



OPINNÄYTETYÖ

**THE UKKELI
SEGMENTTIEN KUVAAMINEN**

Riikka Koistinen
Muotoilu- ja Taideinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Graafinen suunnittelu

Opinnäytetyö, kevät 2015

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyöni aihe oli luoda monipuolinen ja uudenlainen kuvaelementtipankki asiakasnäkemystoimistolle. Kuvaelementtipankki sisältää kattavan valikoiman visuaalisia elementtejä erityyppisten segmenttien kuvaamiseen. Lopulliset tuotteet ovat Illustrator-tiedosto, jossa rakennetaan haluttu hahmo erilaisista elementeistä ja A1-kokoinen kaksipuolinen juliste, jossa kaikki elementit on ryhmitetty aloittain.

Opinnäytetyöni kirjallisessa osuudessa kerron suunnitteluprosessista ja perustelen tekemiäni valintoja informaatiografiikkaa ja kuvitusta käsitteleviin teoksiin pohjautuen. Opinnäytetyöni on hankkeistettu.

AVAINSANAT:

Graafinen suunnittelu, kuvitus, informaatiografiikka, vektorigrafiikka, segmenttien kuvaaminen.

ABSTRACT

The topic of my thesis was to create a versatile and novel illustration bank for a marketing communication agency. The illustration bank contains a comprehensive selection of visual elements that describe different types of segments. The final products are in an Illustrator file and a double-sided A1 poster. In the Illustrator file you can build the character you want by using the different given elements. In the A1 poster, all of the illustrated elements are grouped in sectors.

In the written part of my thesis, I describe the planning process and explain the decisions I have made regarding the work the information graphics and illustrations are based on. The work from my thesis has already been ordered.

KEYWORDS:

graphic design, illustration, information graphics, vector graphics, illustrating segments.

SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO

- 1.1 Mitä?
- 1.2 Lähtökohdat
- 1.3 Tavoitteet

2. YRITYS

- 2.1 Franklyn Partnersin ilmettä
- 2.2 Toimeksianto ja työn tavoitteet

3. KUVITUSTA VAI INFOGRAFIIKKAA?

4. PROSESSI

- 4.1 Toteutustapa
- 4.2 Inspiraatio
- 4.3 Hahmon synty
- 4.4 Värit
- 4.5 Profilointi
- 4.6 Kasvojen ja päänalueen elementit
- 4.7 Vaatetus
- 4.8 Toimialat
- 4.9 Erikoistilanteet

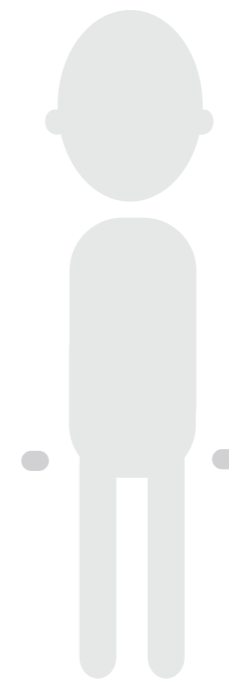
5. VALMIS TUOTE KÄYTÖSSÄ

- 5.1 Illustrator-tiedosto
- 5.2 Juliste
- 5.3 Esimerkkisegmentin kuvittaminen
- 5.4 Erilaisia käyttötapoja
- 5.5 Neljä erilaista esitystapaa
- 5.6 Kehitysideat

6. LOPUKSI

7. LÄHTEET

8. LIITTEET



1. JOHDANTO

1. JOHDANTO

1.1 MITÄ?

Opinnäytetyöni lopullinen aihe yllätti minut täysin. Olin suunnitellut tekeväni printtejä kodin-tekstiileihin tai astiastoihin, mutta koska sain kiinnostavan toimeksiannon, ajattelin ottaa haasteen vastaan ja tehdä jotain minulle uutta. Mielestäni tämä olisi hyvä mahdollisuus päästä perehtymään uuteen ja mielenkiintoiseen aiheeseen, ja kokeilla minulle uutta toteutustapaa.

Opinnäytetyöni aihe on luoda monipuolinen ja uudenlainen kuvamateriaalipankki asiakasnäkemysoimistolle. Kuvamateriaalipankki sisältäisi kattavan valikoiman visuaalisia rakennuspalikoita erityyppisten segmenttien kuvaamiseen. Opinnäytetyöni oli toimeksianto Frankly Partners -yritykselle. Lopulliset tuotteet ovat Illustrator-tiedosto, jossa rakennetaan haluttu hahmo erilaisista elementeistä ja A1-kokoinen kaksipuolinen juliste, jossa kaikki kuvitetut elementit on ryhmitelty aiheittain. Rakennan kuvapankin Illustratorissa vektoreina, koska vektorigrafiikkaa voi suurentaa rajattomasti, ja se on siten eri käyttötarkoituksiin helposti muutettavissa.

1.2 LÄHTÖKOHDAT

Olin työharjoittelussa Hasan & Partners-mainostoimistossa syksyllä 2014. Yrityksen kanssa samoissa tiloissa toimiva tytäryhtiö Frankly Partners pyysi minua tekemään heille opinnäytetyönä kuvamateriaalipankin. Frankly Partners työskentelee paljon segmentoinnin parissa ja heillä oli tarve kuvituksille, joilla he pystyisivät kuvaamaan segmenttejä visuaalisesti.

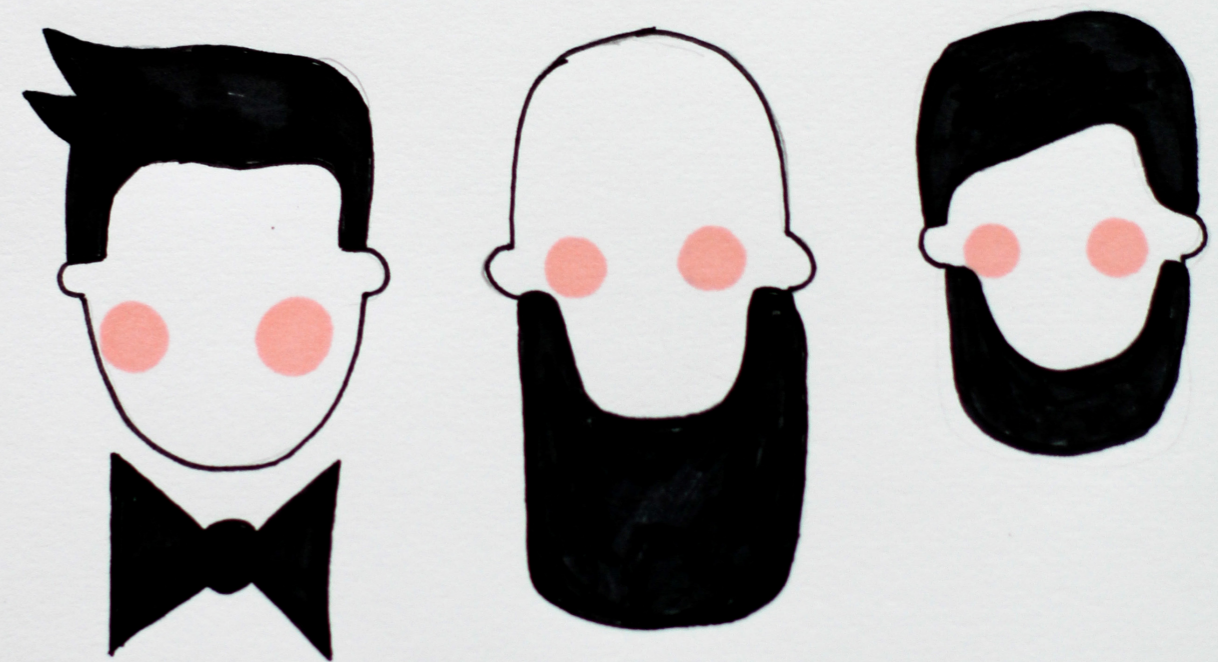
Kun asiakas pyysi minua tekemään opinnäytetyön heille, pidin ajatuksesta päästä lisäämään yrityksen ilmeeseen persoonallisuutta omilla kuvituksillani. Aluksi epäilin taitojani vektorigrafiikassa, mutta tiesin, että tämä oli paras tapa oppia ohjelmat ja vektorigrafiikan tekeminen. Tiesin myös, että työ tulisi olemaan laaja ja monipuolinen, joten innostuin aiheesta, ja olin varma että suunnitteleamalla ajankäytön hyvin, saisin kaiken valmiiksi ajallaan. Uskoin myös, että Illustrator-taitoni paransivat projektin myötä, ja se olisikin minulle enemmän kuin tarpeellista.

1.3 TAVOITTEET

Asiakas toivoi, että ulkoasu vahvistaisi Frankly Partnersin yritysilmettä, mutta olisi erottuva ja erilainen kuin muut vastaavat. Asiakas halusi, että kuvitukset olisivat monipuolisia ja sopivia asiakastyöskentelyyn. Asiakas toivoi, että minun oma tyylini näkyisi kuvituksissa, ja että kuvituksissa olisi pieniä yksityiskohtia, jotka tekisivät kuvituksista uniikkeja ja erottuvia. Tarkoitus oli piristää ja tuoda mielenkiintoa visuaalisiin keinoihin.

Kuvitusten olisi tarkoitus vahvistaa jo olemassa olevaa dataa. Yritys halusi panostaa visuaalisiin elementteihin, ja välttää valokuvien käyttöä asiakasryhmien kuvaamisessa. Halusin itse suunnitella työn, joka antaisi oikean mielikuvan yrityksestä ja joka toimisi kokonaisuutena. Ja tietysti halusin, että asiakas olisi tyytyväinen työnjälkeeni. Tavoitteenani oli myös päästä työskentelmään asiakkaan kanssa ja nähdä, miten prosessi etenee alusta loppuun saakka.

Halusin myös tehdä kuvamateriaalipankista helposti jatkettavan, jotta asiakas voisi halutessaan käyttää hahmoja ja elementtejä muissakin tarkoituksissa.





2. YRITYS

2. YRITYS

Frankly Partners on Hasan & Partnersin perustama asiakasnäkemystoimisto. Hasan & Partnersin lisäksi toimiston perustajiin ja osakkaisiin kuuluvat Anna-Riikka Hovi ja Sanna Kolamo.

Franklyn osaamisalueisiin kuuluvat markkinoinnin johtaminen tutkimuksen ja analytiikan avulla, asiakasnäkemykset, markkinoinnin ja markkinointivestinnän strategiat sekä kanavastrategiat ja -suunnitelmat. Luova suunnittelu on yhdistetty analyttiseen asiakasymmärrykseen ja kanavasunnitteluun. Frankly Partners auttaa asiakkaitaan tekemään tulokseksellista markkinointia dataan ja terveeseen järkeen perustavilla näkemyksillä. Frankly arvostaa rohkeutta kyseenalaistaa vakiintuneet toimintatavat. Yritys työllistää tällä hetkellä 12 työntekijää. Frankly Partners on perustettu 2013 syksyllä, joten yritys on tuore, ja se kasvaa hyvää vauhtia. Työntekijät ovat kokeneita alan rautaisia ammattilaisia, ilmapiiri on nuorekas ja yhteishenki loistava. Työntekijänä tunsin itseni heti tervetulleeksi ja työpäivät olivat mukavia.

