheilumuseosäätiö 2014a; Suomen Urheilumuseosäätiö 2014b; Suomen Urheilumuseosäätiö 2014c.)

Sivuston nimi ja miksi valittiin/mitä hyvää	Ehto	Käytäntö	Muuta
Suomen urheilun Hall of Fame <ul style="list-style-type: none"> • Värimaailma (sininen/kulta) • Henkilökorttien toteutus (kuva ja tapa kirjoittaa henkilöstä) • Ytimekäs se- lostus HoF:ista • Kunnioitusta 	Nimetyt legendat ovat kuuluneet lajissaan maailman eliittiin tai heillä on ollut muuten ainutlaatuinen merkitys Suomen urheilun historiassa.	Valinnan tekee Suomen Urheilumuseosäätiön raati. Uudet jäsenet julkistetaan vuosittaisessa Suomen urheilugaalassa ja niiden määrä on vaihdellut. Neljän vuoden aikana on valittu yhteensä 44 jäsentä.	Toimeksiantaja on käyttänyt esi- merkkinä kyseistä sivustoa toimeksiantannon alusta asti. Sivuston ulkonäkö (tyyli, värimaailma) ja idea vastasivat eniten haluttun Sulkapallon HoF:in mukaista.

<p>herättävä</p> <ul style="list-style-type: none"> Konkreettinen seinä 			<p>Fyysinen galleria VALO-talossa. (Liite 1.)</p>
<p>Jääkiekkoleijonat</p> <ul style="list-style-type: none"> Värimaailma (sinivalkoinen) Henkilökorttien toteutus (kuva ja tapa kirjoittaa henkilöstä) Ytimekäs se- lostus aate- loinnista 	<p>Suomen Jääkiekkomuseo on vuodesta 1985 alkaen aateloitu suomalaisessa jääkiekkoilussa ansioituneita henkilöitä arvonimellä Jääkiekkoleijona.</p>	<p>Aateloitotoimikunnan jäsenet valitsevat aateloitavat Jääkiekkoleijonat joka vuosi. Valittujen määrä on vaihdellut. Vuonna 2013 valittiin neljä uutta aateloitavaa.</p>	<p>Sivuston värimaailma ja idea ovat lähellä halutun sulkapallon HoF:in mukaista ideaa. Sivun niin kutsutut pelaajien henkilökortit vastasivat samaa ideaa, mitä lopputulokseen toivotaan (hyvä ja selkeä pohjustus pelaajasta kuvan kera). Ei fyysistä galleriaa.</p>
<p>Suomalaisen jalkapallon kunniagalleria, Hall of Fame</p> <ul style="list-style-type: none"> Ytimekäs se- lostus Hall of Famesta ja sen olemassaolon syistä Henkilökorttien toteutus (fyysisessä seinässä) Valintavuosien ilmoittaminen 	<p>Kunniagalleriaan valitaan suomalaisen jalkapallon hyväksi tehdystä työstä meritoituneita pelaajia, erovalmentajia, erotuomareita, järjestö- ja seurajohtajia tai muita jalkapallon parissa toimineita henkilöitä. Henkilön on tullut lopettaa aktiiviura vähintään kolme vuotta sitten.</p>	<p>Jäsenet valitsee toimikunta, joka rakentuu Suomen Palloliitosta, Suomen Urheilumuseosta, Suomen Jalkapallomuseosta ja Jalkapallotoimittajien Pallo-Kopla ry:stä. Valinnat tehdään pääasiassa kahden tai kolmen vuoden välein. Vaihtelee.</p>	<p>Web-versio Hall of Famesta on todella yksinkertainen. mutta selkeä. Valitut pelaajat ovat lajiteltu valintavuosien perusteella sivulle, mitä myös sulkapallon HoF:issa toivotaan. Jalkapallomuseo ylläpitää Hall of Famen aineistoa omissa museotiloissaan Valkeakoskella.</p>
<p>Hall of Fame - Suomalaisen koripallon Le-</p>	<p>Hall of Fame:en valitaan suoma-</p>	<p>Vuosittain valitaan 2-4 uutta jäsentä. Heidän</p>	<p>Valitut pelaajat ovat lajiteltu valin-</p>

<p>gendet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valintavuosien ilmoittaminen • Henkilökorttien toteutus (osit-tain) 	<p>laisen koripallon hyväksi tehdystä työstä meritoitu-neita pelaajia, valmentajia, erotuomareita, järjestö- ja seuraihmissiä tai muita koripal-lon parissa toimi-neita.</p>	<p>julkistaminen tapahtuu Koripalloliiton tapahtu-massa. Valinnoista vastaa asiantuntijaraa-ti, jossa on mukana mm. Koripalloliitto, Suomen Urheilumuseo ja Koripallosäätiö.</p>	<p>tavuosien perus-teella sivulle. Myös sulkapallon HoF:issa toivo-taan valintavuo-sien näkyvyyttä. Niin kutsutut hen-kilökortit vastasi-vat samankaltais-ta ideaa, mitä lop-putulokseen toivo-taan. Fyysinen galleria Koripallo-musoeossa.</p>
<p>Suomen Amerikkalai-sen Jalkapallon Liitto Hall of Fame</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hall of Famen logo (tyylikkyys ja värimaailma kulta/musta) • Henkilökorttien toteutus (osit-tain, kuva ja selostus) • Valintakriteerit • Ytimekäs se-lostus Hall of Famesista 	<p>Hall of Fame -jäsenyys on mah-dollista saavuttaa niin pelikentällä kuin sen ulkopuo-lella tehdyn työn aikaansaannok-sena. Jäsenyys voidaan myöntää kenelle tahansa lajin parissa toi-mineelle, jolla on riittävä kytkös suomalaiseen amerikkalaiseen jalkapalloon. Pelaajan tulee olla lopettanut viimeistään 5 vuotta ennen va-lintaa. Jos valittu-na on valmentaja, tulee hänen olla</p>	<p>Hall of Fame:en hy-väksytään jäsenet va-lintaprosessin kautta. Siihen valitaan vuosit-ain 0-4 uutta jäsentä. Kuka tahansa voi eh-dottaa omaa suosikki-aan Hall of Fame-jäseneksi jäsenehdo-tuskaavakkeella Suo-men Amerikkalaisen Jalkapallon Liittoon.</p>	<p>Hall of Famen etusivulla on seli-tetty selkeästi mikä se on, miten sinne pääsee ja mitä sillä haetaan. Valitut jäsenet ovat selkeästi järjestyksessä ja valintavuodet on kerrottu. Valitusta henkilöstä on kat-tavasti kerrottu henkilökortissa kuvien kera. Ei fyysistä galleriaa.</p>

	lopettanut ennen kuin häntä voidaan valita.		
--	---	--	--

Viiden parhaimman lajiliiton Hall of Fame tai kunniagalleria sivustoista (taulukko 2. ja 3.) suurimman osan kriteereihin kuului, että Hall of Fameen tai kunniagalleriaan valitun henkilön ei tarvitse olla vain pelaaja, vaan he voivat olla myös muita lajin parissa toimineita henkilöitä. Vain kahden sivuston, Suomen Amerikkalaisen Jalkapallon Liiton Hall of Fame ja Suomalaisen jalkapallon kunniagalleria - Hall of Fame, ehdoista kävi ilmi, että aktiiviuran tulisi olla jo loppunut ennen valintaa.

Kuitenkin esimerkiksi Suomen urheilun Hall of Fame-tiedoissa puhutaan valituista henkilöistä joko edesmenneinä tai viitataan menneessä muodossa heidän urheilu-uraansa. Valittujen, elävien henkilöiden syntymäaikojen perusteella kaikkien heidän aktiiviura on jo loppunut. Jääkiekkoleijonissa ja Suomalaisen koripallon Legendoissa osa valituista henkilöistä jatkavat yhä lajin parissa, vaikkakin mahdollisesti myös eri rooleissa. Valitut henkilöt sivustoilla olivat pääasiassa suomalaisia. Suurimmassa osassa sivustoja niin kutsuttu henkilökortti avautui nimeä painamalla. Kortti käsitti kuvan lisäksi perustiedot henkilöstä, hänen urastaan ja saavutuksistaan.

3.3 Toimeksiantajan sekä ansiomerkkiryhmän antamat toiveet

Muiden lajiliittojen Hall of Fame- tai kunniagalleria-sivustoiden taustatutkimuksen tiedot luovutettiin toimeksiantajalle, joka esitti saadut tiedot ansiomerkkiryhmän kokouksessa. Ansiomerkkiryhmä vastaa Suomen Sulkapalloliiton ansiomerkkien ja muiden tunnustusten antamisesta ja henkilöiden valitsemisesta. Ryhmään kuuluu Sulkapalloliiton kunniapuheenjohtaja Tuomo Tennilä, Mikael Segercrantz ja Mika Heinonen.

Hall of Fameen valittujen henkilöiden kriteerit muodostuivat taustatutkimusten, Suomen Sulkapalloliiton ansiomerkkiryhmän sekä hallituksen päätöksistä. Suomen sulkapallon Hall of Famen kriteereiden pohja muodostettiin tehdyn benchmarkkauksen pohjalta. Pääasiassa toiveista ja päätöksistä vastasi toimeksiantaja, joka oli sekä ansiomerkkiryhmän että hallituksen jäsen.

Projektin alkuvaiheessa ansiomerkkiryhmältä pyydettiin toiveita sekä ehdotuksia tulevasta Suomen sulkapallon Hall of Famesta ja seuraavaksi ne esitellään. Sivuston ulkonäköön ansiomerkkiryhmä antoi neljä adjektiivia: asiallinen, arvostusta herättävä, yksinkertaisesti toimiva ja sinivoittainen. Ensimmäiset ohjeet ansiomerkkiryhmältä Hall of Famen sään-

nöiksi, jotka pohjautuvat muiden lajiliittojen Hall of Fame- tai kunniagalleria-sivustojen benchmarkkaukseen, olivat:

- Valinta: ansiomerkkiryhmä, liiton puheenjohtaja, kunniapuheenjohtaja, toiminnanjohtaja ja Sulkapallolehden päätoimittaja.
- Valinnan ajankohdat: voidaan valita vuosittain
- HoF paikka: vain netissä? (hyvätaoiset sivut, joissa voi olla myös filminpätkiä?) HoF-seinä, jota kierrätetään tapahtumissa? (säilöntäpaikka Ruskeasuon urheiluhalli?) Taulu itselle / omaisille?
- HoF:een voidaan valita eri toimijoita: pelaajat, valmentajat, tuomarit, johtajat, seuratoimijat. Huomioidaan kultainen pelaajamerkki ja SSuL:n ansiomerkit.

Ansiomerkkiryhmä toivoi, että ylläkirjoitetut ohjenuorat kirjoitetaan auki ja että niihin listään tarvittaessa informaatiota. Seuraavaksi esitellään ansiomerkkiryhmän kriteeriehdotukset auki kirjoitettuna:

Suomen sulkapallon Hall of Fame kunniagalleriaan valitaan suomalaisen sulkapallon hyväksi tehdystä työstä ansioituneita pelaajia, valmentajia, tuomareita, johtajia, seuratoimijoita tai muita sulkapallon parissa toimineita henkilöitä. Valinnoissa huomioidaan myös kultainen pelaajamerkki sekä SSuL:n myöntämät ansiomerkit. Hall of Fame -jäsenyys on mahdollista saavuttaa niin pelikentällä kuin sen ulkopuolella tehdyn työn aikaansaannoksena.

Suomen sulkapallon Hall of Fame kunniagalleriaan valitaan vuosittain 0-4 uutta jäsentä. Valinnoista vastaavat ansiomerkkiryhmä, liiton puheenjohtaja, kunniapuheenjohtaja, toiminnanjohtaja ja Sulkapallolehden päätoimittaja. Verkossa olevan Hall of Fame kunniagallerian lisäksi Suomen Sulkapalloliitto ylläpitää Hall of Fame aineistoa Ruskeasuon urheiluhallissa. (Suomen Sulkapalloliitto 2014b.)

Ansiomerkkiryhmä vastaanotti tämän ehdotuksen, joka hyväksyttiin pienin muutoksin. Myös fyysisen galleriaseinän säilytyspaikka muuttui ja mukaan haluttiin lisätä maininta valitulle henkilölle luovutettavasta taulusta. Lopulliset säännöt on esitetty seuraavassa kappaleessa 3.4.

3.4 Suomen sulkapallon Hall of Fame säännöt

Seuraavaksi opinnäytetyössä esitellään Hall of Famen lopulliset säännöt, jotka on kirjoitet-

tu ansiomerkkiryhmän toiveiden perusteella yhdessä toimeksiantajan kanssa. Hallitus hyväksyi alla kerrotut säännöt.

Suomen sulkapallon Hall of Fame kunniagalleriaan valitaan suomalaisen sulkapallon hyväksi tehdystä työstä ansioituneita pelaajia, valmentajia, tuomareita, johtajia, seuratoimijoita tai muita sulkapallon parissa toimineita henkilöitä. Hall of Fame -jäsenyys on mahdollista saavuttaa niin pelikentällä kuin sen ulkopuolella tehdystä työstä.

Suomen sulkapallon Hall of Fame kunniagalleriaan valitaan vuosittain 0-4 uutta jäsentä. Pelaajana Hall of Fameen valitun on pitänyt lopettaa kansainvälinen aktiiviura yleisessä sarjassa. Valitun julkistamisensa tapahtuu Sulkapalloliiton tapahtumassa. Valinnoista vastaa ryhmä, johon kuuluvat ansiomerkkiryhmän jäsenet, liiton puheenjohtaja, kunniapuheenjohtaja, toiminnanjohtaja ja Sulkapallolehden päätoimittaja, mikäli kyseisenä valinta-aikana nämä toimet liitolla ovat.

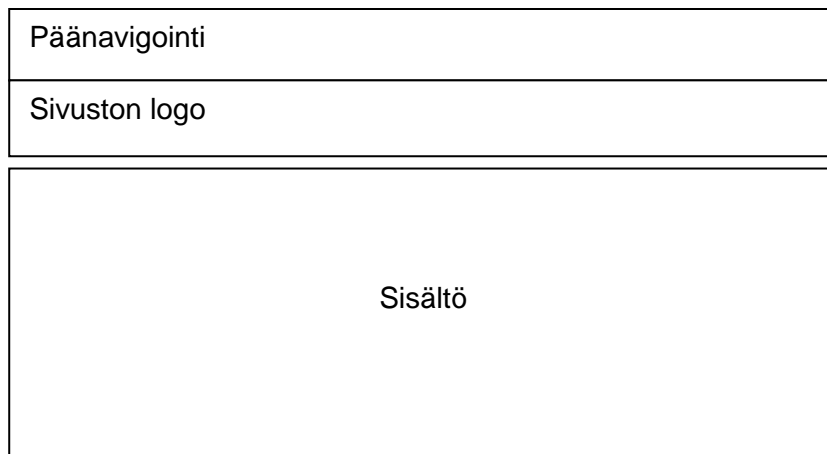
Verkossa olevan Hall of Fame kunniagallerian lisäksi Suomen Sulkapalloliitto ylläpitää Hall of Fame aineistoa Sulkapalloliiton tiloissa. Hall of Fameen valitulle tai tämän omaisille luovutetaan kyseisestä henkilöstä tehty Hall of Fame -taulu. (Suomen Sulkapalloliitto 2014c.)

Säännöt miellyttivät kaikkia osapuolia ja ne hyväksyttiin ilman suurempia muutoksia. Sääntöjen suunnittelun ja auki kirjoittamisen jälkeen päästiin projektissa konkreettisemmin suunnittelemaan Suomen sulkapallon Hall of Famea. Kuten säännöissä mainittiin, konkreettinen Hall of Fame seinä sekä Hall of Fameen valituille henkilöille luovutettavat taulut tulivat myös osaksi projektia. Projektiin kuului sivuston suunnittelun ja tekemisen lisäksi toteuttaa ne. Niistä kerrotaan sekä valmiit työt näytetään opinnäytetyön lopussa (kappale 5.1.).

4 Sivuston työstäminen ja toteutus

Muiden lajiliittojen Hall of Fame -sivustojen kartoituksen, vaatimusten määrittelyn ja ideoinnin jälkeen ryhdyttiin suunnittelemaan ja työstämään Sulkapallon Hall of Famen graafista materiaalia ja sivuston rakennetta. Saatujen toiveiden: asiallinen, arvostusta herättävä, yksinkertaisesti toimiva ja sinivoittainen, ansiosta oli muodostunut jo idea ja mielikuva tulevasta Sulkapallon Hall of Famesta. Aluksi ryhdyttiin testaamaan erilaisia ideoita liukuväristä kuvalliseen taustaan, kunnes löytyi tyylikäs ja kriteereitä vastaava tyyli.

Sivustosta suunniteltiin aluksi yksinkertainen rautalankamalli, joissa esitettiin Hall of Fame galleriasivun toimintaa ja asetelua tietokoneen näytöllä. Projektissa päätettiin tehdä rautalankamallin suunnittelu vain galleriasivulle, sillä muut sivut olivat idealtaan niin yksinkertaisia, että eivät vaadi suurempaa suunnittelua esimerkiksi asetelusta. Rautalankamallin jälkeen pystyttiin luomaan ensimmäisiä malliehdotuksia kuvien kanssa sivustosta.



Kuva 3. Ensimmäinen rautalankamalli Hall of Fame sivuston galleriasivusta tietokoneen näytöllä

4.1 Ensimmäinen malli ja ehdotukset

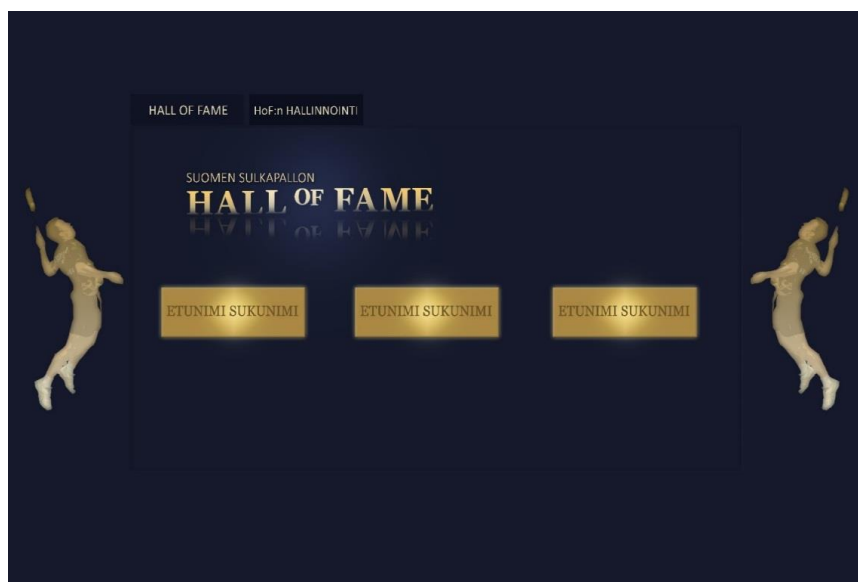
Jotta projekti lähtisi etenemään kunnolla, päätettiin toteuttaa ensimmäinen malliehdotus, jotta toimeksiantajalta sekä ansiomerkkiryhmältä saatiin mielipiteitä. Myös sivuston tekijältä eli koodaajalta haluttiin hyväksyntä, että ehdotetut ideat ovat toteutuskelpoisia. Malli luotiin Word-tiedostolle kuvina ja tekstinä. Malliin lisättiin myös vaihtoehtoja eri kohdista, jotta toimeksiantaja ja ansiomerkkiryhmä pääsisivät vertailemaan eri mahdollisuuksia. Luodun malliehdotuksen avulla saatiin tietää onko toimeksiantajan ja ansiomerkkiryhmän ajatukset ymmärretty oikein ja myös he näkisivät ideaa konkreettisenä. Mallin avulla myös koodaaja pystyi kertomaan olivatko ideat realistisia toteutuksen kannalta. Malli lähetettiin sähköpostitse koodaajalle sekä toimeksiantajalle, joka lähetti sen eteenpäin ansiomerkki-

ryhmälle.

Ensimmäisessä versiossa esiteltiin mallikuvia sivustosta ja kerrottiin, kuinka sivusto toimisi. Ensimmäisessä ehdotuksessa keskityttiin vain tietokoneen näkymään, sillä puhelimen ja tabletin näkymä muotoutuisi lopullisen version pohjalta. Kuvat olivat tässä vaiheessa osittain kesken ja esimerkiksi pelaajasilhuetti ei ollut lopullinen versio, vain suuntaa antava luonnos. Ensimmäisessä mallissa ideana oli, että sivustolla olisi kaksi sivua: itse Hall of Fame -galleria ja sitten infosivu. Mahdollinen kolmas sivu olisi laskeutumissivu (ns. etusivu). Mallissa on kirjattu tapahtumat vaiheittain, eli mitä seuraa tehdystä toiminnasta seuraavana. Seuraavaksi esitellään ensimmäinen malli.

1. Vaihe

Kun kuvitellun osoitteen, esimerkiksi www.sulkapallonhalloffame.fi, kirjoittaa, päätyy joko suoraan Hall of Fame -galleriasivulle (kuva 4.vaihtoehto 1.) tai mahdolliselle laskeutumissivulle (kuva 5. vaihtoehto 2.). Laskeutumissivu toimisi kuten etusivu, mutta sille ei voi enää voi palata sivustolta takaisin. Vaihtoehtona on myös informaation lisääminen laskeutumissivulle (kuva 6. vaihtoehto 3.). Tuosta informaatiotekstistä voisi mahdollisesti lyhyesti käydä ilmi sivuston tarkoitus, keitä seinne valitaan ja millä perusteilla.



Kuva 4. Vaihtoehto 1. (Galleria) kun tulee sivulle

Tässä vaihtoehdossa 1. (kuva 4.) kuvasuhteet eivät olleet vielä oikein, sillä esimerkiksi otsikko, laatat, pelaajan silhuetti ovat väärän kokoisia. Myös vaihtoehtona olisi, että tuo Hall of Fame-teksti olisi sivuotsikoiden yläpuolella vasemmassa yläkulmassa tai sitten keskellä ylhäällä. Otsikon tulisi kuitenkin olla isommalla, oli paikka mikä tahansa.



Kuva 5. Vaihtoehto 2. (Laskeutumissivu) kun saapuu sivulle



Kuva 6. Vaihtoehto 3. (Laskeutumissivu infolla) kun saapuu sivulle

2. Vaihe

Oli ensimmäinen sivu mikä tahansa, esimerkiksi laskeutumissivu tai galleria (kuva 4. ja 5.) tulee Hall of Fame-galleria (kuva 4.) löytymään sivustolta ja se tulee olemaan sivuston pääidea. Ensimmäisessä mallissa ehdotettiin, että gallerian taustana toimisi sinivoittainen väritys esimerkiksi tumman sininen. Oikeassa ja vasemmassa sivussa olisi esimerkiksi sulkapalloilijan silhuetti kultaisena, niin sanotusti elävöittävässä taustaa. Itse Hall of Fame- otsikko on kultainen ja perinteikäs.

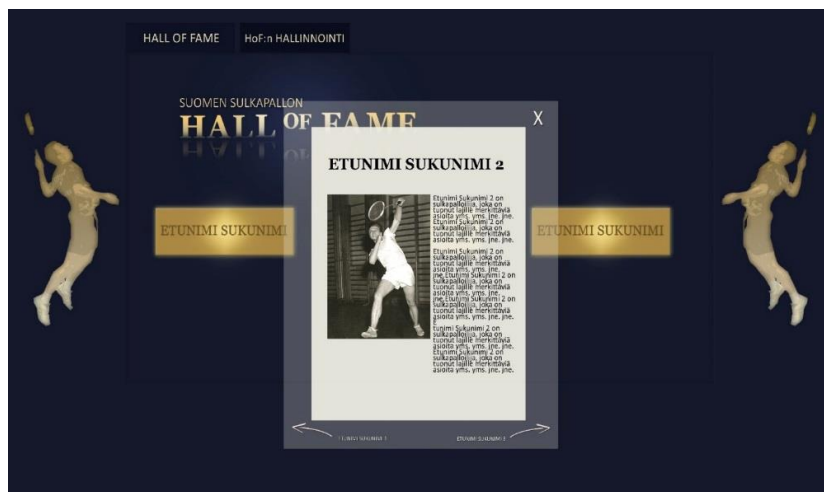
Henkilöiden valokuvien sijaan galleria koostuisi esimerkiksi kultaisista nimilautoista, joissa olisi valitun henkilön nimi. Tämä esimerkki on sama kuin yllä oleva kuva 4. Esimerkissä

näkyvä näkymä on se, joka näkysi tietokoneelta katsottuna. Tabletti ja älypuhelin näkymät olisivat hiukan erilaisia, esimerkiksi sivulla olevat sulkapalloilijan silhuetit eivät välttämättä mahtuisi mukaan, vaan tabletilla näkyisi vain gallerian keskiosa.

3. Vaihe

Esimerkissä ehdotettiin, että kun galleriassa olevaa nimilaattaa klikkaa, henkilökortti kuvan kanssa aukeaa ponnahtusikkunana (kuva 7.). Henkilökortissa olisi henkilön nimi, syntymäaika ja mahdollinen kuolinvuosi sekä valokuva ja kuvaus henkilöstä. Alussa olevassa ingressissä voisi olla kerrottuna pääsyy, miksi henkilö on kunniaseinällä, kuten esimerkiksi; ”Lajin edistäminen ja esille tuonti sekä ilmiömainen menestys sulkapallossa”.