2.1 FRANKLY PARTNERSIN ILMETTÄ

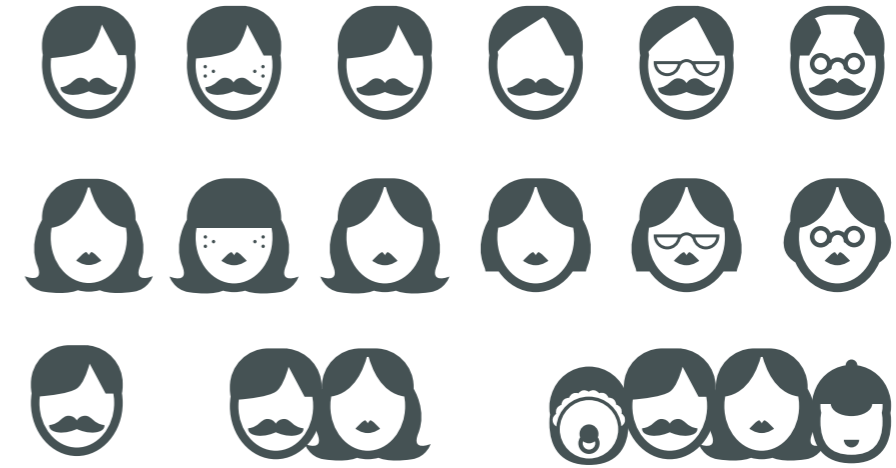
Franklyssä työskentelee tällä hetkellä Art Director, joka laajentaa visuaalista ilmettä jatkuvasti eteenpäin. Värimaailma koostuu murretuista väreistä, jotka tuovat kontrastia paljon käytetyn mustavalkoisen rinnalle. Mielestäni Franklyn yritys ilme on simppele ja selvä, ja kuvitukseni olisivat hyvä lisä nykyisen ilmeen rinnalle.

FRANKLY PARTNERS

Kuva 1. Frankly Partnersin logo.

Georgia Regular
Georgia Italic
Georgia Bold
Georgia Bold

Kuva 2. Frankly Partners käyttää pääsääntöisesti Georgia-fonttia.



Kuva 3. Frankly Partnersin käyttämiä grafiikkoja.

2.2 TOIMEKSIANTO JA TYÖN TAVOITTEET

AIHE

Kuvaelementtipankki segmentointityön kuvituselementeistä.

TAVOITE

Tavoitteena on luoda kattava valikoima visuaalisia rakennuspalikoita erityyppisten segmenttien kuvaamiseen. Segmentoinnilla muodostetaan erityyppisiä ihmisryhmiä, jotka käyttäytymisensä, motivaatiotekijöidensä, demografioidensa ja muiden yhdistävien tekijöidensä puolesta muodostavat markkinointiviestinnän kannalta relevantin ryhmän. Kuvituksen avulla pyritään esittämään näiden ryhmien väliset erot nopeasti omaksuttavassa muodossa ja helpottamaan näin segmentointityön jalkautusta.

Tavoitteena on vahvistaa Frankly Partnersin visuaalista ilmettä persoonallisella kuvituskokonaisuudella, joka on jatkettavissa ja muokattavissa helposti erilaisiin tarpeisiin ja erilaisille asiakkaille. Tavoitteena on myös luoda lisäarvoa Frankly Partnersin asiakkaille räätälöidyllä, tilannekohtaisilla visuaalisilla ratkaisuilla.

LOPPUTULEMA

Opinnäytetyön lopputulemana on vektorimuotoinen kuvaelementtipankki. Kokoelma sisältää erilaisten hahmojen luomiseen vaadittavat osat demografioiden ja asennemaailman kuvaamiseen. Lisäksi luodaan yksi valmis esimerkkihahmo olemassa olevan asiakassegmentin pohjalta.



3. KUVITUSTA VAI INFOGRAFIIKKAA?

3. KUVITUSTA VAI INFOGRAFIIKKAA?

Kun sain asiakkaalta toimeksiannon, pohdin olisiko työni kuvitusta vai infografiikkaa. Myös aihe-seminaarissa pohdittiin, mitä työni edustaisi, ja mihin sen voisi luokitella. Kävin läpi infografiikan ja kuvituksen kirjallisuutta, ja etsin internetistä tietoa ja käsitteitä kummastakin osa-alueesta. Olin ongelmatilanteessa, koska en tiennyt, voinko luokitella tyylini infografiikaksi vai kuvitukseksi, vai oliko se jotain muuta.

Kuvitukseni eivät toimi täysin ilman tekstiä. Kaikki informaatio, mitä halutaan sanoa, ei tule ilmi kuvituksessa. Kuvituksen kanssa käytetäänkin aina tekstiä vahvistamaan sanomaa. Mielestäni kuitenkin kuvituksillani haluttiin esittää normaalia enemmän tietoa, joten niissä on mielestäni enemmän sanomaa, kuin kuvituksilla yleensä. Kuvitukseni sisältävät myös yksinkertaisia ja kaikille tuttuja elementtejä, jotka soveltuvat erinomaisesti myös infografiikka-maiseen datan visualisointiin.

Selvittääkseni ja pohjustaakseni ajatuksia otin luettavakseni erilaisia infografiikan ja kuvituksen kirjallisuutta. Koska alan kirjallisuutta ei löytynyt juurikaan suomeksi, etsin myös internetistä paljon tietoa. Hyvänä lähteenä olivat myös Juuso Koposen verkkosivut. Luettuani sivuja, löysin vihdoinkin sanat ajatuksilleni. ”Informatiivinen kuva kertoo asiasta jotain uutta tai täydentää tekstin sisältöä. Esimerkiksi uutiskuvat, erilaiset kaaviot ja diagrammit ovat yleensä informatiivisia. Dekoratiivinen kuvan tehtävä on toimia julkaisun koristeena, ulkoasua täydentävänä elementtinä. Kuva luo julkaisulle ilmettä ja tunnelmaa yhdessä typografian ja sommitelman kanssa. Hyvä kuvitus on yhtä aikaa sekä informatiivista että dekoratiivista!” (Juuso Koponen. 2012)

Juuso Koponen pohti blogikirjoituksessaan, mikä on tiedon visualisoinnin tehtävä: Onko niiden tarkoitus olla kauniita ja näyttäviä vai selkiyttää tiedonvälitystä? Koponen siteeraa aihettä käsittelevän pätkän tulevan Informaatiomuotoilu-kirjansa käsikirjoituksesta:

”Yhä useammin tiedon visualisoinnin tehtävänä nähdään myös lukijan houkutteleva tiedon pariin. Informaatiomuotoilun tehtävä ei kuitenkaan ole tiedon koristeleva. Kuten El Mundo -lehden grafiikkatoimitussihteeri Juanxo Cruz asian muotoilee: ”Visuaalisen journalistin tehtävä ei ole tiedon naamioiminen vain jotta sivu näyttäisi kauniimmalta. Tehtävämme on auttaa ymmärtämään, mitä tapahtuu.” Kauneus ei ole informaatiomuotoilun kontekstissa päätavoite vaan sivutuote. Päätavoite on auttaa välittämään, löytämään ja tallentamaan tietoa. Kaunis visualisointi koetaan epäesteettistä helpommin ymmärrettäväksi. Kauneus on siis tavoiteltavaa informaatiomuotoilussakin, koska se edistää viestinnällisiä päämääriä. Mutta mikäli selkeyden ja esteettisen miellyttävyyden välillä joudutaan tekemään valinta, on selkeyden oltava aina etusijalla.” (Juuso Koponen. 2012)

Koponen kirjoittaa blogissaan myös informatiivisesta kuvituksesta:

” <informatiivisen kuvituksen> pääasiallinen tarkoitus on vain houkutella lukija tai katsoja tiedon pariin ja tuoda emotionaalinen ulottuvuus viestintään. Ne eivät siis pyri havainnollistamaan tai tekemään näkyväksi datan ominaisuuksia vaan ainoastaan luomaan mielikuvia ja mielenkiintoa aihetta kohtaan. Tätä grafiikan lajia kuvajournalismin pioneeri Harold Evans kutsui (Merja Salon suomentamana) höystegrafiikaksi erotuksena tietoa välittävästä faktagrafiikasta (infografiikka ja visualisoinnit). Graafiset suunnittelijat ja art directorit kutsuvat sitä yleensä kuvitukseksi. Varsinkin aikakauslehdissä kuvitukset ovat olleet keskeinen osa

kuvailmaisua jo modernin aikakauslehden syntyvaiheista 1900-luvun alkupuolelta asti ja niillä on selkeä, faktagrafiikasta poikkeava viestinnällinen tehtävänsä. Viime vuosina kuitenkin on voimistunut kyseenalainen trendi, jossa myös hämmästyttävän iso osa varsinkin netissä kiertävästä ”infografiikaksi” kutsutusta materiaalista vetoaa puhtaasti esteettis-emotionaaliseen rekisteriin ja grafiikan tietoa välittävä komponentti on vähäinen tai olematon. Itse kutsun tällaista tietoa välittävän grafiikan visuaalista kieltä jäljittelevää höystegrafiikkaa infografiikkamaiseksi kuvitukseksi.” (Juuso Koponen. 2012)

Mielestäni tämä siteeraus ja muut lainaukset ja pohdinnat vahvistat kantani, että visualisointini eivät ole infografiikkaa, vaan enemmänkin informatiivista kuvitusta. Kuvitukseni korostavat, mutta myös tuovat informaatiota kuvallisin keinoin. En pysty sanomaan, kumpi on suuremmassa roolissa ja kummalla on tärkeämpi tehtävä. Halusin laatia selkeitä ja helposti ymmärrettäviä visualisointeja kauniilla toteutuksella laajojen tutkimusten pohjalta. Kuvitukseni ovat saaneet inspiraation ja niissä näkyy vahvasti infograafinen pelkistetty muoto ja luonne, mutta niihin on tuotu mukaan myös kuvituksen luonteeseen kuuluvaa houkuttelevaa, persoonallista, tunnistettavaa, kaunista ja herkullista, ei niin tärkeää välttämätöntä yksityiskohtaa. Näiden ajatusten, siteerauksien ja etsimäni tietojen pohjalta, olen tullut siihen tulokseen, että luokittelen työni informatiiviseksi kuvitukseksi.