Ponnahtusikkunan alalaidoissa olisi nuolet, joilla voi hypätä seuraavaan henkilökorttiin (kuva 7.). Mahdollisesti nuolen vieressä tai edessä olisi seuraavan henkilön nimi. Henkilökortin saisi suljettua oikeassa yläkulmassa olevasta ruksista, jolloin taustalla ollut galleriaseinä näkyisi taas kokonaan. Galleriaseinä näkyy taustalla jatkuvasti, sillä henkilökortti ei vie koko näytön tilaa vain esimerkiksi 1/3 siitä ja sijoittuisi keskelle.



Kuva 7. Esimerkki henkilökortista



Kuva 8. Tarkennus henkilökortista

Tässä isompi kuva henkilökortin alaosasta (kuva 8.). Kuvasta näkyvät nuolet, joilla voi liikkua esimerkissä olevien kolmen nimilaatan välillä suoraan, ilman että klikkaa pois ja painaa uutta laattaa. Nuolen vieressä voisi mahdollisesti olla seuraavan henkilön nimi, jotta katsoja tietää jo etukäteen kenen korttiin on menossa. Tämä tietenkin vain, jos se on mahdollista teknisesti toteuttaa.

4. Vaihe – Tapahtuma Mahdollisuus

Tälle mahdolliselle sivulle esitettiin kahta vaihtoehtoa. Hall of Fame-sivustosta löytyy lisää tietoa otsikon alta ”Hall of Fame:n hallinnointi” tai ”Info”. Tuolle sivulle olisi kaksi vaihtoehtoa: infisivu tai vain linkkisivu.

Vaihtoehto 1. infisivu. Tästä vaihtoehdosta 1. ei tehty graafista esimerkkiä sen yksinkertaisuuden vuoksi. Infosivulla kerrottaisiin tarkemmin keitä Hall of Fameen voidaan valita, miksi ja millä perusteilla. Sivulta ilmenisi ketkä sivua hallinnoi ja linkki Sulkapalloliiton sivuille.

Vaihtoehto 2. Linkki sivu. Tästä vaihtoehdosta 2. ei tehty graafista esimerkkiä sen yksinkertaisuuden vuoksi. Hallinnointi sivuilta aukeasi lähes tyhjä sivu, jossa lukisi esimerkiksi ”Tätä sivua hallinnoi: Suomen Sulkapalloliitto” ja linkki liiton sivuilla olevalle Hall of Fame infosivulle.

Seuraavassa vaiheessa toimeksiantajalta, koodaajalta ja ansiomerkkiryhmältä pyydettiin palautetta ensimmäisen malliehdotuksen perusteella. Toimeksiantaja oli tyytyväinen ja hän piti näkemästään. Hänen mielestään hänen sekä ansiomerkkiryhmän antamat toiveet näkyivät esimerkeissä. Toimeksiantajan kanssa käytiin palautekeskustelussa mallin eri

vaihtoehtoja läpi ja pohdittiin yhdessä parasta ratkaisua. Ansiomerkkiryhmältä ei tässä vaiheessa palautetta saatu, sillä he eivät ehtineet kokoontua tuona aikana. Projektin etenemisen kannalta ensisijaisen tärkeää oli saada palautetta esimerkeistä sivuston koodaajalta, sillä työn jatkaminen ilman hänen palautetta olisi ollut turhaa. Se johtui siitä, että ei ollut varmaa toimisivatko tekeleet silloin, kun sivuja aletaan kasaamaan julkaisupohjaan, sillä kokemusta Web-sivujen tekemisestä koodaamalla ei ollut. Koodaajan mielestä esimerkit näyttävät toimivilta ja häneltä saatiin hyväksyntä jatkaa työtä. Malli lähetettiin myös tässä vaiheessa opinnäytetyövalvojalle, jolta saatiin myös mielipiteitä sekä hyväksyntä työn jatkamiselle.

Mallin ensimmäisen vaiheen kohdalla päädyttiin toimeksiantajan kanssa vaihtoehtoon kolme (kuva 6.) eli laskeutumissivuun pienellä infotekstillä. Vaikka laskeutumissivu on jokseenkin vanhanaikainen ja yleensä merkityksetön, päädyttiin se sen juhlavuuden vuoksi kuitenkin valitsemaan Suomen sulkapallon Hall of Fame-sivustolle. Sivuston tarkoitus on olla arvokas, jolloin sivu, joka lisää sivuston arvokkuutta ja juhlallista tunnelmaa, käy tarpeeseen hyvin.

Toista vaihetta eli itse galleriasivua tutkiessa (kuva 4.) tultiin siihen lopputulokseen, että yksinkertainen idea on hyvä. Aluksi oli suunniteltu kuvassa olevien laattojen tilalle esimerkiksi pokaaleita, mutta tehdyt versiot näyttivät hölmöiltä ja nimelle jätetty tila oli aivan liian pieni, jolloin siitä ei juuri saanut selvää. Myös sivuston päivittäminen tuli ottaa huomioon, jolloin esimerkiksi nimille varattu tila saattaa tulevaisuudessa pienentyä ja samalla myös kuvakkeiden koko, joissa nimet ovat. Tämän vuoksi selkeä ja mahdollisimman yksinkertainen ratkaisu oli paras vaihtoehto.

Kolmanneksi suunniteltu vaihe eli henkilökortti (kuva 7.) oli toimeksiantajan mieleen. Yksinkertainen ja selkeä valkoinen tausta sekä mustalla kirjoitettu teksti toimivat hyvin yhteen ja ovat selkeitä. Se toi myös ryhtiä henkilökorttiin ja henkilö pääsisi hyvin esiin. Esimerkissä sijoitettiin kuva vasempaan laitaan ja teksti sen viereen. Teksti tasattiin vasempaan reunaan, jotta sitä olisi mahdollisimman helppo ja mielekäs lukea, kuten teoriassa kerrottiin.

Neljäs kohta jäi keskusteluissa hieman auki, mutta ajatuksena oli käyttää ensimmäistä vaihtoehtoa eli infosivua. Yksinkertaisella ja gallerian ulkonäön kanssa yhtenäisellä sivulla tulnaisiin lyhyesti kertomaan miksi Suomen sulkapallon Hall of Fame on perustettu, keitä sinne valitaan ja millä perusteilla, ketkä valinnat tekevät ja mitkä yleisimmät kriteerit ovat. Infosivuilla olisi myös linkki Suomen Sulkapalloliiton sivuille.

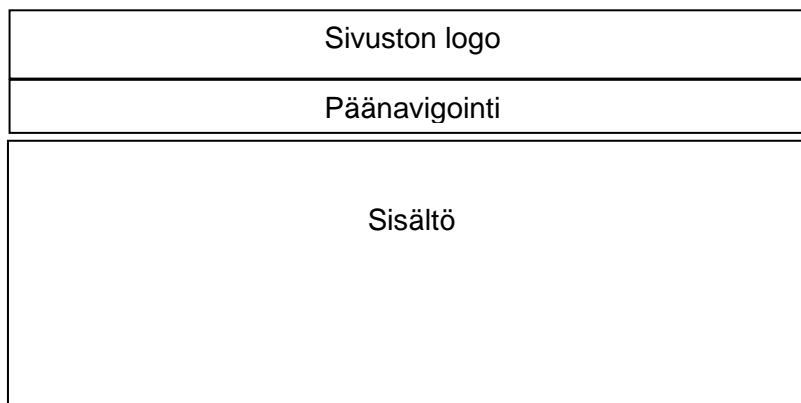
Palautekeskusteluiden jälkeen oli muodostunut ideoita, jotka muokattaisiin seuraavaan esimerkkiehdotukseen eli toiseen malliin. Toimeksiantaja oli ehdotuksiin ja muokkauksiin tyytyväinen. Tarkoituksena oli esimerkiksi tehdä pelaajan silhuetista mahdollisimman yksinkertainen, joka tarkoittaisi vain kultaisia ääriviivoja. Myös itse Hall of Fame-otsikkoteksti tehtäisiin isompana ja kokonaan uudestaan, ilman lihavoituja kirjaimia.

4.2 Toinen malli ja ehdotukset

Ennen toisen kuvallisen mallin suunnittelua toteutettiin myös edeltävässä vaiheessa tehty yksinkertainen rautalankamalli. Tällä kertaa tehtiin kaksi rautalankamallia, joissa esitettiin Hall of Fame galleriasivun asettelua sekä tietokoneen että puhelimen/tabletin näytöllä.



Kuva 9. Toinen rautalankamalli Hall of Fame sivuston galleriasivusta tietokoneen näytöllä

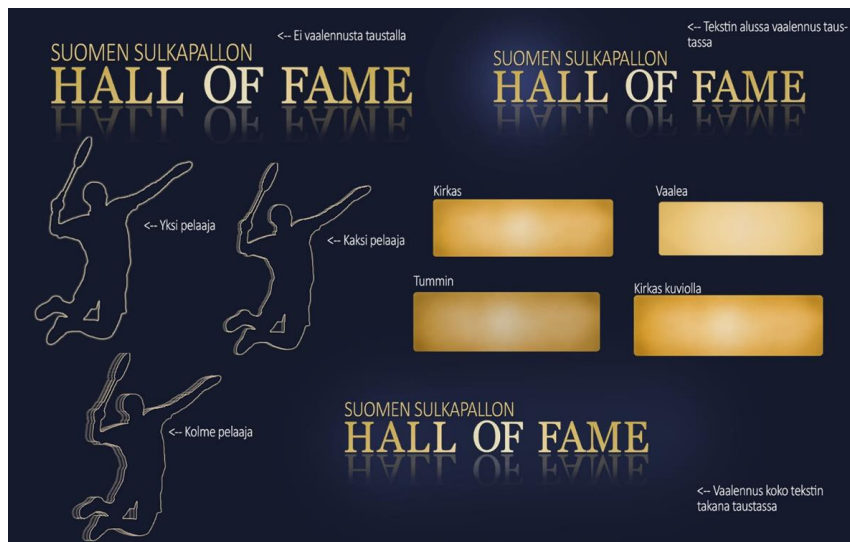


Kuva 10. Ensimmäinen rautalankamalli Hall of Fame sivuston galleriasivusta puhelimen/tabletin näytöllä

Koska ensimmäiseen malliehdotukseen oltiin hyvin tyytyväisiä, päätettiin toinen malli suunnitella sen pohjalta ja sen sisältökuvat päätettiin tehdä niin hyvin, että niitä voisi käyttää myös lopullisessa sivustossa, jos ehdotukset hyväksyttäisiin. Koodaajalta saatiin oh-

jeeksi suunnitella sisältökuvat erikseen irrallaan taustasta, jotta ne saataisiin koodauksessa säädettyä oikein kaikille laitteille sopiviksi. Tietokoneen näytöltä katsottavan taustakuva tehtiin kokoon 1940 x 1229 pixeliä ja resoluutio 96 ppi. Tabletilta tai puhelimelta katsottavan taustakuvan koko oli 1229 x 1940 pixeliä ja resoluutio 96 ppi. Myös sisältökuvat tehtiin taustakuvan koon pohjalta mahdollisimman suuriksi.

Toimeksiantajalle, ansiomerkkiryhmälle ja koodaajalle esiteltiin toinen malli sivustosta ensimmäisen tapaan sähköpostilla lähetetyllä Word-dokumentilla. Tässä toisessa mallissa oli nähtävissä jo melko valmis idea, millaiselta Suomen sulkapallon Hall of Fame lopullisesti tulisi näyttämään. Tässä mallissa on esitetty kaksi versiota ”lopullisesta” sivustosta: tietokoneen ja älypuhelimien näkymä. Tabletin näkymä tulisi myötäilemään suhteellisen samaa ulkonäköä, kuin esimerkissä näkyvät älypuhelimien esimerkit. Toisen mallin alussa on yksi esimerkkisivu, johon on kerätty erilaisia vaihtoehtoja elementeistä eli sivuston irtonaisista osista. Esimerkiksi nimilaatasta on tehty neljä erilaista väri vaihtoehtoa.



Kuva 11. Esimerkki-sivu vaihtoehtoilla

Yllä olevassa kuvassa (kuva 11.) on joitain sivun elementtejä hieman erilaisiksi muokattu. Otsikko Hall of Fame on samanlainen vaihtoehtoissa, mutta niiden taustassa on hieman muutoksia:

- Vasen yläkulma: ei vaalennusta taustassa lainkaan
- Oikea yläkulma: taustassa vähän vaalennusta ja se on sijoitettu tekstin alkuun
- Alhaalla: koko tekstin takaosa on vaalennettu

Pelaajan silhuettia on kokeiltu hieman erilaisena; yksi, kaksi tai kolme silhuettia samassa. Kuvassa näkyy myös laattoja, joihin nimet laitetaan. Niitä on väriltään hiukan vaaleampana, kirkkaampana ja tummempana.

Seuraavaksi mallissa näytetään esimerkkikuvia siitä, millaisia sivut mahdollisesti tulisivat olemaan. Niissä on käytetty hieman eri elementtejä tai samoja elementtejä, mutta eri tavalla, jotta myös muut osapuolet näkisivät millaisia vaihtoehtoja on mahdollista sivustolle laittaa.



Kuva 12. Laskeutumissivu tietokoneen näytöllä

Ensimmäisen malliehdotuksen kohdalla valittiin laskeutumissivu, jossa oli lyhyt kuvaus sivustosta. Sen pohjalta toteutettiin yllä oleva kuva (kuva 12.). Kuvassa on käytetty taustalla himmeänä sulkapallonpelaajaa (kaksi silhuettia). Taustalla ei ole käytetty vaalennusta.



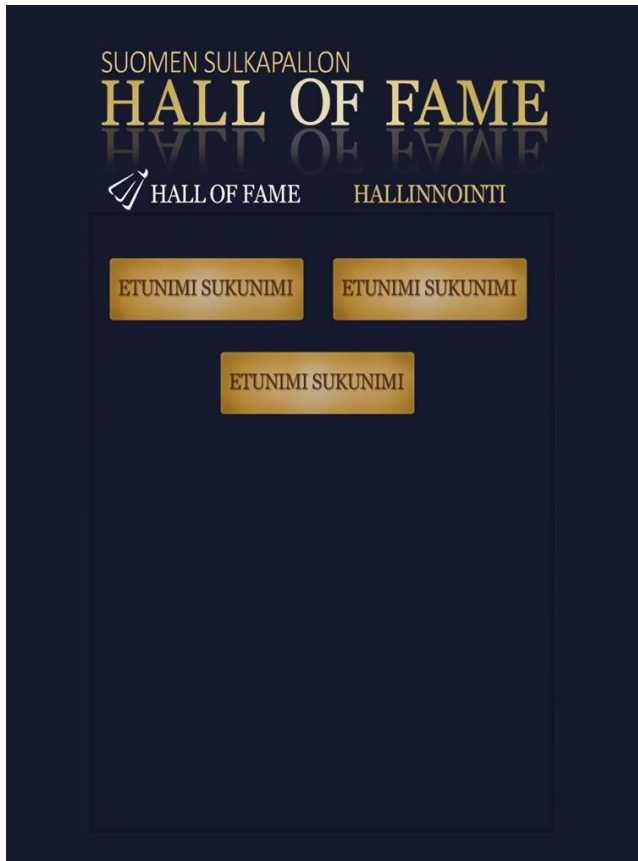
Kuva 13. Laskeutumissivu puhelimen (/tabletin) näytöllä

Puhelimen kapean näytön vuoksi samanlainen laskeutumissivu ei ole mahdollinen kuin tietokoneessa (kuva 12.), joten tässä esimerkissä (kuva 13.) on ylös sijoitettu kolme pelaajaa, joissa on käytetty kahta silhuettia. Esimerkissä ei ole valaistustaustaa.



Kuva 14. Galleriasivu tietokoneella

Tälle galleriasivulle (kuva 14.) päästään laskeutumissivua klikkaamalla. Vasemmassa reunassa on allekkain tekstit ”Hall of Fame” ja ”Hallinnointi”. Valkoinen väri ja sulkapallo ”Hall of Fame”-tekstissä kertovat, että lukija on juuri nyt sillä sivulla. Kun klikkaa otsikkoa ”Hallinnointi”, sivu aukeaa ja teksti ”Hallinnointi” vuorostaan muuttuu valkoiseksi ja sulkapallo tulee tekstin eteen. Otsikon alussa taustalla on käytetty vaalennusta. Sulkapallope-laajat ovat kaksi silhuetti yhdessä. Laatat ovat kirkas sekä tumma laatta yhdistettynä sekä niitä on myös mahdollisuus käyttää isompina. Esimerkiksi kolme allekkain eli yksi laatta per rivi.



Kuva 15. Galleriasivu puhelimelle

Puhelimen galleriasivu (kuva 15.) on sama kuin tietokoneenkin, mutta pienillä muokkauksilla. Kapean sivun vuoksi pelaajien silhuetit jätettiin pois sekä sivujen otsikot vaihdettiin sivun vasemmasta laidasta ylös. Tässä vaiheessa uskottiin, että laattoja mahtuisi vierekkäin korkeintaan kaksi, jotta nimet pysyisivät luettuina. Toinen vaihtoehto oli myös, että laatat olisivat yksi per rivi, jolloin kaikki kolme olisivat allekkain. Otsikon taustalla ei tässä esimerkissä ole käytetty vaalennusta.

Seuraavaksi toisen mallin ehdotusten pohjalta pyydettiin palautetta. Toinen malli lähetettiin ensimmäisen mallin tavoin sähköpostilla toimeksiantajalle sekä sivuston koodaajalle.

Koodaajalle lisäsittiin erikseen tiedostot tiedostojen synkronointi sovellukseen Dropboxiin (<https://www.dropbox.com/>), jossa voi jakaa tiedostoja muiden ihmisten kanssa. Tiedostot ladattiin Dropboxiin JPEG sekä PSD formaatissa. Sivuston koodaajan mielipide oli toisen mallin ja ladattujen tiedostojen kohdalla ensisijaisen tärkeä, sillä häneltä ei oltu juurikaan saatu palautetta. Hänen työkuvioiden muuttuminen teki kommunikoinnista hieman haasteellisempaa, hänen reissatessaan paljon projektin aikana. Hän ei ollut myöskään tähän mennessä ehtinyt tekemään esimerkkisivuja Webiin.

Toimeksiantaja oli tyytyväinen tehtyihin esimerkkeihin, eikä löytänyt visuaalisesti mitään korjattavaa. Henkilökortteja ei oltu tehnyt toiseen malliesitykseen uudestaan, sillä ensimmäisen mallin ideat toimivat. Toimeksiantaja kuitenkin ehdotti, että kortteja voisi kehittää hieman juhlallisempaan suuntaan ja suunnitella henkilökorttien ympärille esimerkiksi raamit ja tämä päätettiin toteuttaa.

Projektiin haluttiin lisää näkökulmia puutteellisen kommentoinnin vuoksi, joten projektista ulkopuolella olevan Sulkapalloliiton työntekijän, Ilkka Hellgrenin, mielipidettä kysyttiin. Hänelle esitettiin sivustoa Word-tiedostolla olevan toisen mallin avulla. Hellgren oli tyytyväinen näkemäänsä, mutta häntä epäilytti esimerkiksi vanhempien ihmisten ymmärrys laskeutumissivusta. Jos sivulla ei ole mitään esimerkiksi ”Jatka tästä”-painiketta, kaikki eivät välttämättä tajua painaa sivua, jonka kautta pääsisi galleriaan. Kun Hellgren avasi älypuhelimella laskeutumissivun kuvan puhelimeensa, kokeilun vuoksi, tajuttiin taustakuvan olevan liian tumma, (Kuva 13.). Kuva näytti muuten hyvältä, mutta tausta näytti puhelimesta täysin mustalta. Tässä vaiheessa huomattiin, että projektin aikana ei oltu tarkasteltu esimerkkejä eri näytöiltä tai laitteilta, vaan niitä oli katsottu vain muutamalta eri tietokoneen näytöltä. Tummansinistä taustaa päätettiin vaalentaa hieman.



Kuva 16. Alkuperäinen taustaväri

Yllä olevassa kuvassa (kuva 16.) on alkuperäinen ja edeltävissä esimerkeissä käytetty taustaväri. Tämä väri näytti joillain tietokoneen näytöillä sekä puhelimen näytössä lähes mustalta. Koska alun perin toimeksiantajan kanssa puhe oli sinivoittoisesta sivustosta, päätettiin sinisyyttä tuoda esiin vaalentamalla tuon taustan väriä hieman.



Kuva 17. Vaalennettu taustaväri

Kuvassa (kuva 17.) on vaalennettu alkuperäistä taustaväriä muutamalla asteella, jonka ansiosta tausta ei näytä täysin mustalta. Se kuitenkin pysyi juhlavan tummana, mutta ha-
luttu sinisyys tuli paremmin esiin. Laskeutumissivulle päätettiin myös suunnitella ”Galleri-
aan tästä” painike (kuva 18.).



Kuva 18. ”Galleriaan tästä”-painike laskeutumissivulle

4.3 Lopullinen malli

Suomen sulkapallon Hall of Fame-sivusto julkaistiin iPublisher julkaisu- ja sisällönhallinta-järjestelmässä, sillä Suomen Sulkapalloliiton kotisivuilla käytetään jo entuudestaan iPub-
lisheria alustapohjana. Tällöin järjestelmä on tuttu niin liiton työntekijöille kuin Hall of Fa-
me-sivuston koodaajalle, joka on tehnyt myös liiton kotisivut. Tämä edesauttaa Hall of
Fame-sivuston päivittämistä tulevaisuudessa, sillä idea tulee olemaan suhteellisen sama
kuin Sulkapalloliiton kotisivulla uutisten tekeminen. Saman sivupohjan käyttöön oton ansi-

osta henkilön ei tarvitse ymmärtää koodaamisesta ja sivusto ei jää päivittämättä, sillä kaikki liiton työntekijät esimerkiksi kirjoittavat ja julkaisevat kotisivulla uutisia.

Lopullisen materiaalin tuottaminen tarkoittaa opinnäytetyössä graafisten materiaalien tuottamista ja viimeistelyä sekä tekstien tuottamista sivustolle. Sen lisäksi tuli myös pohtia sivuston helppokäyttöisyys ja käytettävyys käyttäjän lisäksi päivittäjän näkökulmasta, ja pohtia kuinka sivustoa on helpoin päivittää ja mahdollisesti muokata.

Kun toisessa mallissa esiteltyjä sisältökuvia, taustan väriä sekä henkilökorttia oli paranneltu, pyydettiin sivuston koodaajaa kertomaan lopulliset tallennusformaatit eli ne tiedostomuodot, jotka hän haluaa ladattavan Dropboxiin, valmiin sivuston tekemistä varten. Koodaaja pyysi tallentamaan kaikki materiaalit omiksi tiedostoiksi eli otsikon, silhuetin, laatat, taustat, henkilökortin ja sulkapallon. Ne hän pyysi tallentamaan JPG- ja PNG-tiedostoiksi. Hän halusi myös muodostettavan yksittäisistä tiedostoista kokonaisuudet (kuva 15.) ja tallennettavan ne sekä JPG- ja PSD-tiedostoiksi. Tiedostomuotojen eroista kerrottiin kapaleessa 2.5. Tausta tallennettiin kahtena versiona; tietokoneelle ja mobiililaitteille tehtynä, sillä yksinkertaisen taustan ansiosta kaksi eri versiota riittivät.

Toimeksiantajalle esiteltiin uudet muokkaukset sekä hänen ehdottamansa raamillinen henkilökortti (kuva 21.). Toimeksiantaja oli tyytyväinen lopputulokseen, mutta pyysi kaventamaan massivisa raameja hieman (kuva 22.). Hän uskoi tekstin mahtuvan paremmin, jos raamitkin olisivat hieman kapeammat. Koodaajalta oli kysytty neuvoa henkilökortin avautumisessa, sillä sen toivottiin avautuvan sivun keskelle, kaiken päälle kuten pop-up-ikkunat. Koodaaja kertoi, että henkilökortin avauksessa tullaan käyttämään highslide-efektejä ja hän neuvoi tutkimaan aiheesta kertovaa sivua Highslide JS, JavaScript thumbnail and media viewer (<http://highslide.com/>) ja ottamaan ideoita ja vaikutteita sieltä.

Muokkausten jälkeen kaikki projektin osapuolet, paitsi ansiomerkkiryhmän jäsenet sekä opinnäytetyövalvoja, kokoontuivat yhteen. Kokouksessa päästiin kasvotusten vaihtamaan mielipiteitä ja koodaaja tutki myös paremmin Dropboxiin lisättyjä tiedostoja. Kaikki tiedostot lukuun ottamatta ”Sulkapallon Hall of Fame” otsikkoa olivat kunnossa. Otsikko ei suostunut toimimaan PNG-tiedostona läpinäkyvänä. Tähän löytyi kuitenkin ratkaisu, sillä koodaaja käytti valmiiksi tehtyä kokonaisuutta taustana eli siinä otsikko oli jo valmiiksi taustassa ja toimi läpinäkyvänä.

Projektin viimeiseen vaiheeseen kuului tekstin tuottaminen sivustolle eli Hall of Fameen valittujen henkilöiden tietojen kirjoittaminen sekä heistä valokuvien etsiminen ja muokkaaminen. Ansiomerkkiryhmä valitsi Hall of Fameen kolme henkilöä, jotka olivat Pontus

Jäntti, Anu Nieminen ja Lars Palmén. Tehtävänä oli etsiä heidän suurimpia saavutuksiaan ja tekojaan sulkapallon hyväksi. Apuna käytettiin Tuomo Tennilän kirjoittamaa kirjaa ”Puoli vuosisataa Sulkapalloa Suomessa”. Valituista henkilöistä kirjoitettiin ytimekkäät selostukset uran huippuhetkistä (liite 2.)