4. PROSESSI

4. PROSESSI

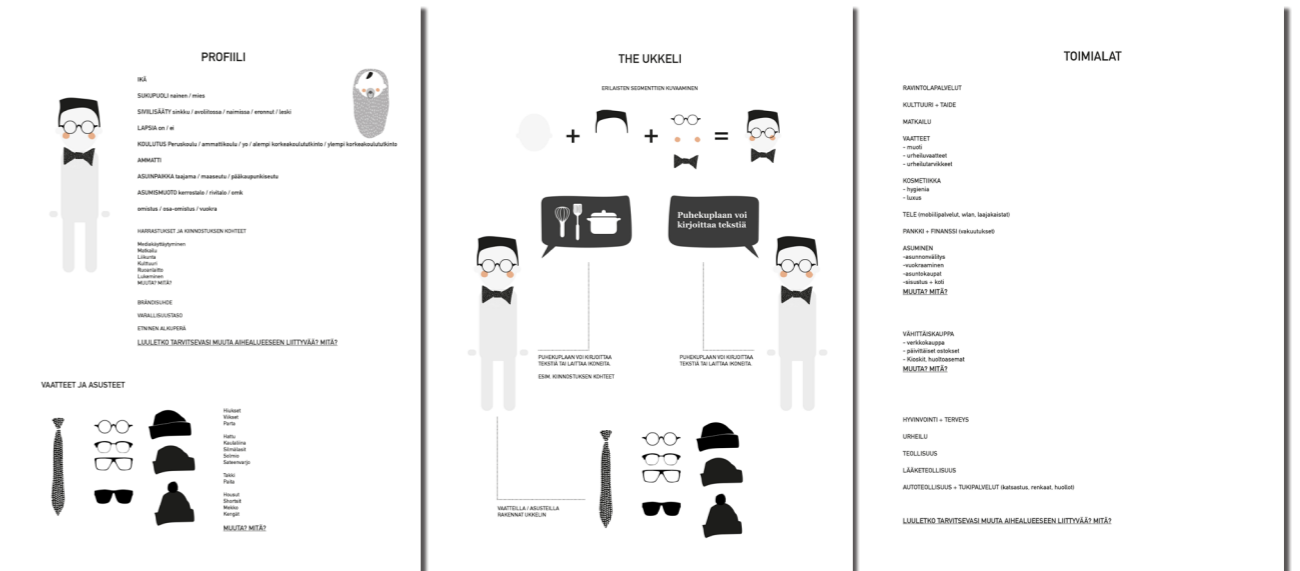
Aloittaessani opinnäytetyön suunnittelun, mielessäni oli paljon kysymyksiä. Aluksi työ tuntui liian laajalta ja tuntui vaikealta käsitellä kokonaisuutta. Tuntui, että aihepiiri oli vieras ja oli paljon asioita, joihin minun pitäisi perehtyä.

Pidin heti ajatuksesta rakentaa hahmo erilaisista osista. Pidín myös siitä, että minulla olisi paljon vaihtoehtoja tehdä omanlaisia hahmoja, ja että jokaiselle asiakkaalle pystyisi rakentamaan hahmon tapauskohtaisesti. Päätin tehdä ns. kirjaston, josta tekijä voisi itse valita osat sen mukaan onko asiakas konservatiivinen, leikkisä vai rohkea. Asiakas antoi minulle oikeastaan täysin vapaat kädet, mutta painotti, että tuloksen olisi vahvistettava Franklyn ilmettä. Asiakas toivoi myös että käyttäisin Franklyn jo käytössä olevia värejä. Olin iloinen siitä, että asiakas halusi, että kuvituksissa näkyisi minun persoonallinen kuvitustyylini, mikä helpottaisi työskentelyäni ja antaisi minulle luvan jopa hullutella. Henkilökohtaisesti minua ei ole koskaan miellyttänyt vektorikuvitus, sillä se on mielestäni aina ollut jotenkin tylsää, virheetöntä ja liian puhdasta. Tämän vuoksi minua omalla tavallaan pelotti ottaa toimeksianto vastaan. Mielestäni vektorigrafikasta puuttuvat luonne, mielenkiinto ja persoonalliset yksityiskohdat, jotka tekevät kuvituksista kiinnostavia ja onnistuneita. Vaikka kuvitukset vahvistaisivat dataa, niiden olisi tuotava esille myös informaatiota, minkä vuoksi yksinkertaisuus olisi pidettävä mielessä.

Aluksi mietin, kuinka paljon tarvitsisin elementtejä, hahmoja ja eri variaatioita. Koin kaikkein järkevämmäksi tehdä kyselyn segmentoinnin parissa työskenteleville. He osaisivat kertoa paremmin, mille elementeille olisi eniten käyttöä: Mitkä ihmistyyppit korostuisivat? Mitkä elementit voisi jättää pois? Millaisia elementtejä käytettäisiin eniten ja missä yhteyksissä? Kyselyn pohjalta lähdin rakentamaan hahmoja ja toimialoja. Vastausten ja keskustelujen pohjalta karsin ja lisäsin elementtejä. Päätimme asiakkaan kanssa, että samoja elementtejä voisi käyttää monessa asiayhteydessä, mikä vähentäisi kuvitusmäärää ja helpottaisi myös pitämään kokonaisuuden kasassa.

Suurin huolenaiheeni oli, kuinka voisin profiloida segmentit: Kuinka tuoda ikä, varallisuus ja kiinnostuksen kohteet esiin kuvittamalla? Kuinka saada segmentit selvästi erottumaan toisistaan? Oli luotava kuvaelementtipankki. Pankissa olevilla elementeillä pitäisi pystyä rakentamaan erilaisia variaatioita hahmoista. Elementtipankin olisi oltava laaja, mutta silti olisi tärkeää välttää liikaa vaihtoehtoja, ettei kuvapankista tulisi liian rönsyilevä ja monimutkainen rakentaa ja hallita. Tiesin myös kuinka paljon minulla olisi aikaa toteuttaa työ. Päätin pitää kuvitukset laadukkaina, joten yritin pitää elementit vähäisinä ja karsia kaiken turhan. Kun aloitin suunnittelun kyselyn tulosten pohjalta, tuli ilmi, että tarvitsisin hahmoille vartalot, jotka eroaisivat toisistaan. Tarvittaisiin mies, nainen, nuori mies, nuori nainen, poika, tyttö ja vauva. Vaatetuksella ja asusteilla pitäisi pystyä kertomaan hahmon tarkempi ikä.

Alkukartoituksen jälkeen päätin työni lopullisen idean: se olisi kuvaelementtipankki, jonka elementeillä rakennettaisiin hahmo. Idea muistuttaa vanhanajan paperinukkeja: Nukelle valitaan vaatteet, jotka kiinnitetään nukkeen. Paperinukesta saa aina omanlaisen ja siitä voi aina tehdä erilaisia ja uusia kokonaisuuksia. Mielestäni kuvaelementtipankki on sähköiseen muotoon päivitetty idea vanhanajan paperinukesta.



Kuva 4. Kyselylomakkeet joiden perusteella lähdin valitsemaan tarvittavia elementtejä.

4.1 TOTEUTUSTAPA

Mitä enemmän selasin inspiraatiokuvia läpi, vahvistui ajatus siitä, että haluan rikkaa linjoja ja tehdä jotain uutta ja erilaista. Halusin tehdä jotain sellaista, mitä en ole koskaan aikaisemmin nähnyt. Halusin työni olevan erottuva ja mieleenpainuva. Koska minulla olisi teksti vahvistamassa kuvitusta, kaiken informaation ei tarvitsisi välttämättä tulla esiin kuvien avulla, ja minulla olisi mahdollisuus käyttää vapaammin luomiani elementtejä.

Päätin sekoittaa tekniikoita, tuoda kuvituksiin mukaan informatiiviseen kuvitukseen liittyvää yksinkertaisuutta, mutta lisätä myös käsintekemisen fiilistä. Täysin käsin tehty kuvitus tähän tarkoitukseen ei toimisi, vaan se tarvitsisi jotain pelkistettyä, suoraviivaista ja geometristä muotoa. Hahmon vartalon rakentaisin vektoreilla erittäin pelkistetyksi. Kuvituksissani käyttäisin lyjykyneä, ja tekstuureja, jotka tuovat kivoja yksityiskohtia isojen pintojen vastapainoksi. Oli tärkeää, että kuvitukset toimisivat pienessäkin koossa, joten liikoja yksityiskohtia olisi vältettävä. Näiden inspiraatioiden pohjalta lähdin rakentamaan kuvitustyyliäni.

Käytin lähdekirjallisuutta, kun mietin visualisoinnin esitystapaa. Millaisia hahmoja ja elementtejä lähtisin kuvittamaan? Miten saan pelkistetyillä muodoilla haluamani sanoman esiin? Kuinka paljon voin riisua elementtejä ja vartaloa, ilman että niistä katoaisi tärkeät sanomat? Vartalon tyyli oli alusta asti mielessäni erittäin yksinkertainen, mielessäni oli kuitenkin esitystapoja, joilla voisin kuvata vartaloa. Olisiko tyyli tuttu ja informatiivinen vai haluaisinko vartalossa näkyvän oman tyylini? Yksi mielenkiintoinen kirja, josta hain inspiraatiota toteutustapaan oli *Illustration Now* -sarjaan kuuluva *Portraits*, jossa on eri artistien kuvittamia potretteja. Oli mielenkiintoista nähdä paljon erilaisia toteutustapoja.

Olin aikaisemmin törmännyt Isotypen elementtikirjastoon, ja se kummitteli mielessäni, kun aloin suunnitella kokonaisuutta. Halusin luoda oman kuvaelementtipankin samantyyllisellä idealla. Halusin, että pankki pysyisi mahdollisemman muuttumattomana ja elementtejä olisi helppo ymmärtää. Yksi erinomainen kirja pohdintoille oli *Otto Neurath The Language of the Global Polis*. Kirjassa käsitellään muun muassa Isotypen elementtikirjastoa erittäin syvästi pohdittuna. Kirjassa oli paljon mielenkiintoisia pohdintoja ja ajatuksia, mutta koin ne itselleni liian monimutkaisiksi. Tekijät menivät suunnitteluvaiheessa tosi syvälle ihmismielen syvyyksiin.