Seuraavaksi opinnäytetyössä esitellään kuvasarja tehdyistä lopullisista graafisista elementeistä, jotka muodostavat Hall of Fame-sivuston sivuja tietokoneella katsottuna. Puhe-
limen tai tablettiversioiden kuvat eivät muuttuneet aiemmin nähdystä kuvasta 13. ja 15., joten niitä ei esitellä uudestaan. Kuvien sivuista puuttuvat tekstit ja esimerkiksi sivujen otsikot, sillä ne tullaan tuottamaan koodausvaiheessa.



Kuva 19. Laskeutumissivu

Laskeutumissivun kuvasta (kuva 19.) puuttuu esittelyteksti, sillä se kirjoitetaan valmiille Web-sivulle vasta koodausvaiheessa. Laskeutumissivulta pääsee galleria-sivulle joko klikkaamalla ”Galleriaan tästä”-painiketta tai odottamalla esimerkiksi 15 sekuntia, jonka jälkeen galleria-sivu avautuu automaattisesti.



Kuva 20. Galleriasivu

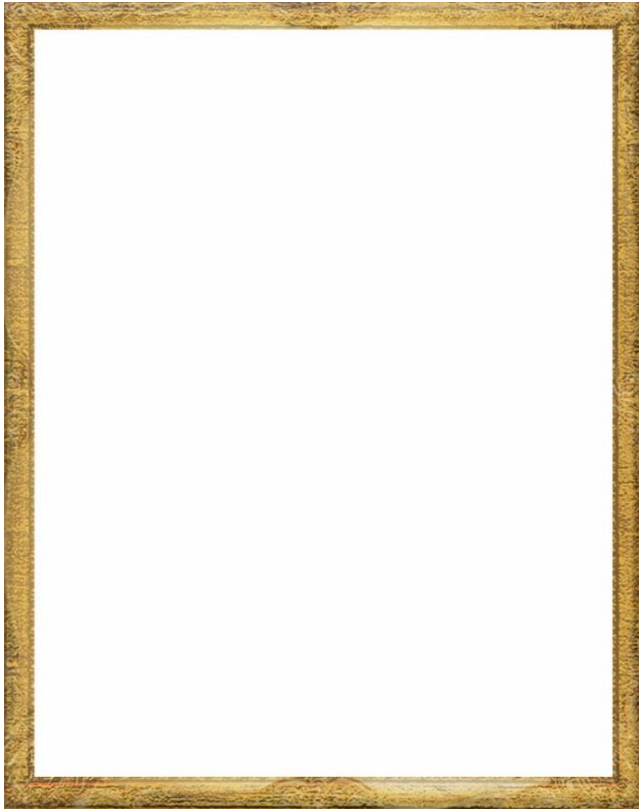
Valmiissa galleriasivun kuvassa (kuva 20.) ei näy sivuotsikot eivätkä nimilaatoissa nimet, sillä nekin kirjoitetaan edellä mainitun esittelytekstin tavoin vasta koodausvaiheessa. Esimerkiksi nimilaatoissa nimet tuotetaan niin sanotusti iPublisherin otsikoina niiden päälle, jolloin ei ole tarvetta tehdä jokaista nimilaattaa erikseen ja tallentaa jokaista omaksi kuvaksi. Tällöin niitä on helppo ilman koodaus- tai kuvanmuokkaustaitoja lisätä sivustolle tarpeen tullen lisää.



Kuva 21. Henkilön esittelykortti gallerian päällä

Koodaajan suosittelman Highslide JS-sivuston tutkimisen jälkeen päädyttiin kuvan 21. kaltaiseen ratkaisuun henkilön esittelykortissa. Gallerian nimilaattaa klikkaamalla gallerian päälle avautuu kultaraamillinen henkilökortti, jonka ympärille tulee läpikuultava tumma väri, ikään kuin taustana. Tumman värin ansiosta gallerian kultaiset materiaalit, esimerkiksi laatat tai silhuetit, eivät vie huomiota myös kultareunaiselta henkilökortilta, vaan kortti

nousee esille ruudusta. Tumma tausta tehdään koodausvaiheessa käyttämällä highslide-efektejä. Samoin myös esimerkissä näkyvät nuolet ja ruksi kortin reunoissa.



Kuva 22. Kapeammaksi muokatut raamit henkilön esittelykortissa

Henkilökortin raameja muokattiin toimeksiantajan pyynnöstä vielä edellisessä kuvassa näkyviä raameja (kuva 21.) kapeammiksi, jolloin aiemmin tehdyistä raameista käytettiin vain ulompi osa (kuva 22.). Paksummat raamit olivat juhlallisemmat, mutta ne veivät itse sisällöltä tilaa ja esimerkiksi tabletilla tai puhelimella selatessa tekstialan tulisi olla mahdollisimman suuri, jolloin käyttäjän ei tarvitse zoomailla tai vierittää kuvaruutua ylös tai alas isojen sekä sisällöltään epäoleellisten reunojen vuoksi.

Puhelimen ja tabletin laskeutumissivut sekä galleriasivut tulevat olemaan samanlaiset. Ne tulevat kuitenkin eroamaan hieman tietokoneen sivuista, sillä kuten kappaleessa 2.6. kerrottiin responsiivisessa muotoilussa sivu sekä sen rakenne ja asettelu mukautuvat eri alustoille. Tällöin sivuja selaavalle näytetään eri laitteelle optimoitua sisältöä sellaisessa muodossa, joka toimii eri näytön leveyksillä (kuva 2.). Koska Suomen sulkapallon Hall of Famessa ei ole esimerkiksi galleriasivulla paljon sisältöä, ei puhelinversion tarvitse olla riisutumpi kuin tabletin (vertaa kuva 2. ja kuva 23.).



Kuva 23. Suomen sulkapallon Hall of Fame galleria-sivun responsiivinen design eri päätelaitteilla

Kuvassa (kuva 23.) näytetään kuinka sama Hall of Fame galleriasivu voisi muotoutua eri päätelaitteilla. Lopputulokseen ei julkaisupohjan vuoksi voida laittaa laattoja kuvassa tabletin ja puhelimen versioissa näkyvällä tavalla, vaan ne tulevat kaikki kolme vierekkäin. Kuvan 23. esimerkit ovat suuntaa antavia.

5 Pohdinta

Tässä osiossa käydään läpi projekti tiivistetysti, arvioidaan produkti sekä avataan keittämismahdollisuuksia muun muassa käyttökokemuksen parantamiseksi. Lopuksi pohditaan prosessin onnistumista ja omaa oppimista projektin aikana. Aluksi projekti esitellään lyhyesti alkuideasta sivuston julkaisemiseen asti, jonka jälkeen käydään läpi kuinka hyvin sivusto toimii, peilaten asiaa aiemmin kirjoitettuun teoriaan. Lopuksi prosessia pohtiessa käydään läpi prosessin onnistumisia sekä ongelmatilanteita ja mietitään kuinka niitä olisi mahdollisesti voitu välttää.

5.1 Projekti tiivistetysti

Kuten aiemmin olen kertonut, sain työharjoittelussani Suomen Sulkapalloliitossa opinnäytetyöni tehtävänannon. Tehtävänä oli suunnitella Suomen sulkapallon Hall of Fame, joka toimisi Sulkapalloliiton korkeimpana kunnianosoituksena lajin parissa toimineille henkilöille.

Tavoitteena oli luoda yksinkertaisesti toimiva, juhlava ja kunnioitusta herättävä sivusto Web:iin. Tehtävänäni oli suunnitella sivusto, tehdä graafinen materiaali sekä tuottaa sisältö ja tekstit sivustolle. Koodaaja vei tuottamani materiaalin Web:iin ja loi sivuston www.sulkapallo.fi/halloffame. Projektin edetessä haluttiin tehtävän konkreettinen Hall of Fame-seinä, joka kiertäisi mukana tapahtumissa ja kisoissa. Myös Hall of Fameen valituille henkilöille haluttiin tehtävän taulu, joka luovutetaan valinnan yhteydessä. Nämä olivat myös osa opinnäytetyöprojektia. Seinästä ja tauluista löytyy opinnäytetyössä kuvat (kuvat 27., 28. ja 29.).

Suomen sulkapallon Hall of Fame julkistettiin Sulkapalloliiton 60-vuotisiltajuhlassa 13.9.2014 Kaivohuoneella. Kun sivusto julkistettiin, julkistettiin samalla myös Hall of Famen kolme ensimmäistä valintaa ja heille luovutettiin Hall of Fame-taulut. Seuraavaksi opinnäytetyössä esitellään tietokoneelta otetut ruudunkaappaukset valmiista sivustosta: www.sulkapallo.fi/halloffame.



Kuva 24. Ruudunkaappaus tietokoneelta laskeutumissivusta



Kuva 25. Ruudunkaappaus tietokoneelta galleriasivusta

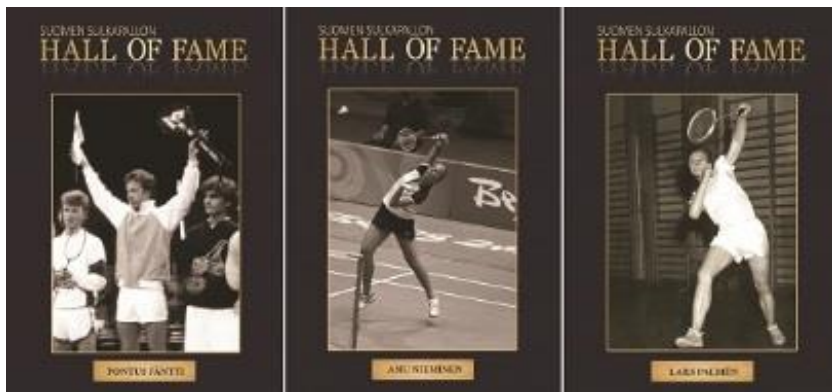


Kuva 26. Ruudunkaappaus tietokoneelta Anu Niemisen henkilökortista



Kuva 27. Ruudunkaappaus tietokoneelta info sivusta

Seuraavaksi esitellään Suomen Sulkapalloliiton 60-vuotisjuhlissa luovutetut ja Hall of Fame-konseptilla valituille henkilöille tehdyt taulut.



Kuva 28. Pontus Jäntille, Anu Niemiselle ja Lars Palménin leskelle luovutetut taulut yhdessä (kuvan värit hieman vääristyneet)

Kuvassa näkyvät taulut (kuva 28.) mukailevat Suomen sulkapallon Hall of Fame Web-sivuston tyyliä ja värimaailmaa. Taustaväri, logo, laatat ja kuvat ovat samat mitä sivustolla myös käytetään.

Seuraavaksi näytetään kuvana konkreettinen, kapalevystä tehty liikutettava Hall of Fame-seinä.



Kuva 29. Konkreettinen Hall of Fame-seinä kuvatiedostona

Konkreettinen seinä mukailee Webiin tehtyä galleriasivua. Sen asettelua on kuitenkin muokattu, sekä pelkkien nimilattojen lisäksi henkilöiden kuvat ovat näkyvillä. Seinän koko on A1 (594x841mm). Seinä tulee kiertämään Suomen Sulkapalloliiton tapahtumissa ja kisoissa.

Seuraavaksi esitellään valokuvia Suomen sulkapallon Hall of Famen julkistamistilaisuudesta Kaivuhuoneelta 13.9.2014.



Kuva 30. Jäntille luovutetaan taulu ja taustalla Hall of Fame sivuston esittelykortti (Kuva: Ilkka Hellgren)



Kuva 31. Nieminen ja hänelle luovutettu taulu (Kuva: Ilkka Hellgren)



Kuva 32. Palménin leski ja hänelle luovutettu Lars Palménin taulu ja taustalla henkilökortti (Kuva: Ilkka Hellgren)



Kuva 33. Hall of Fameen valitut henkilöt (Kuva: Ilkka Hellgren)

Julkistamisen jälkeen sunnuntaina 14.9. lähetettiin sulkapallon Hall of Famen julkaisemisesta myös mediatiedote medianedustajille (liite 3.). Suomen Sulkapalloliiton Hall of Fame

valmistui ajallaan ja se julkistettiin toivotussa ajassa. Tuloksena oli yksinkertaisesti toimiva ja juhlava sivusto, jollaista toimeksiantaja oli toivonut. Toimeksiantaja sekä ansiomerkki-ryhmä olivat tyytyväisiä valmiiseen sivustoon ja sen rinnalle tuotettuun muuhun materiaaliin.

Toimeksiantajan mielestä luodusta Hall of Fame-konseptista syntyi äärettömän hyvä. Hänen mukaansa niin sivustosta kuin sen oheismateriaaleista, kuten tauluista ja konkreettisesti seinästä, syntyi hyvännäköisiä, arvostusta herättäviä sekä näyttäviä. Sulkapallon Hall of Fame sivusto on hänestä toimiva ja sellainen, kun alusta asti toivottiin. Toimeksiantaja on sitä mieltä, että iltajuhlissa suoritettu sivuston lanseeraus sujui täydellisesti ja Suomen sulkapallon Hall of Fameen nostetut henkilöt arvostivat sinne pääsyä ja itse Hall of Fame-konseptia. Hall of Famen lanseeraus oli hänen mielestä juhlien kohokohta, jota myös yleisö selkeästi arvosti ja piti hyvänä. (Heinonen, M. 6.2.2015b.)