Sain kirjasta paljon ajatuksia ja ideoita. Vaikka oma työni olikin eri luonteinen kun Isotype, siinä oli paljon yhteisiä tekijöitä. Isotypen tekijät halusivat myös tehdä elementtikirjaston, joka olisi yhtenäinen ja tunnistettava. Pidän myös Isotypen tyylistä visualisoida elementit, yksinkertaisesti ja toimivasti. Mielestäni Juuso Koponen nettisivullaan kirjoittaa hyvin Isotypesta: “Juuri sopivassa määrin pelkistetyt, kuitenkin edelleen persoonallista lämpöä sisältävät eriväriset pienet lippalakkipäiset ukot, viljantähkät, kuorma-autot, katulamput, ruumisarkut, kaupunkisiluettit ja lukemattomat muut symbolit rakentavat sen jäljittelemättömän ja ajattoman kiehtovan ’Isotype-ilmeen’” (Juuso Koponen. 2011)

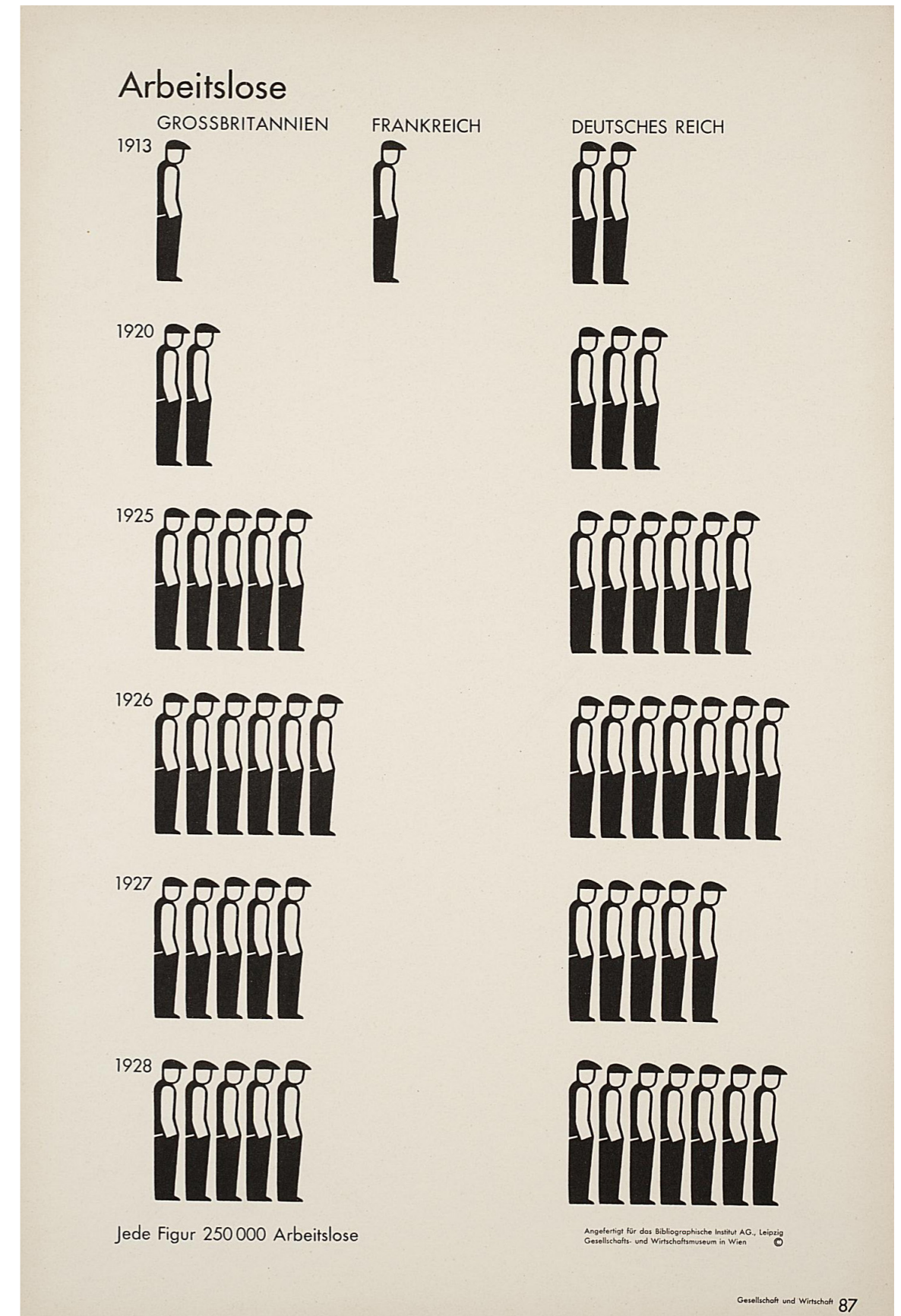
Mielestäni kuitenkin heidän esitystapansa yksinkertaisuus oli liian riisuttua omaan tarkoitukseeni, ja siihen, mitä minä hain työlläni. Itse en olisi valmis luopumaan enempää elementtien yksityiskohdista, koska halusin että kuvitukseni herättäisivät tunteita. Yksityiskohtia olisi mukava tarkastella aina lisää, ja niiden avulla kuvitukset pysyisivät mielenkiintoisena. Vaikka Otto Neurathin ajatustapa poikkesi omastani, pidän Isotypen tavasta esittää informaatiota. Se oli mielestäni aikaansa edellä ja erittäin onnistunut kokonaisuus, joka kestää aikaa.

Vaikka en voi luokitella työtäni informaatiografiikaksi, haluan silti pystyä esittämään elementeillä myös informaatiota. Kirjassa *Otto Neurath The Language of the Global Polis* oli mielestäni samanhenkinen infograafinen tilasto, kuin mitä itse lähdin hakemaan. Kyseisessä tilastossa kuvataan työttömyyden esiintyvyyttä kolmessa eri valtiossa. Sain esitystavasta inspiraatiota omaan tapaan esittää dataa.

4.2 INSPIRAATIO

Pienen pohjatutkimukseni jälkeen lähdin tutkimaan ja ideoimaan työtä. Luonnostelin paperille ja kahlasin läpi internetiä. Sieltä löysinkin paljon ideoita kuvitustapaani. Hain inspiraatiota kuvituksesta ja infografiikasta. Pidän yksinkertaisista muodoista, mutta suurin osa infografiikasta on mielestäni persoonatonta ja liian monotonista. Yksinkertaisuus sopii infografiikan luonteeseen, mutta tähän projektiin tarvittaisiin lisää mielenkiintoa. Selailin myös paljon kuvituskirjoja, ja huomasin että vektorikuvitus on yleistynyt ja tarjontaa on paljon. Miten pystyisin tekemään jotain uudenlaista? Tuntui, että kaikki on jo tehty.

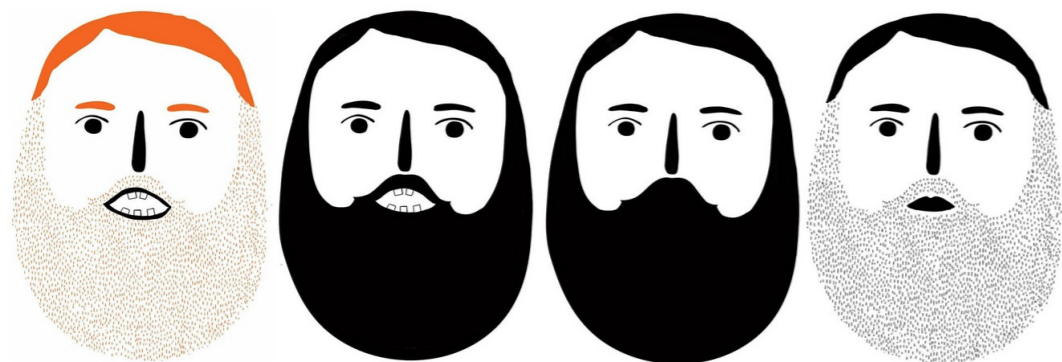
Alusta asti oli selvää että halusin tuoda kuvituksiin omaa tyyliäni. Etsin artisteja, joiden tekniikoista pidän ja joiden tekniikoissa oli yhdistettynä erilaisia toteutustapoja. Kun tein löydöksiä internetistä, huomasin hakusanan *Illustration flat icon* tuottavan tuloksia, jotka olivat lähellä sitä kokonaisuutta, jota hain. Hahmot kaipasivat lisää potkua, mutta niiden oli tuotava informaatiota, joten päätin, että tasapainoisuuden vuoksi pitäisin vartalon yksinkertaisena, ja karsisin kaiken ylimääräisen pois. Vaatteilla, asusteilla ja elementeillä toisin mielenkiintoa hahmoon ja tekisin siitä toimivan kokonaisuuden.



Kuva 5. Otto Neurath *The Language of the Global Polis* kirjassa oli mielestäni samanhenkinen infograafinen tilasto mitä itse lähdin hakemaan, tilastolla kuvataan työttömyyden esiintyvyyttä kolmessa eri valtiossa. Minua kiehtoo yksinkertainen esitystapa.



Kuva 6. Halusin tuoda hahmoon jotain lyijykynällä piirrettyä, josta näkee käden jäljen. Tällä tavalla toisin kuvaan lisää mielenkiintoa.



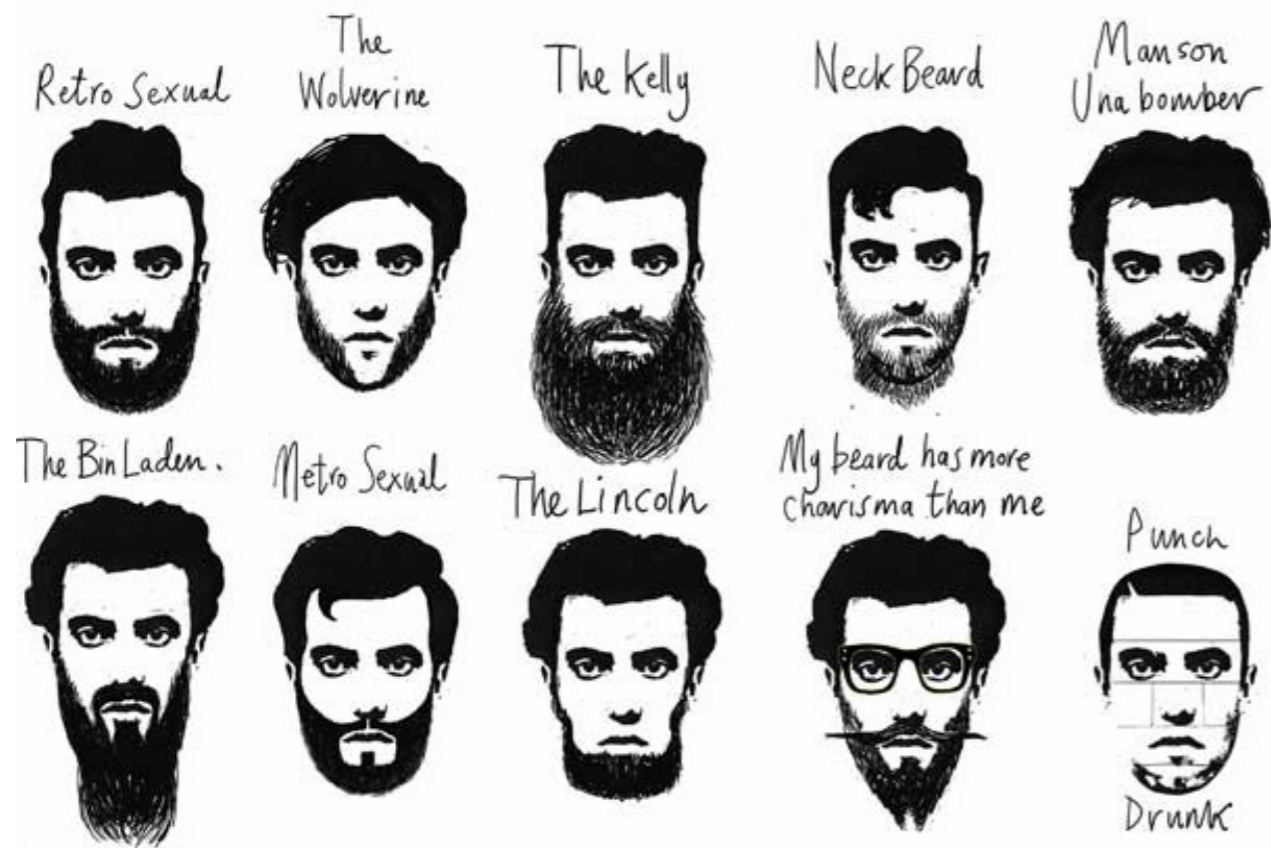
Kuva 7. Pidän myös yhdistelmästä, jossa käytetään pieniä käsin tehtyjä tekstuureja ja vahvaa isoa tummaa pintaa. Ne toimivat mielestäni hyvin yhdessä.



Kuva 8. Otin inspiraatiota nykyisin pinnalla olevasta kuvitustyylistä, mutta etsin kuvituksia, jossa oli persoonallisia elementtejä.



Kuva 9. Pidän S tyylisestä kuvituksesta. Kuvituksissa on vääristynyt perspektiivi ja tummia värejä, kontrasteja ja paljon erilaisia tekstuureja.



Kuva 10. Pidin realistisesta toteutuksesta, jossa näkyi kädenjälki. Vertailukohteena alla oleva täysin vektorigrafikalla toteutettu kuvitus.



Kuva 11. Infografiikkaa Sanoma-Pron laatimasta tutkimuksesta suomalaisten mobiilin käytöstä. Tutkimus on samantyylinen kuin Frankly Partnersin tutkimukset, ja on siksi hyvä inspiraation lähde. Infografikat on kuvittanut Tiina Kosonen.

4.3 HAHMON SYNTY

Halusin, että hahmon vartalo olisi pelkistetty, ja että sitä pystyisi myös käyttämään infografiikkamaisessa esitystavassa. Aluksi luonnostelin vartalon realistisemmaksi pitkillä jaloilla ja käsillä. Luonnostelin vartaloon myös aluksi kädet mukaan. Pyöriteltyäni hahmoa, tuntui että se olisi liian samankaltainen, kuin kaikki internetistä löytyvät hahmot, joten päätin lähteä luonnostelemaan vartalosta ei-realistisempaa. Luonnosteluvaiheessa selailin alan kirjallisuutta, josta sain apua hahmon rakentamiseen. Sain paljon inspiraatiota *Otto Neurath The Language of the Global Polis-kirjasta*. Otto Neurath halusi että kuvaelementit ovat helposti tulkittavissa, ja että katsoja ymmärtää sanoman ajattelematta juurikaan asiaa. (Vossoughian, 2008, 102)

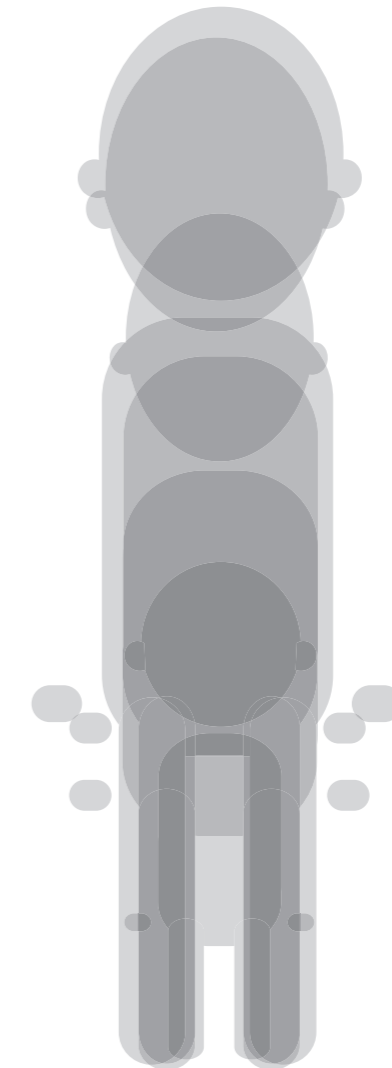
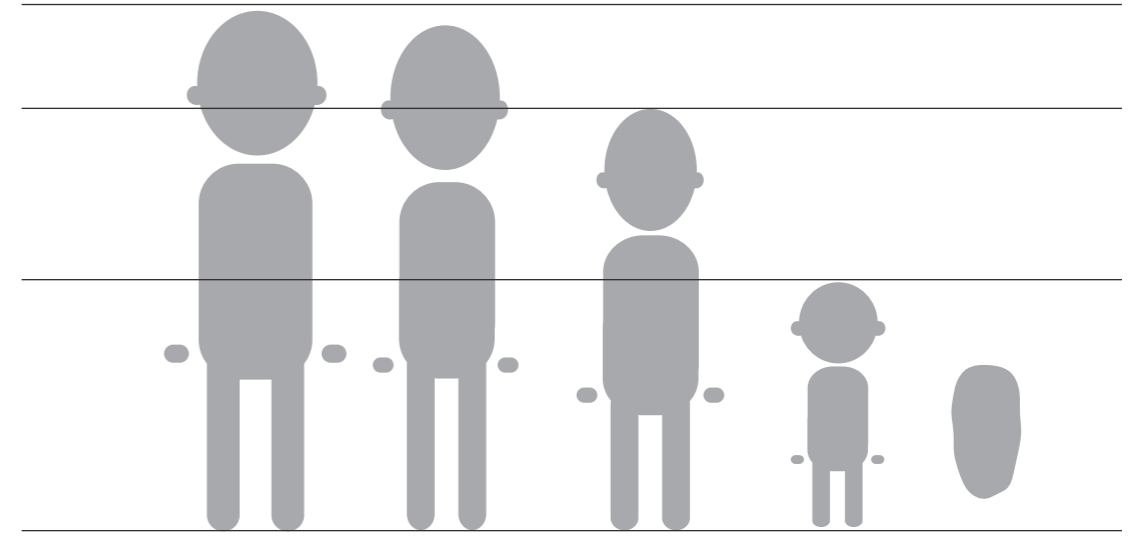
Lopullisella vartalolla on mittasuhteisiin nähtynä normaalia suurempi pää. Jalkaterät jätin pois, ja vartalon ainoana yksityiskohtana ovat korvat. Käsien kanssa oli ongelmia. Oli vaikeaa kuvittaa käsivarret niin, että niiden asentoa voisi muuttaa halutessaan. Oli tärkeää, että hahmo pystyisi pitämään esineitä käsissään. Myös vaatteiden kanssa oli ongelmia. Olisin voinut tehdä erilaisia käsien asentoja, mutta olisiko sitten esimerkiksi takkejakin pitänyt tehdä erilaisia versioita? Päädyinkin jättämään käsivarret pois. Käsiiä kuvasi vain kämmenosio, jota olisi helppo liikuttaa eri asentoihin. Kädet saisi vartalon päälle ja niitä pystyisi kiertämään 360 astetta, näin hahmon käsiin saatiin kierrelleike, ja erilaiset elementit sopivat käsiin paremmin. Saisin tällä tavalla selvästi ilmaistua, että hahmo on tarttunut johonkin tai että se pitää jotain esinettä käsissään. Lopullinen vartalo oli normaalia pönäkämpi ja erittäin pelkistetty.

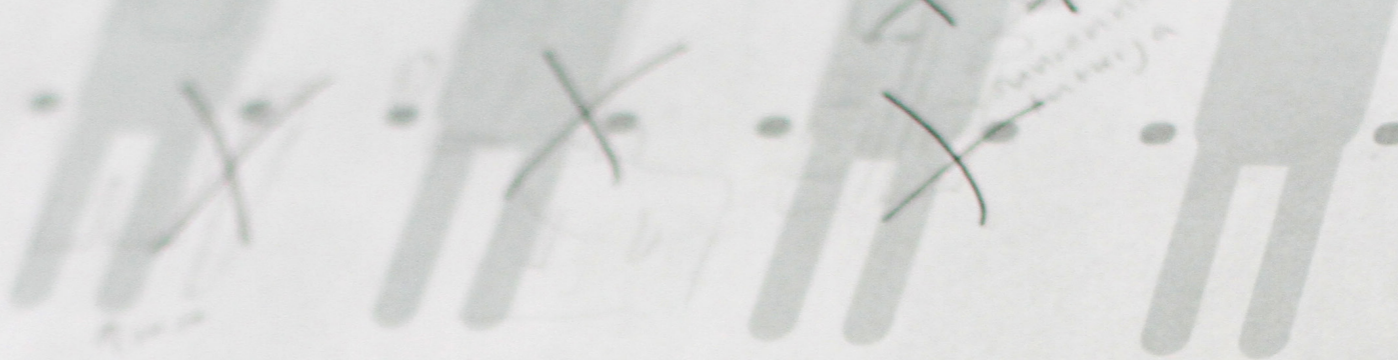
Aluksi vartalon väri oli lähempänä ihonväriä, mutta se erottui taustasta huonommin ja halusin saada vartalosta neutraalimman, joten päädyin vaaleanharmaaseen, sillä se toimisi valkoisella taustalla paremmin, eikä veisi liikaa huomiota vaatteilta. Harmaa hahmo toimisi paremmin myös mustavalkoisena. Vartalot rakensin luonnosten pohjalta Illustratorissa vektoreiksi. Yhdistin kaikki vartalon osat yhteen, paitsi kädet, joita pystyy liikuttamaan halutessaan. Kyselylomakkeen ja alustavien keskustelujen pohjalta ilmeni, että olisi tarpeellista kuvittaa ainakin viisi erilaista vartaloa, joista pystyisi rakentamaan seitsemän eri hahmoa. Mies, nainen, nuori, lapsi ja vauva. Nuori, lapsi ja vauva muuntautuisivat vaatetuksellaan kumpaankin sukupuoleen.

Tein ensin miehen vartalon, jonka pohjalta muokkasin naisen vartalon. Naisen vartalo on hieman lyhyempi ja kasvot ovat hoikemmat, jalat ovat pidemmät ja ohuimmat. Halusin naisesta selvästi siromman, jotta vartalon eroavuudet huomaisi heti, jos ne olisivat vierekkäin. Nuoresta tein lyhyemmän kuin aikuisista, ja lapsesta pienemmän kuin muista vartaloista, lapsen pään jätin mittasuhteisiin nähden huomattavasti suuremmaksi. Vauvasta tein nytyin, joka olisi tarkoitus sijoittaa jommankumman vanhemman syliin. Viereisellä sivulla olevasta kuvasta hahmottaa vartalon kokoerot. Nuori ja lapsi olisivat samankokoisia sukupuolesta riippumatta, sukupuolen voi erottaa toisistaan vaatetuksella.