5.2 Sivuston arviointi

Mielestäni Suomen sulkapallon Hall of Fame-sivusto onnistui toivotusti. Tavoitteet toteutuivat toivotussa ajassa ja toimeksiantaja oli tyytyväinen lopputulokseen. Onnistuin tehtävässäni hyvin, sillä aiempaa kokemusta Web-sivujen tekemisestä minulla ei ollut. Sivusto on toimiva ja näyttää tyylikkäältä, joten senkin osalta tavoite saavutettiin. Aiemmin teoriassa kerrottuja ehtoja ja oletuksia hyvälle Web-sivustolle on tässä projektissa noudatettu mahdollisuuksien mukaan. Uskon, että sivustosta olisi voinut tulla vielä näyttävämpi, jos minulla olisi ollut enemmän kokemusta Web-sivujen tekemisestä sekä graafisen materiaalin tuottamisesta. Kuitenkin näihin tietotaitoihin nähden olen lopputulokseen erittäin tyytyväinen.

Sulkapallon Hall of Fame -sivusto ei ole perinteinen kotisivu eikä sivustona myöskään laaja tai monisivuinen. Tämän vuoksi monet hyviä Web-sivustoja koskevat ohjeet eivät liity suoranaisesti siihen. Esimerkiksi käyttömukavuutta parantamaan ohjeistetut valikkopolut tai sivuston rakenne yleensä eivät ole näin pienelle sivustolle keskeisiä käytettävyyssasioita. Jos jostain syystä Hall of Fame-sivustoon lisättäisiin uusia sivuja, voisi valikkopolku tulla silloin kyseeseen parantamaan käyttökokemusta. Nykytilanteessa kuitenkin polkua ei tarvita.

Teorian kappaleessa 2.4.kerrotaan, kuinka sivulle ensimmäistä kertaa saapuvan käyttäjän näkökulmasta etusivun tarpeellisin tehtävä on kertoa, mikä sivuston tarkoitus on. Tämä toteutuu Sulkapallon Hall of Fame-sivuston laskeutumissivussa. Laskeutumissivulla kerrotaan selkeästi ja ytimekkäästi sivuston funktio ja mitä se pitää sisällään. Samassa teorian

kappaleessa huomautetaan, että Web-sivun domain eli verkkotunnus tulisi olla hyvin muistettavissa ja helposti ymmärrettävissä. Suomen sulkapallon Hall of Famen verkkotunnus on mielestäni kaiken kertova ja selkeä: www.sulkapallo.fi/halloffame. Siitä käy ilmi laji, sivusto sekä ymmärrettävää on, että se koskee suomalaista sulkapalloa.

Mielestäni sivusto noudattaa muutenkin hyvin teoriassa kerrottuja ohjeita. Esimerkiksi kappaleessa 2.2., jossa kerrotaan sivuston suunnittelusta, on mainittu, että käyttäjien oma-aloitteinen liikkuminen tulee ottaa huomioon sivustolla. Käyttäjän tulee tunnistaa jokaiselta sivulta, millä sivustolla hän liikkuu ja näin ollen sivuston jokaiselle sivulle voidaan sijoittaa esimerkiksi logo. Sulkapallon Hall of Fame-sivustolla tämä on huomioitu ja laskeutumissivu mukaan lukien kaikilla sen sivuilla on suurella fontilla näkyvässä Hall of Fame-logo, jolloin kävijä ei voi erehtyä, millä sivustolla on. Samassa kappaleessa on myös pohdittu hyvän typografian ehtoja, jotka myös tällä sivustolla toteutuvat. Teksti henkilökor-teissa on helposti luettavaa ja selkeää, mustaa valkoisella taustalla.

Muun muassa kappaleessa 2.3. kerrotaan sisällön suunnittelun kannalta olevan tärkeää, että muun muassa sivuilla olevan teksti ja muun sisällön tulee olla sisältöön sopivia ja yhdenmukaisia. Suomen sulkapallon Hall of Fame-sivustolla teksti, värimaailma ja kuvat ovat kaikilla sivuilla yhdenmukaiset ja sisältöön sopivat. Esimerkiksi henkilökorttien kuvat on kaikki muokattu mustavalkoisiksi ja leikattu saman malliseksi, yhtenäisyyden saavuttamiseksi. Fonttina sivustolla on Arial, jota on käytetty lihavoituna ja kursivoituna tavallisen lisäksi. Teorian kappaleessa myös painotetaan kieliopin tärkeyttä ja kirjoitusvirheiden minimoimista. Toteutetun sivuston kielenhuolto on kunnossa ja virheetöntä.

Myös nykypäivänä tärkeässä roolissa oleva responsiivisuus eli verkkosivujen suunnittelu eri alustoille otettiin projektin suunnittelemisessa sekä toteutuksessa huomioon. Sivusto toimii eri mobiilipäätelaitteilla kuten esimerkiksi tietokoneen lisäksi älypuhelimilla ja tableteilla. Nykyaikana on tärkeää, että sivusto mukautuu eri alustoille, sillä esimerkiksi älypuhelimien ja tablettien käyttö lisääntyy jatkuvasti. Jos sivut eivät toimi tietyllä laitteella ei käyttäjä mene sivustolle välttämättä enää uudelleen, sillä toteaa sivuston huonoksi ja toimimattomaksi.

5.3 Sivuston kehittämisehdotukset

Kehittämisehdotuksina ehdottaisin useampaakin ideaa. Parannusehdotukset ovat sellaisia, joita Sulkapalloliitto voi itsenäisesti toteuttaa heti ja toisaalta taas sellaisia, että ehdotukset voisivat olla myös projektityyppisen opinnäytetyön aihe. Suurin osa ehdotuksista on Sulkapalloliiton toteutettavissa.

Kehittämissuosituksistani ensimmäinen parantaa Suomen sulkapallon Hall of Fame-sivuston käytettävyyttä hieman. Kuten teoriassa, kappaleessa 2.1., kerrotaan että käytettävyys määritellään muun muassa siten, millaista vaivannäköä sivuston käyttö vaatii käyttäjältä. Tällöin sivujen suunnittelussa tulee huomioida aina käytettävyys ensimmäisenä. Suunnitteluvaiheessa taas kerrottiin muun muassa kappaleessa 4.3.1, kuinka halusin henkilökortteihin nuolet, joilla liikkua seuraavaan valittuun henkilöön ja mahdollisesti seuraavien henkilöiden nimet, jotta käyttäjä tietää etukäteen, kenen henkilökorttiin on seuraavaksi menossa. Tämä ei kuitenkaan toteutunut lopullisessa versiossa Web-sivulla. Tämä olisi yksi kehitysehdotus, joka parantaisi sivuston käytettävyyttä. Sillä, kuten kappaleessa 2.1. kerroin Webissä tärkeintä on käytettävyys ja se nousee jatkuvasti yhä tärkeämpään rooliin. Käyttäjät ovat kärsimättömiä ja vaativat tarpeidensa välitöntä tyydyttämistä. Tämän vuoksi kaikki käyttäjää helpottavat toimet ovat hyväksi, vaikka ne olisivat pieniäkin.

Toinen ehdotukseni liittyy sivuston kieleen. Vaikka kerroin teorian kappaleessa 2.2., että sivuston kieli riippuu sille laaditusta tarkoituksesta ja ei välttämättä kannata tehdä englanninkielisiä sivuja, jos sivusto on tarkoitettu suomalaisille. (Korpela, 2009.) Mielestäni sivuston voisi halutessa kuitenkin tehdä myös esimerkiksi englannin- ja ruotsinkieliseksi. Tällöin myös ulkomaalainen sulkapallosta kiinnostunut henkilö voisi tutkia Suomalaisen sulkapallon arvostettujen henkilöiden saavutuksia sekä esimerkiksi Hall of Famen sääntöjä ja perusteluita. Sivusto on kuitenkin arvostukseltaan suuri, joten mielestäni englannin- ja ruotsinkielisyys eivät ole pois suljettuja vaihtoehtoja, vaikka sivusto koskettaakin pääasiassa suomalaisia. Tällä hetkellä sivuston suomenkielisyys kuitenkin palvelee tarkoitustaan hyvin.

Kolmas kehittämissuositukseni liittyy sisältöön ja typografiaan. Ehdotuksen toteutuessa kokonaisuudessaan parannettaisiin myös esimerkiksi huononäköisten käyttökokemusta sivustolla. Sulkapallon Hall of Fame-henkilökorttien tekstin fontti on nyt yksinkertainen, julkaisupohjasta suoraan tuleva Arial. Se sopii sivustoon, mutta muuttaisin sitä kenties tyylikkäämpään ja hieman omaperäisempään suuntaan. Kuten teorian kappaleessa 2.2. kerrottiin, sivuja suunnitellessa tulee huomioida tekstin luettavuus ja typografia eli esimerkiksi kirjasintyyppivalinta. Siinä kerrottiin, että usein on parasta jättää käytettävät kirjasimet määrittelemättä ja käyttää vain peruskirjaimia, koska ne toimivat varmasti. (Nielsen 2000, 26-29; Sailcom.) Koska Hall of Fame-sivuston julkaisupohjan iPublisher-versiossa fontit ovat rajattu peruskirjasimiin, ei ole huolta niiden toimivuudesta. Tämän vuoksi tulevaisuudessa fontteja muokatessa käyttäisin esimerkiksi Googlen ladattavissa olevia ilmaisia fontteja (<https://www.google.com/fonts>). Ne toimivat kaikilla koneilla ja laitteilla, sillä ne latautuvat palvelusta sivulle. Niitä ei voi kuitenkaan valita useaa erilaista, sillä muuten sivun latautuminen vie liian kauan aikaa.

Teorian kappaleessa 2.2. mainittiin myös, että käyttäjien suosimat kirjaisinkoot voivat vaihdella, joten on hyvä huomioida se ja varmistaa, että sivut toimivat valittua isommalla tai pienemmällä kirjaisinkoolla. (Nielsen 2000, 26-29; Sailcom.) Tällä hetkellä kun sivuston sivua yrittää zoomata kirjaimet kyllä suurenevät, mutta taustalla oleva taustakuva ja muut kuvat menevät tekstin päälle tai alle, jolloin tekstiä ei näe lukea. Tätä kehittäisin ehdottomasti parempaan suuntaan, eli sivuston kokoa pystyisi zoomailla isommaksi tai pienemmäksi ja silti teksti ja kuvat pysyisivät sopusoinnussa.

Kehittämisehdotuksista neljäs liittyy sivuston sisällön parantamiseen. Suomen sulkapallon Hall of Fameen valitun henkilön julkaisemishetkellä henkilöistä kuvattiin video, jossa heidät esitellään sekä heidän kiitospuheensa kuvattiin. Näistä kuvatuista videoista lisäksi henkilökortteihin lyhyet videopätkät sekä kenties myös heille luovutettujen taulujen kuvat. Näin henkilökortteihin saataisiin hieman lisää sisältöä ja vasen reuna, joka nyt on kuvan alapuolelta tyhjä, saisi hieman täytettä. Kuten teorian kappaleessa 2.3. kerrottiin verkkotekstin olevan kuvien ja tekstin lisäksi myös esimerkiksi videoklippejä. Näiden videoiden lisääminen kortteihin toisi vaihtelevuutta Hall of Fame-sivuston sisältöön. Videoklipeillä huomioitaisiin myös esimerkiksi huononäköisiä, sillä videoissa kuvan lisäksi kiinnostavaa on valitun henkilön kiitokset ja puhe.

Mielestäni ehdotetut parannukset ovat mahdollista toteuttaa Sulkapalloliitossa työntekijöiden voimin, mutta yksikerrallaan ja aikaväli voisi olla hyvinkin pitkä, sillä se olisi ylimääräinen tehtävä pakollisten töiden ohella. Mutta kuten aiemmin mainitsin parannusehdotukset, kuten englannin- ja ruotsinkielen lisääminen sivustolle, käyttömukavuuden parannukset ja sisällön tuottaminen ovat kokonaisvaltainen sivuston parannus- tai kehittämisprojekti. Tämä voisi hyvin toimia kokonaisuutena myös opinnäytetyönä, jolloin opinnäytetyön tehtävänä olisi parantaa ja muokata sulkapallon Hall of Fame –sivustoa ja sen käyttökokemusta. Kehittämisprojekti sopisi sekä tietotekniikkaa ja/tai viestintää opiskelijalle.