Vartalot on tehty täysin vektoreilla Illustratorissa. Yritin saada hahmon näyttämään muodolta, jollaisella on kuvattu ihmisen vartaloa kautta aikojen infografiikassa. Halusin vartalon olevan elementti, jonka katsoja ymmärtää pelkällä vilkaisulla. Muuttamalla mittasuhteita sain vartaloista ainutlaatuisempia, mutta silti selvästi tulkittavia. Otto Neurath on määritellyt piktogrammin siten, että muutaman merkkiin luodun vilkaisun täytyy riittää kertomaan sen edustaman objektin tärkeimmät määreet. (Juuso Koponen. 2011)

Kun suurensin päätä, huomasin sen tekevän hahmoista sympaattisempia ja mukavamman oloisia ”ukkeleita”. Aloin rakentaa hahmoja ilman silmiä, nenää ja suuta. Kun lopuksi lisäsin ne kasvoihin,

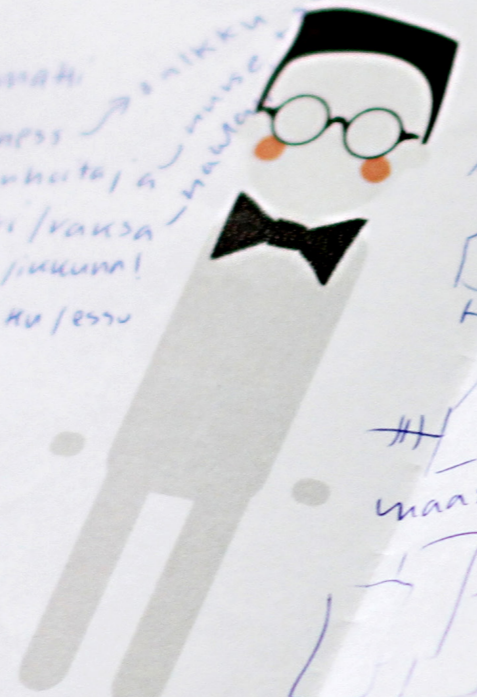




muutto /
kassa /
myyjä?

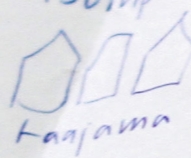


Ammatti
- business
- kassanhoitaja /
- duunari / rakkas
- siivoksi / joku
- kasseri / haku / essu

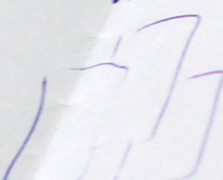


anikka /
muusi /
seutu

Asumipaikka
Kanjama



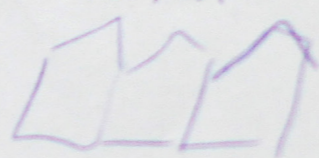
Maaseutu



PKS



asuminen
rivitali



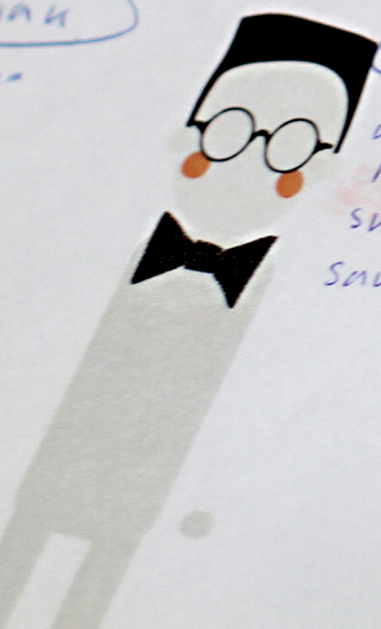
omaa



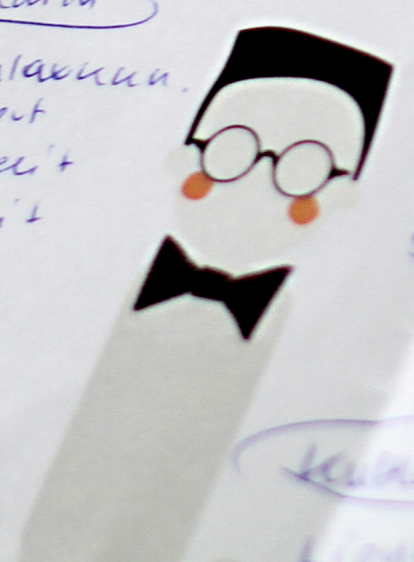
keittiö



Varmallisuuskassa
kelluista
rakka pussi
selektiä



matkailu
matkustaminen
lentoliiput
snackeeri +
Sandaali +



Likuntta
Painot
Pyörä.
Sulkoyökkö

Keskus

Liik.



esimies
johtaja
johtajaksi



...
...
...

olin kuitenkin vahvasti sitä mieltä, että ne olisivat ylimääräisiä. Niiden pois jättäminen olikin hyvä ratkaisu: toimimalla näin pystyin pelaamaan paremmin asusteilla ja hiuksilla. Pään alueelle tulisi muutenkin paljon informaatiota.

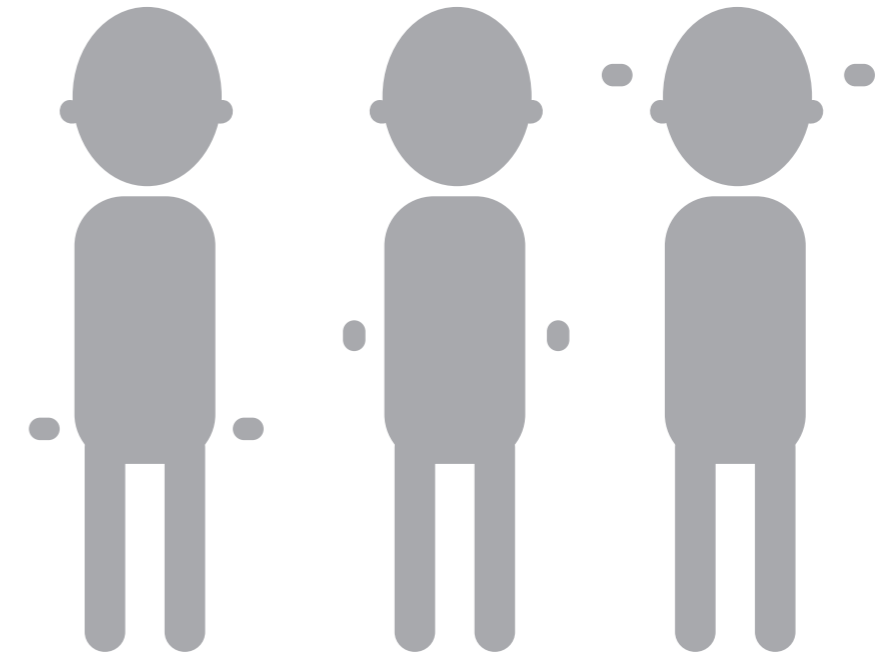
Kämmenet ovat ainoa osa, joka hahmon vartalossa on liikkuvaa, muuten vartalo on aina samassa asennossa. Kun kokeilin, miten kädet toimisivat käytännössä, huomasin että käden mennessä vartalon päälle, se hukkuu taustaan, joten tein siitä vähän tummemman harmaan, ja siten pystyin erottamaan käden vartalosta ja sain hieman korostettua kättä. Koska kämmen on hieman tummempi, se myös tulee paremmin esiin ja näyttää että kämmen on etualalla. Sijoittamalla kädet eri paikkoihin, saa asentoja varioitua, ja esineiden ei tarvitse olla tietyn kokoisia. Hahmo pystyy pitämään esineitä kädessään ja esimerkiksi vetämään laukkuja.

Mielestäni on tärkeää, että hahmoa voidaan yhdistää muihinkin käyttötarkoituksiin myöhemmin, joten käsien liikuttelu helpottaa siinä. Asiakas myös toivoi, että kuvapankkia voidaan jatkaa ja kehittää myöhemmin, joten mahdollisuus liikuttaa käsiä ja saada hahmo tartumaan johonkin antaa lisää vapautta ja helpottaa soveltamista.

4.4 VÄRIT

Asiakas pyysi käyttämään Frankly Partnersin värejä kuvituksissa, jotta kokonaisuus pysyisi yhdenmukaisena ja kuvitukset pystyttäisiin yhdistämään Franklyn ilmeeseen. Värit sopisivat hyvin kuvituksiin muutamaa ongelmaa lukuunottamatta. Franklyn käyttämät värit ovat murrettuja ja maanläheisiä. Välillä törmäsin ongelmaan, että kuvitus tarvitsisi pirteämpää väriä luomaan kontrastia ja raikkautta. Esimerkiksi kun tein ruoka-aiheisia kuvituksia, törmäsin seuraavaan ongelmaan: Jos käytin vain Franklyn värejä, ruuat eivät olleet tuoreen näköisiä, vaan jäivät jotenkin ”platkuiksi”, ja mielestäni värit tarvitsivat jotain piristystä. Keskustelin asiakkaan kanssa asiasta, ja sain luvan lisätä keltaista, joka on pirteä ja kirkkaampi kuin Franklyn värimaailma, mutta sopii silti yrityksen ilmeeseen.

Keltainen väri piristi kummasti kuvituksia, ja toimi esimerkiksi kolikoiden väreissä. Sain sillä pienen piristykseen kuvituksiin. Franklyn värien lisäksi käytin myös puhdasta mustaa ja harmaan eri sävyjä. Kolmiulotteisuutta ja syvyyttä sain lisäämällä heijastuksia elementteihin. Heijastukset tein lisäämällä valkoisen layerin heijastuksen kohdalle, ja laitoin sen läpinäkyvydeksi 30%. Näin jokaisesta väristä on käytössä kahdenlaista ”sävyä”.



Kuva 12. Hahmon esimerkkinä erilaisia asentoja.



Kuva 13. Franklyn käyttämät värit, ylemmissä laatikoissa on lisätty 30% valkoinen layeri päälle.



Kuva 14. Lisävärit, ylemmissä laatikoissa on lisätty 30% valkoinen layeri päälle.

4.5 PROFILOINTI

Kun vartalo oli valmis, aloin rakentaa profilia hahmoille. Rakennuselementteinä käytin vaatekappa, asusteita, hiuksia, partoja, ja muita elementtejä, joilla voidaan profiloida hahmo. Aloin niin sanotusti rakentaa hahmoille persoonallisuutta.

Rajasin kuvitettavat asiat karkeasti kahteen osaan: profiili ja toimialat. Profiili käsittää kaiken sen, mikä vaikuttaa hahmon ulkonäköön ja kiinnostuksen kohteisiin. Profiilin alla on myös segmentin elämäntilanne ja elinolosuhteet, esimerkiksi varallisuus, koulutus ja asuinpaikka. Toimialat käsittävät erilaiset ja yleisimmät toimialat, jotka kyselylomakkeen ja keskusteluiden pohjalta koettiin tarpeelliseksi kuvittaa, ja joiden parissa Frankly Partners työskentelee eniten. Listasin profiloinnin kannalta tärkeät elementit kyselyn perusteella. Listasin myös niitä elementtejä, jotka tuovat ylimääräistä mielenkiintoa kuvitukseen. Lähdin tarkastelemaan ympäristöäni, ja sitä mikä on tänä päivänä muotia ja mikä ei. Miten pystyisin kuvaamaan nuorekkaan, muodista välittävän hahmon tai samanikäisen, ei niin muotia tai nykypäivää seuraavan hahmon? Ja miten yleistän visuaalisesti esimerkiksi tiettyä ikäluokkaa?