5.4 Opinnäytetyöprosessin arviointi

Opinnäytetyöprosessi oli kokonaisuudessaan mielenkiintoinen, mutta samaan aikaan haastava ja paikoittain hyvinkin stressaava. Verrattuna pohjatietoihini tai taitoihini mielestäni produktin osalta ylitin itseni, sillä en ollut aiemmin tehnyt Web-sivustoa, muuta kuin valmispohjilla. Itse koko prosessiin olen myös tyytyväinen, mutta löydän siitä näin jälkikäteen kuitenkin kehitettävää. Prosessissa petti alussa suunniteltu aikataulukutus ja toivottu palautteen saanti, mutta produkti valmistui siitä huolimatta kuitenkin ajallaan ja onnistuneesti.

Kun jälkikäteen arvioin prosessia, sivuston suunnittelu työharjoittelun aikana oli toisaalta etu, sillä sain mahdollisuuden kysyä sivuston tarpeen keksineeltä toimeksiantajaltani mielipiteitä ja ideoita sivustolle koko projektin ajan. Toisaalta työharjoittelun kulkeminen opinnäytetyön kanssa päällekkäin oli myös haitta, sillä aikaa opinnäytetyön tekemiselle ei aina meinannut löytyä. Minulla on käynnissä myös samaan aikaan suuntautumisopintoja, jotka sotkivat aikatauluja entisestään. Myös työharjoittelussa oli kova kiire ja ajanpuutteen vuoksi pääsin toteuttamaan konkreettisesti sivua vasta työharjoittelun loppupuolella, jolloin projektin toteuttamisessa tuli hieman kiire. Itse projektin loppuun vieminen eli opinnäytetyön kirjoittaminen viivästyi mielestäni turhan paljon, osittain oman ajankäyttöni ja sen puutteellisen hallinnan vuoksi ja osittain työ- ja koulukiireiden takia.

Produktin tekemiseen kului yllättävän paljon aikaa, sillä projekti osoittautui kokonaisuudessaan todella laajaksi. Eniten aikaa vei sivupohjan graafisen materiaalin tuotto. Kun esittelin ensimmäistä ehdotustani (kappale 4.1.) olin käyttänyt pohjien ja elementtien tekemiseen ja muokkaamiseen lähemmäs 30 tuntia. Seuraava osuus vei vähän vähemmän aikaa, sillä selvillä oli jo haluttu idea ja tyyli, mutta kun mukaan lasketaan lopullinen viimeistely ja hiominen, tunnit olivat varmasti yhteensä lähemmäksi 60 tuntia. Tämä johtui pääasiassa kokemattomuudestani, sillä alussa suunnittelu oli myös osaltani harjoittelua.

Palautteen saanti prosessin aikana ei ollut toivotulla tasolla. Pääasiassa ehdotuksista ja suunnitelmista sain palautetta vain toimeksiantajalta. Ansiomerkkiryhmä ei projektin aikana ehtinyt juuri kokoontumaan, joten ryhmän palaute projektin aikana jäi usein toivotuissa tilanteissa saamatta. Myös koodaajalta palautetta ei tullut riittävästi. Opinnäytetyövalvojani antama ohjaus ja neuvot olivat kuitenkin iso etu projektin aikana. Sain häneltä paljon apuja ilman minkäänlaisia kommunikaatio ongelmia.

Prosessia jälkikäteen katsottuna olisin kenties lähestynyt ansiomerkkiryhmän jäseniä henkilökohtaisesti. Projektin alussa en tuntenut heitä, jolloin on vaikeampi lähestyä ja vaatia kommentteja ja vastauksia. Koodaajan kanssa kommunikoinnin parantaminen ei olisi ollut oikeastaan mahdollista. Koodaajan työkuvat muuttuivat projektin aikana, jonka vuoksi hän oli paljon reissussa ja usein tavoittamattomissa. Vaikka olisin toivonut häneltä enemmän palautetta, sivusto onnistui kuitenkin hyvin vähäisestä palautteesta ja demoversioiden puuttumisesta huolimatta. Etuna oli kuitenkin se, että hän oli Sulkapalloliitolle tehnyt ennenkin projekteja ja tuttu ihminen liitossa, joten kasvokkain näkemiset projektin lopussa onnistuivat hyvin ja häneen tekemiseen luotettiin.

Opinnäytetyö on ollut varsin opettavainen ja olen päässyt kehittämään itseäni, mutta sa-

malla olen päässyt myös hyödyntämään oppimaani ja taitojani.

Alusta asti itse oppiminen ja tekeminen opettivat paljon ja projektin vuoksi lukemani kirjallisuus sekä sähköiset lähteet ja haastattelut antoivat valtavasti tietotaitoa. Projektin myötä ymmärsin miten tärkeää Web-sivustoista ymmärtäminen on. Ala ja aihe ovat jatkuvasti kehittyviä ja sen tärkeys nousee entisestään, joten sen osaaminen tai edes tunteminen ei voi olla huono asia.

Opinnäytetyöprosessin aikana tajusin sen, että kun projektiin kuuluu useita ihmisiä ei aikataulut tai suunnitelmat mene niin kuin alun perin on ajatellut, edes työelämässä. Projektin alussa suunnittelin suhteellisen tiukan projekti aikataulun (liite 4), johon toivoin materiaalin tuottamisen, ansiomerkkiryhmän päätösten ja sivustoista kokeiluversioiden tekemisen sopivan, mutta näin ei käynyt. Tällöin myös oma osuuteni projektista viivästyivät harmittavan suuresti. Hylkäsin aikataulutukseni lähes heti ja päätin ottaa Sulkapallon Hall of Fame-sivuston valmistumisen lopulliseksi deadlineksi 13.9.2014, jolloin Hall of Fame julkistettiin Suomen Sulkapalloliiton 60-vuotisiltajuhlissa.

Vaikka prosessia kaikki ei mennyt täysin suunnitelmien mukaan, olen kuitenkin erittäin tyytyväinen tuotokseeni. Myös toimeksiantajani oli erittäin tyytyväinen tekemääni Suomen sulkapallon Hall of Fame –sivustoon sekä sen oheismateriaaliin, kuten valituille henkilöille luovutettuihin tauluihin ja konkreettiseen Hall of Fame-seinään. Hänen mielestään projektin alussa luodut tavoitteet sivustolle ja sen tarkoitukselle saavutettiin erinomaisesti.

Lähteet

Adobe Systems Software Ireland Ltd. Photoshop/Tiedostomuodot. Luettavissa: <https://helpx.adobe.com/fi/photoshop/using/file-formats.html#WSfd1234e1c4b69f30ea53e41001031ab64-7782a>. Luettu: 19.3.2014.

Autio, T. 9.12.2012. Lehtori. Mediasuunnittelu. HAAGA-HELIA ammattikorkeakoulu. Luento. Helsinki.

Discopress Oy 2014. DJ Hall of Famen kotiluola avattiin. Luettavissa: <http://www.hitit.fi/page.php?p=djp&s=hallofame>. Luettu: 19.3.2014.

Heinonen, M. 3.2.2014a. Toiminnanjohtaja. Suomen Sulkapalloliitto ry. Haastattelu. Helsinki.

Heinonen, M. 6.2.2015b. Toiminnanjohtaja. Suomen Sulkapalloliitto ry. Haastattelu. Helsinki.

Hirvonen, E. 2013f. Värit. PowerPoint-esitys. Luettavissa: <http://elearn.haaga-helia.fi/moodle/mod/resource/view.php?id=431686>. Luettu: 14.3.2014.

Itä-Suomen Yliopisto. Tietojenkäsittelytieteen laitos. PNG-kuvaformaatti. Luettavissa: <http://cs.joensuu.fi/~franti/compress/png/png.html>. Luettu: 19.3.2014.

Jussila, M. & Leino, A. 1999. Net, Verkkoviestinnän käsikirja. Karisto Oy. Hämeenlinna.

Kalliokoski, J. 17.4.2014a. Web Developer. Rovio Entertainment Oy. Sähköposti.

Kalliokoski, J. 8.5.2014b. Web Developer. Rovio Entertainment Oy. Sähköposti.

Karukka, M. & Inkilä, T. 2013. Responsiivinen verkkosivujen suunnittelu mukauttaa sisällön eri päätelaitteille. ePooki. Oulun seudun ammattikorkeakoulun tutkimus- ja kehitystyön julkaisut 6. Luettavissa: <http://www.oamk.fi/epooki/index.php?cID=411>. Luettu: 19.3.2014

Knight, K. 2011. Responsive Web Design: What It Is and How To Use It. Smashing Magazine. Luettavissa: <http://www.smashingmagazine.com/2011/01/12/guidelines-for-responsive-web-design/>. Luettu: 17.4.2014

Korpela, J. 2009. Web-julkaisemisen opas, luku 2 Reseptit: Miten luon Web-sivujen kokonaisuuden, ja muuta vaativampaa. Luettavissa:

<http://www.cs.tut.fi/~jkorpela/webjulk/2.1.html>. Luettu: 3.3.2014.

Kotisivukone 2013. Hakukonelöydettävyys. Luettavissa:

<http://www.kotisivukone.fi/asiakastuki/66>. Luettu: 21.4.2014

Koivistoinen, J. 2006. Digitaalinen kuvankäsittely. Virtuaali Ammattikorkeakoulu. Luettavissa:

<http://www2.amk.fi/digma.fi/www.amk.fi/opintojaksot/0303010/1141990090210/1145963193823/1145963567458/1145964399894.html>. Luettu: 3.3.2014.

Kortesuo, K. 2012. Tekstiä ruudulla. Opas tehokkaaseen verkkokirjoittamiseen. HansaBook.

Lester, P. 2014. Visual Communication. Images with Messages. 6th Edition. Michael Rosenberg. The United States of America.

Marsela, M. 3.4.2014. Sofor Oy. Sähköposti.

National Inventors Hall of Fame 2014. The Hall of Fame. Luettavissa:

<http://invent.org/hall-of-fame/>. Luettu: 24.2.2014.

Nielsen, J. 2000. Designing Web Usability. New Riders Publishing. USA.

Haanpää, T. 2000. www suunnittelu. Oy Edita Ab. Jyväskylä.

IAB Finland 2014. Suomalaiset verkossa - NetTrack 2014. IAB:n kooste. Luettavissa:

http://www.iab.fi/media/pdf-tiedostot/verkkomainonnan-abc/nettrack-2014_iab.pdf. Luettu: 24.5.2014.

Sailcom. Vinkkejä nettisivuston graafiseen suunnitteluun. Luettavissa:

<http://www.sailcom.fi/fi/8/vinkkej%C3%A4-suunnitteluun.html>. Luettu: 3.3.2014.

Social Media Today 2015. 15 Digital Marketing and Social Media Trends That Will Shape 2015. Luettavissa: <http://www.socialmediatoday.com/content/15-digital-marketing-and-social-media-trends-will-shape-2015>. Luettu: 4.1.2015.

Suomen Amerikkalaisen Jalkapallon Liitto ry 2014a. Hall of Fame. Luettavissa: https://sajl-fi.directo.fi/liitto_ja_seurat/hall_of_fame/. Luettu: 24.2.2014.

Suomen Amerikkalaisen Jalkapallon Liitto ry 2014b. SAJL Hall of Fame -jäsenet 1-5. Luettavissa: https://sajl-fi.directo.fi/liitto_ja_seurat/hall_of_fame/jasenet/sajl_hall_of_fame-jasenet_1-5/. Luettu: 24.2.2014.

Suomen Jalkapallomuseo. Hall of Fame. Luettavissa: <http://www.suomenjalkapallomuseo.fi/4>. Luettu: 24.2.2014.

Suomen Jääkiekkomuseo 2014a. Jääkiekkoleijonat. Luettavissa: <http://jaakiekkomuseo.vapriikki.fi/leijonat.htm>. Luettu: 24.2.2014.

Suomen Jääkiekkomuseo 2014b. Jääkiekkoleijonat – Erkk Westerlund. Luettavissa: <http://jaakiekkomuseo.vapriikki.fi/leijonat/westerlund.htm>. Luettu: 24.2.2014.

Suomen Koripallomuseo 2013a. Hall of Fame - Suomalaisen koripallon Legendat. Luettavissa: <http://www.koripallomuseo.fi/index.php/hof>. Luettu: 24.2.2014.

Suomen Koripallomuseo 2013b. Timo Lampen. Luettavissa: <http://www.koripallomuseo.fi/index.php/hof/182>. Luettu: 24.2.2014.

Suomen Sulkapalloliitto ry 2014a. Sulkapalloliitto. Luettavissa: <http://www.sulkapallo.fi/SSUL/ssulwww.nsf/sp?open&cid=Content5DBE4&contentnavinf=2010\Nav\Content4F782\Content5DBE4&contentnavinf=o>. Luettu: 20.2.2014

Suomen Sulkapalloliitto 2014b. Sisäinen muistio 1.4.2014.

Suomen Sulkapalloliitto 2014c. Sisäinen muistio 26.5.2014.

Suomen Urheilumuseosäätiö 2014a. Suomen Urheilun Hall of Fame. Luettavissa: <http://www.urheilunhalloffame.fi/etusivu>. Luettu: 24.2.2014.