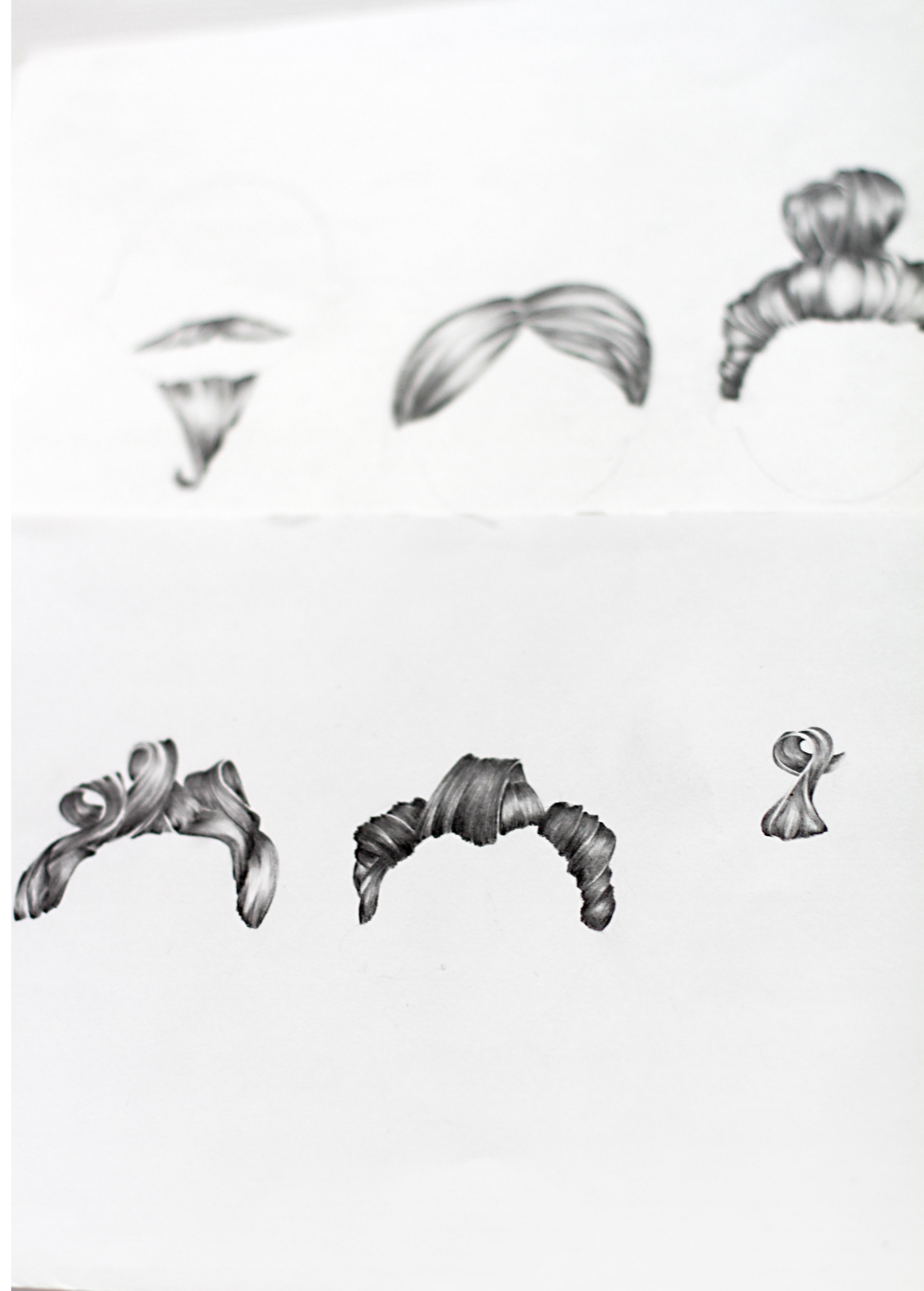
Jotta pystyisin luomaan elementtipankin, joka ei olisi liian laaja ja joka olisi helposti hallittavissa, lähdin kartoittamaan segmenttien suurimmat eroavaisuudet ja vastakohtat. Tein jokaisesta segmentistä keskiverron ja ääripäät, niin hiuksien kuin vaatteidenkin näkökulmasta. Olisi myös tärkeää, että jokaisesta segmentistä pystyisi rakentamaan myös konservatiivisen tyylin, jotta pystyttäisiin tekemään eri ikäisiä ja eri tyyliisiä ihmisiä erilaisille segmenteille.

4.6 KASVOJEN JA PÄÄN ALUEEN ELEMENTIT

Ensimmäisenä aloin rakentaa pään alueen elementtejä. Hiuksia, partoja, viiksiä ja asusteita kuten hattuja, huiveja ja silmälasia. Tulostin hahmoja paperille, jonka jälkeen aloin luonnostella hiuksia hahmojen päälle. Näin varmistin että hiukset olisivat sopivan kokoisia hahmon päähän. Luonnostelin ja yhdistelin erilaisia tekniikoita, tussia, lyijykynää ja vektorigrafiikkaa. Yhdistin vapaasti käsinpiirrettyjä muotoja ja geometristä vektorigrafiikkaa.

Jotta kokonaisuus ei rönnyisi liikaa, päätin käyttää vain muutamaa tekstuuria. Piirsin tekstuurit ensin tussilla, minkä jälkeen vektoroin ne Illustratorissa. Hiuksissa ja viiksissä käytin vektoroinnin lisäksi lyijykynää. Piirsin hiukset ja parrat lyijykynällä, skannasin ja syväsin Photoshopissa, jonka jälkeen vein ne Illustratoriin.

Yritin tehdä mahdollisimman erilaisia tyyliä, yksinkertaisia mutta myös erottuvampia, että jokaiselle olisi jotain. Otin myös huomioon, että asiakkaita olisi erilaisia, ja siksi tein myös nuorekkaampaa ja virallisempaa tyyliä. Hiuksilla, parralla ja muilla kasvon elementeillä saisi yllättävän paljon tuotua ikää ja persoonallisuutta esiin. Kun yhdistin tekniikat Illustratorissa, pidin heti näkemästäni. Sain lyijykynällä tehdyillä tekniikalla oman tyylini vahvasti mukaan. Houkutus oli suuri alkaa kuvittaa lisää elementtejä lyijykynällä, mutta tiedostin aikatauluni ja tyydyin siihen, että lyijykynän jälki näkyisi vain hiuksissa ja parroissa. Asusteilla pystyi vaikuttamaan paljon segmentin tyyliin ja mielikuvaan. Erilaisilla silmälasilla sai hahmon näyttämään nuorekkaalta ja muodista kiinnostuneelta. Koska hahmollani ei ole silmiä, silmälasit tuovat kivasti ilmettä kasvoihin.



4.7 VAADETUS

Alusta asti oli selvää, että jätän alaraajat ilman vaateusta, jotta pystyn pitämään kokonaisuuden mahdollisimman yksinkertaisena. Rakensin hahmot niin, että ne toimisivat myös ilman vaateusta. Vaatteiden tulisi olla melko yksinkertaisia, jotta elementit eivät hukkuisi.

Vaatteet ja kaikki muut elementit tein pääasiassa vektoreilla, mutta lisäsin joihinkin elementteihin käsintekemiäni tekstuureja. Halusin tehdä myös isoa pintaa ja sekoittaa siihen pieniä yksityiskohtia. Vaatteissa olisi otettava raju linjaus: Mitä vaatteita ottaisin mukaan kuvitukseen, että homma ei leviäisi käsiin? Liit monet vaihtoehdot tekisivät kokonaisuudesta liian laajan. Päätin valita jokaiselle ryhmälle yleisimmät vaatteet. Tein erilaisia tyyliuuntia niin, että värejä muuttamalla saataisiin muutettua myös vaatteiden ilmettä. Piirsin vaatteet aluksi printattujen vartaloiden päälle paperille, jotta pystyisin hahmottamaan tarvittavat elementit paremmin. Skannasin luonnokset Illustratoriin ja rakensin ne vektoreiksi vartaloiden päälle. Näin sain varmistettua, että vaatteet ovat oikean kokoisia.

Frankly Partners pyysi minua käyttämään vain heidän värejään, ja tunsinkin sen välillä vaikeuttavan halutun lopputuloksen saamista. Kuitenkin monien yritysten jälkeen tämä onnistui. Tein jokaiselle vartalotyypille oman kokoiset vaatteet, sillä vaatteita ei voinut vartalotyyppien kesken sekoittaa, koska vartalot olivat erikokoisia.





Kuva 15. Esimerkkejä miehen ja naisen vaateuksista. Elementtien värejä voi halutessaan muuttaa.

4.8 TOIMIALAT

Toimialat oli ehkä kuvitustyön haastavin ja laajin osa-alue. Se kattaisi yleisimmät toimialat, joiden kanssa Frankly Partners työskentelee. Oli aluksi vaikeaa hahmoittaa, miten lähtisin rakentamaan tämän laajan osa-alueen. Mietin kauan, miten rakentaisin elementit, ja saisin kaikki alat kuvitettua siten, että esineet, jotka viittaisivat toimialoihin voisi sijoittaa hahmon käsiin. Miten voisin esimerkiksi kuvata teollisuutta pienellä esineellä, jonka olisi sovitava hahmon käteen? Jos tekisin ison tehtaan hahmon taakse, se tekisi kuvituksesta liian sekavan ja se ei noudattaisi kuvituksen tyyliä. Tässä minua helpotti tieto, että kuvitukseni vahvistaisi tekstiä, joten kaiken informaation ei tarvitsisi tulla heti ilmi kuvituksesta.

Hain inspiraatiota netistä, ja selvitin millaisilla ikoneilla toimialoja yleisesti kuvataan. Piirsin kuvitukset yleensä ensin paperille, minkä jälkeen piirsin kaikki Illustratorissa. Halusin käyttää tunnettuja ikoneita kuvaamaan tiettyä osa-aluetta, mutta halusin tehdä siitä näköiseni. Koska halusin pitää kuvitukseni yhdenmukaisena, päätin että kaikkien kuvitusten on oltava hahmon käsissä/sylissä tai välittömässä läheisyydessä, joten esimerkiksi matkailun toimialassa kaupunkilomat ratkaisin kartalla, jossa on tunnettu rakennus New Yorkista. Toinen vaihtoehto olisi ollut tehdä tunnettu rakennus hahmon taakse horisonttiin. Mutta suljin sen vaihtoehdon heti pois. Kokonaisuuden olisi pysyttävä rauhallisena ja yksinkertaisena, koska informaatiota saattaisi tulla joissakin tapauksissa paljonkin kerrallaan.

En käy tässä työssä läpi kaikkia toimialoja, koska niitä on niin paljon, mutta esimerkkinä kerron, kuinka rakensin matkailun toimialan. Matkailu tulee ilmi profiilin kiinnostuksen kohteissa sekä matkailun toimialoissa. Toimialoissa matkailu on vielä tarkennettu kolmeen osaan: kaupunkilomat, rantalomat ja aktiivilomat. Tein siitä siis kolme erilaista kategoriaa.