Suomen Urheilumuseosäätiö 2014b. Suomen Urheilun Hall of Fame – Kalle Anttila. Luettavissa: <http://www.urheilunhalloffame.fi/hall+of+fame/a/kalle+anttila/>. Luettu: 24.2.2014.

Suomen Urheilumuseosäätiö 2014c. Suomen Urheilun Hall of Fame – Ajankohtaista. Luettavissa: <http://www.urheilunhalloffame.fi/sitenews/view/-/nid/9/ngid/1/>. Luettu: 24.2.2014.

The Rock and Roll Hall of Fame and Museum, Inc. 2014. Induction Process. Luettavissa: <http://rockhall.com/inductees/induction-process/>. Luettu: 24.2.2014.

Thomas, S. 2013. Simple Responsive Images With CSS Background Images. Smashing Magazine. Luettavissa: <http://www.smashingmagazine.com/2013/07/22/simple-responsive-images-with-css-background-images/>. Luettu: 17.4.2014.

Van Gemert, V. 2013. Logical Breakpoints For Your Responsive Design. Smashing Magazine. Luettavissa: <http://www.smashingmagazine.com/2013/03/01/logical-breakpoints-responsive-design/>. Luettu: 17.4.2014.

Vilkas Group 2013. Vinkkejä ulkoasun suunnitteluun. Luettavissa: <http://www.vilkas.fi/tuki/vinkkeja-ulkoasun-suunnitteluun>. Luettu: 3.3.2014.

Websuunnittelija 2013. Mikä on Kotisivu? Luettavissa: <http://www.websuunnittelija.fi/palvelut/web-suunnittelu/74-mikae-on-kotisivu>. Luettu: 24.2.2014.

Liitteet

Liite 1. Suomen urheilun Hall of Famen fyysinen galleria VALO-talossa



Liite 2. Hall of Fameen valittujen henkilöiden esittely tekstit

HALL OF FAMEEN VALITUT HENKILÖT 2014

Anu Nieminen o.s. Weckström (1977-)

Anu Nieminen on voittanut Suomen mestaruudet kaksinpelissä 12, nelinpelissä seitsemän ja sekanelinpelissä kolme kertaa. Hän on osallistunut olympialaisiin neljästi ja maailmanlistalla Nieminen on parhaimmillaan ollut sijalla 13. Maaotteluedustuksia hänelle on kertynyt yhteensä 81 kappaletta.

Anu Nieminen oli pelaajauransa aikana vuosia Suomessa lajinsa paras. Hän on osallistunut olympialaisiin yhteensä neljä kertaa vuosina 2000, 2004, 2008 ja 2012. Maailmanmestaruuskisoissa Nieminen on parhaimmillaan selvinnyt 16. parhaan joukkoon Englannissa vuonna 2003. Euroopan mestaruuskilpailuissa hän on parhaimmillaan selvinnyt kahdeksan parhaan joukkoon Ruotsissa vuonna 2002. Nieminen on uransa aikana voittanut myös Suomen ensimmäisen ja ainoan aikuisten Pohjoismaiden mestaruuskisojen mitalin, voittaessaan hopeaa kaksinpelissä vuonna 1999 Helsingissä. Suomen kenttiä hallinneella Niemisellä on Suomen mestaruuksia yhteensä 22.

Urheilijauran jälkeen Nieminen on keskittynyt valmentamiseen ja perustanut Tanskaan Copenhagen Badminton Center -harjoittelukeskuksen (CBC).

Pontus Jäntti (1968-)

Pontus Jäntti on voittanut Suomen mestaruuden miesten kaksinpelissä kahdeksan kertaa, seitsemän niistä peräkkäin. Hän on edustanut Suomea olympialaisissa kahdesti ja maailmanlistalla Jäntti on parhaimmillaan ollut sijalla 18. Virallisia maaotteluita hänellä on takanaan 55 kappaletta. Jäntti on voittanut junioreiden EM-kultamitalin kaksinpelistä Varsovassa vuonna 1987.

Pontus Jäntti on Suomen sulkapallon menestynein ja kuuluisin pelaaja. Hän on osallistunut olympialaisiin kahdesti, vuonna 1992 ja 1996. Jäntti edusti Suomea sulkapallon kanalta historiallisissa olympialaisissa Barcelonassa vuonna 1992, jolloin sulkapallo oli ensimmäistä kertaa mukana. Euroopan mestaruuskilpailuissa Jäntti on parhaimmillaan sijoittunut kahdeksan parhaan joukkoon vuonna 1990 Neuvostoliitossa sekä 1992 Skotlannissa. Jäntin meriittilistalla on myös Suomen toistaiseksi ainoa Grand Prix –voitto, jonka hän saavutti vuonna 1992 Skotlannissa. Kotimaisilla kentillä Jäntti hallitsi pitkään ja SM-kisoissa hän oli ylivoimainen vuosina 1987-1993, jolloin hän hävisi vain kerran erän vuon-

na 1992. Miesten kaksinpelimestaruuksia hänellä on SM-kisoista yhteensä kahdeksan ja nelinpelistä yksi.

Jäntillä on takana 55 virallista maaottelua ja yhteensä 46 maaotteluvoittoa. Viimeisin saavutus Jäntin uralla on ikämiesten yli 35-vuotiaiden sarjan maailmanmestaruus vuodelta 2004 Malesian Kuala Lumpurissa.

Aktiiviuran jälkeen Jäntti on toiminut yhä sulkapallon parissa. Hän on perustanut Pontus Jäntti sulkapallokoulun, ja on sen toiminnassa mukana.

Lars Palmén (1929-2011)

Lars Palmén oli aktiivinen ja aivan keskeinen vaikuttaja sulkapalloilun edistämässä Suomessa. Hänen panoksensa Suomen Sulkapalloliiton perustamisessa oli ratkaiseva. Palmén oli kaiken tuon ohella myös loistava sulkapallon pelaaja.

Lars Palmén oli Sulkapalloliiton toiminnan käynnistyttyä 1940-luvulla mukana kaikessa. Hän toimi muun muassa ensimmäisenä valmennuspäällikkönä, nuorten kouluttajana, kilpailu- ja luokittelusääntöjen kirjoittajana, tuomarikurssin pitäjänä, valmentajakoulutettavana ulkomailla, pallovaraston hoitajana ja seurakäyntien tekijänä sekä oli mukana muussakin toiminnassa.

Tuolloin myös Suomen kiistaton ykköspelaaja hoiti kansainvälisiä kontakteja ja oli järjestämässä ensimmäisiä Suomen mestaruuskisoja ja maaotteluita. Palmén voitti kolme Suomen ensimmäistä miesten kaksinpelin sulkapallomestaruutta vuosina 1955-1957. Yhteensä hän saavutti kymmenen Suomen mestaruutta kaksinpelissä ja nelinpeleissä. Palmén omisti myös Suomen Sulkapalloliiton jakaman ensimmäisen kultaisen pelaajamerkin.

Liite 3. Mediatiedote 14.9.2014

MEDIATIEDOTE

Julkaisuvapaa HETI

Sulkaapallo

Suomen sulkaapallon Hall of Fame on julkistettu

Suomen sulkaapallon Hall of Fame julkistettiin lauantaina 13.9.2014 Suomen Sulkaapalloliiton 60-vuotisiltajuhlassa. Suomen sulkaapallon Hall of Fame kunniagalleriaan valitaan suomalaisen sulkaapallon hyväksi tehdystä työstä ansioituneita pelaajia, valmentajia, tuomareita, johtajia, seuratoimijoita tai muita sulkaapallon parissa toimineita henkilöitä. Hall of Fame -jäsenyys on mahdollista saavuttaa niin pelikentällä kuin sen ulkopuolella tehdystä työstä.

Suomen sulkaapallon Hall of Fame kunniagalleriaan tullaan valitsemaan vuosittain 0-4 uutta jäsentä. Pelaajana Hall of Fame:een valitun on pitänyt lopettaa kansainvälinen aktiiviura yleisessä sarjassa. Valitun julkistamisensa tapahtuu Sulkaapalloliiton tapahtumassa. Valinnoista vastaa ryhmä, johon kuuluvat ansiomerkkiryhmän jäsenet, liiton puheenjohtaja, kunniapuheenjohtaja, toiminnanjohtaja ja Sulkaapalloseuran päätoimittaja, mikäli kyseisenä valinta-aikana nämä toimet liitolla ovat.

Verkossa olevan Hall of Fame kunniagallerian lisäksi Suomen Sulkaapalloliitto ylläpitää Hall of Fame aineistoa Sulkaapalloliiton tiloissa. Hall of Fame:een valitulle tai tämän omaisille luovutetaan kyseisestä henkilöstä tehty Hall of Fame -taulu.

Vuoden 2014 Hall of Fame valinnat

Vuonna 2014 Hall of Fameen valittiin yhteensä kolme henkilöä. Henkilöt ovat: **Pontus Jäntti, Anu Nieminen ja Lars Palmén.**

Suomen sulkaapallon Hall of Fame avataan osoitteeseen www.sulkaapallo.fi/halloffame

Tämän jälkeen kirjoitettiin medialle auki henkilöiden saavutukset eli samat tiedot kuin liitteessä 2. Niitä ei toiston vuoksi tähän laiteta uudestaan.

Liite 4. Projektin alussa suunniteltu projekti aikataulu

AIKATAULU HALL OF FAMEN TEKOON

Mukana olevat ihmiset: **Sara Anttila** (*ideointi, suunnittelu, graafisen materiaalin tuottaminen*), **Marko Marsela** (*nettisivun koodaaja*), **Mika Heinonen** (*ideointi apu, päätökset yms.*) ja **ansiomerkkiryhmä** (*päätökset yms.*)

SARAN TEHTÄVÄÄ MM.: Kaiken graafisen materiaalin tuotto eli sivun taustat, nimiläät, sivuston logot, tekstit, otsikot → gallerian ulkonäkö ja pohdinta/ideointi

Aikataulu on suuntaa antava ja muutokset mahdollisia. Hall Of Fameen liittyviä asioita hoidetaan varmasti aikataulun ulkopuolellakin (sekä vapaa-ajalla että työharjoittelun aikana) esim. sähköpostittelu sivun tekijän/koodaajan kanssa. Aikataulun pettämiselle on laskettu varaa (muutama ylimääräinen viikko) loppuun, eli jos kaikki eivät mene suunnitelmien mukaan on vielä aikaa toteuttaa asioita. Aikataulu on suhteellisen tiukka.

VIIKKO 15

Esim. pe 11.4. (koululla) Sivuston idean auki kirjoittaminen (monta välilehteä eli sivuston pohja, mihin aukeaa esim. suoraan galleriaan, tekstit (ihmisten kuvailuissa Mikalta apua, seinälle pääsyn perusteet), ulkonäkö ja värimaailman kiteyttäminen, tyyli, fontit yms.)
→ Mika Heinoselta hyväksyntä (+ Infot Tanja Vesala-Varttalalle)
→ Markolle tekstin lähetys

VIIKKO 16

Maanantai 14.4. (liitossa) Graafisen materiaalin ideoiminen ja suunnittelu toteutusta varten
→ Hyväksyntä Mika Heinoselta ennen torstaita

Esim. to 17.4. (koululla) Graafisen materiaalin (ensimmäisen version) tuottaminen, havainnollistavia esimerkkejä yms. (ei välttämättä kerralla valmiiksi)
→ Mika Heinoselle hyväksyntä. Tässä vaiheessa kenties tiedossa ensimmäiset seinälle valitut henkilöt eli heidän valokuvien etsiminen liitossa. Tai tiedossa päivämäärä kun henkilöt valitaan (?).

VIIKKO 17

Tiistai 22.4. (liitossa) Mahdolliset muutokset 1.graafisiin esimerkkeihin (mahd. toinen versio siis)
→ Mika Heinoselle hyväksyntä (+ Infot Tanja Vesala-Varttalalle)

→ Markolle materiaalin lähetys

Esim. torstai 24.4. (koululla)

Mahdollisten muutosten/ideoiden tekeminen Markon pyynnöstä

→ Hyväksyntä Mikalta

→ Markolle materiaalit

→ Markolta mahdollisesti ensimmäinen versio sivustosta (vkolla 18?)

VIKKO 18

Tiistai 29.4. (liitossa)

Markon tekemien sivujen tarkastus yhdessä Mikan kanssa.

Muutosten ja ideoiden kirjaaminen.

→ Infot Markolle (muutos pyynnöt)

Esim. pe 2.5. (koululla)

Markon mahdollisen toisen version/muutosten hiomista ja tarkastelua, kenties tekstien suunnittelua tarkemmin yms. ehkä valokuvien etsiminen/muokkaus

→ Hyväksyntä Mika Heinoselta ja yhteinen tutkiminen

→ Markolle infot ja pyynnöt

VIKKO 19

Esim. pe 9.5. (koululla)

Luultavimmin VIILAAMISTA. HUOM! Voi olla, että aikataulu pettänyt ja ollaankin esim. viikon 17 hommissa vasta.

VIKKO 20

Esim. pe 16.5.

Viilaamista luultavimmin tai aikataulussa kirimistä.