Yleensä matkailua kuvaa matkalaukku, kartta tai lentokoneikonit. Lentokone oli jätettävä pois, koska se olisi pitänyt sijoittaa taivaalle hahmon yläpuolelle. Kuvitin kartan, joka voitaisiin sijoittaa hahmon käteen, kuvitin myös kameran joka roikkuu hahmon ranteessa tai hahmo voisi ottaa sillä kuvia. Matkalaukut voisivat olla hahmon etualalla tai hahmo voisi kantaa tai vetää laukkuja. Aktiivimatkailussa jouduin miettimään, mikä olisi sellainen laji, jonka pystyisi yhdistämään aktiivisuuteen lomaillessa. Yleensä aktiivilomat kuvataan koskenlaskuna, vaelluksena tai sukelluksena. Aluksi kuvitin kanootin, joka toimi mielestäni tässä tapauksessa hyvin. Tein kanootin, jonka sisällä hahmo istui. Lopputulos näytti hyvältä, mutta se ei noudattanut mielestäni muiden kuvitusten yhdenmukaisuutta, joten luovuin ajatuksesta. Kuvitin snorkkelit, räpylät ja uimahousut. Kuvitin kahdenlaiset räpylät. Toiset, jotka sopisivat hahmon jalkaan ja toiset joita hahmo voisi pitää kädessä. Karttaan sijoitin tunnetun rakennuksen New Yorkista ja pinnin, joka kertoo kartassa sijainnin. Mielestäni se toimii hyvin. Myös rantalomissa ajattelin aluksi tehdä hiekkaa ja vettä hahmon ympärille, mutta koska missään muussa kuvituksessa en ole tehnyt mitään ympäristöä, päätin ottaa aurinkolasit asusteista ja kuvitin rantapallon ja aurinkovarjon.

Asiakas toivoi, että kuvittaisin myös yleisimmät ammatit. Elementtejä oli jo niin paljon, että niitä pystyisi myös hyödyntämään segmenttien ammattiteissa. Tästä syystä tein segmenteissä korostuneimmat ammatit niin miehelle kuin naiselle. Mies-hahmoksi kuvitin businessmiehen, toimistotyöntekijän, rakennusalan-, terveydenhuoltoalan- ja ravintola-alan työntekijän. Nais-hahmolle businessnaisen, toimistotyöntekijän, sihteerin, terveydenhuolto- ja ravintola-alan työntekijän ja opettajan.



DO IT YOURSELF!



DO IT YOURSELF!

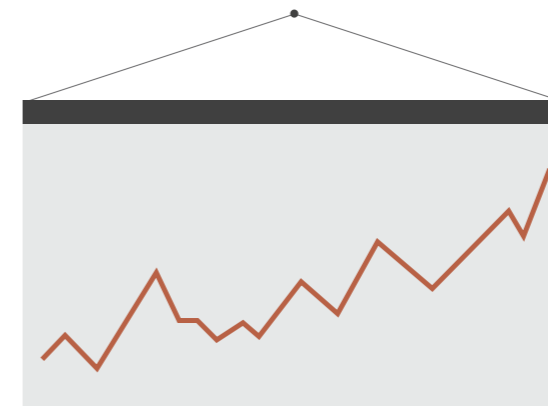
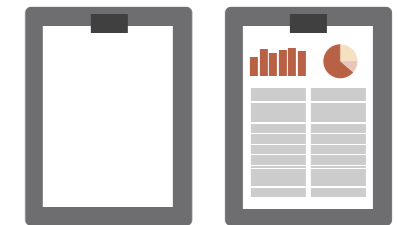
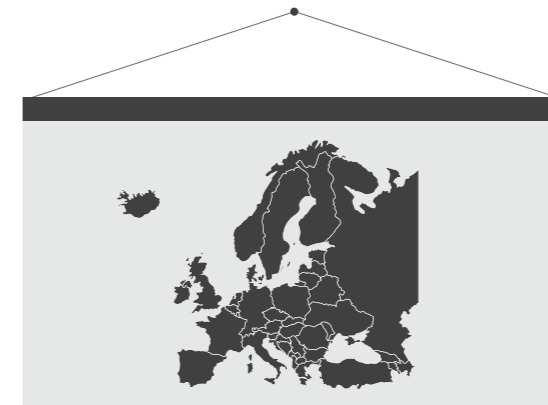
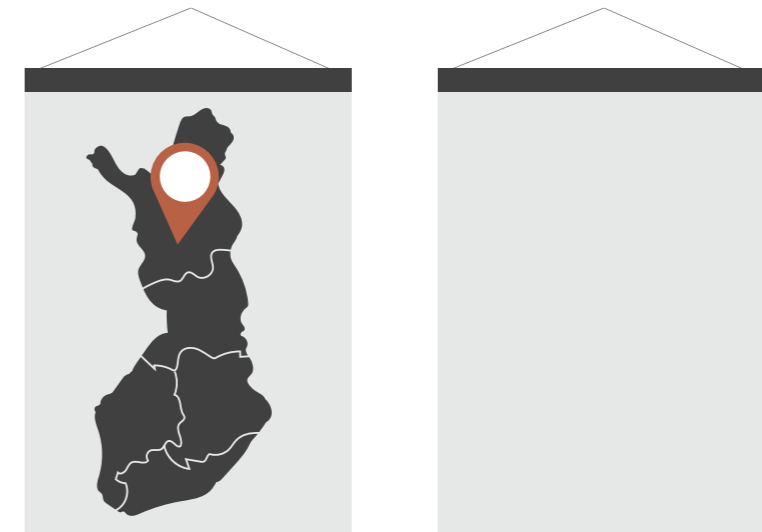
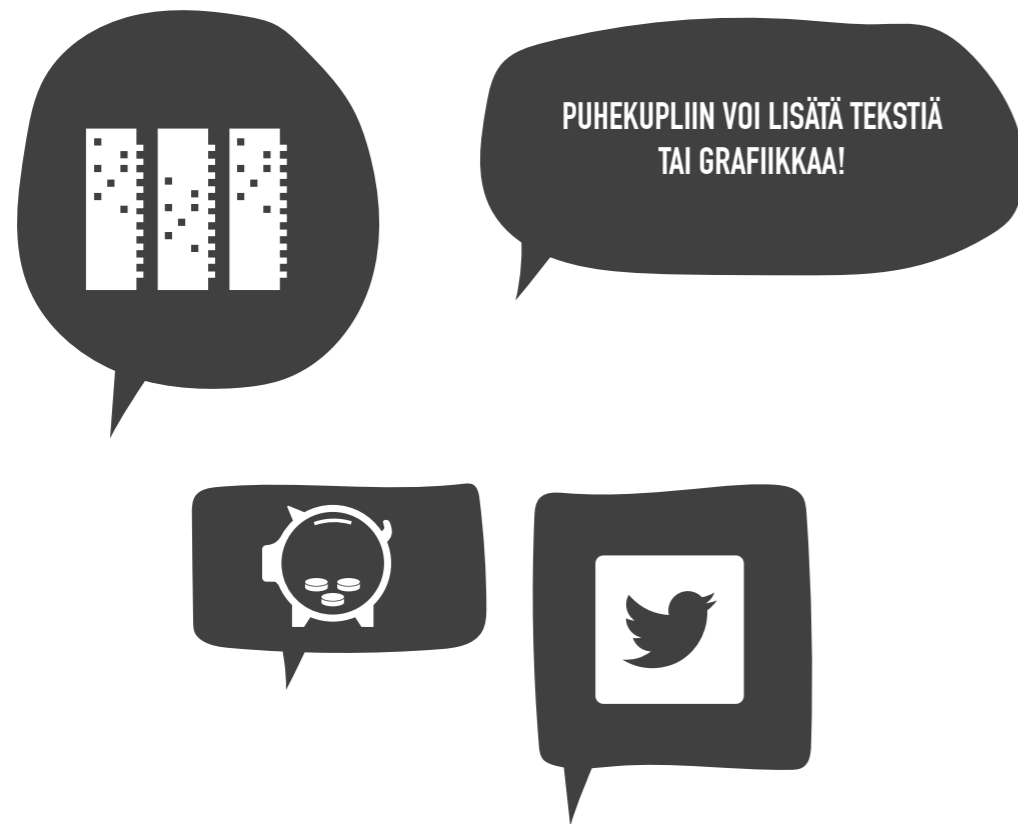


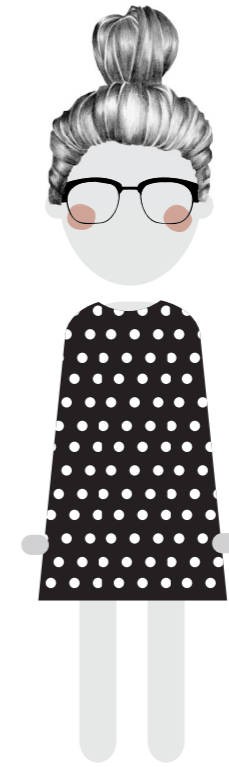
4.9 ERIKOISTILANTEET

Niin kuin aikaisemmin kerroin, kohtasin prosessin aikana myös ongelmia. Yksi ongelmista oli se, kuinka kuvittaisin asumismuodon. En halunnut poiketa tyylistä ja kuvittaa suuria rakennuksia hahmon taka-alalle, sillä se olisi rikkonut tyylin ja tehnyt kokonaisuudesta sekavan. Yritin myös välttää elementtien määrän kasvattamisen. Välttääkseni ongelmat ja estääkseni vaihtoehtojen liiallisen määrän, olisi tehtävä taulukoita ja puhekuplia, joihin voisi tarvittaessa lisätä tekstiä ja ikoneita. Frankly Partners käyttää paljon grafiikkaa presentaatioissaan, joten heiltä löytyy jo kattava infografiikkapankki, joten olisi turhaa rakentaa kaikki elementit uudestaan. On myös varmaa, että uusia toimi-aloja tarvitaan jatkuvasti.

Taulut ja puhekuplat, joihin voitaisiin sijoittaa elementtejä tai tekstiä helpottaisi myös työskentelyä. Ongelmatilanne voisi olla esimerkiksi seuraavanlainen: Tarvittavaa kuvitusta ei ole, eikä ole aikaa kuvittaa tarvittavaa kuvitusta. Tällöin puhekupliin voitaisiin lisätä tekstiä, joilla pystyttäisiin kertomaan haluttu asia. Kuvitin karttoja ja muita elementtejä, joita voi hyödyntää tällaisessa tapauksessa.

Seuraavalla aukeamalla on esimerkkejä siitä, kuinka taulukoita ja puhekuplia voidaan hyödyntää. Kuvitin myös älypuhelimet, tabletit ja tietokoneet sillä tavalla, että grafiikan tai tekstien lisääminen onnistuisi helposti.





5.VALMIS TUOTE KÄYTÖSSÄ

5. VALMIS TUOTE KÄYTÖSSÄ

Kun kaikki elementit olivat valmiit, aloin rakentaa niistä toimivia kokonaisuuksia. Matkan varrella olin testaillut, että osat toimivat oikein, jotta välttyisin ongelmilta. Jotta pystyin varmistamaan, että tuote toimii oikein, pyysin Franklyltä esimerkkisegmenttejä, joilla testailin kuvamateriaalipankin toimivuutta. Koin erittäin tärkeäksi ohjeistaa ja näyttää miten tuote toimisi käytössä, että asiakas saisi kaiken hyödyn työstäni. Halusin varmistaa, että sitä käytettiin oikein.

5.1 ILLUSTRATOR-TIEDOSTO

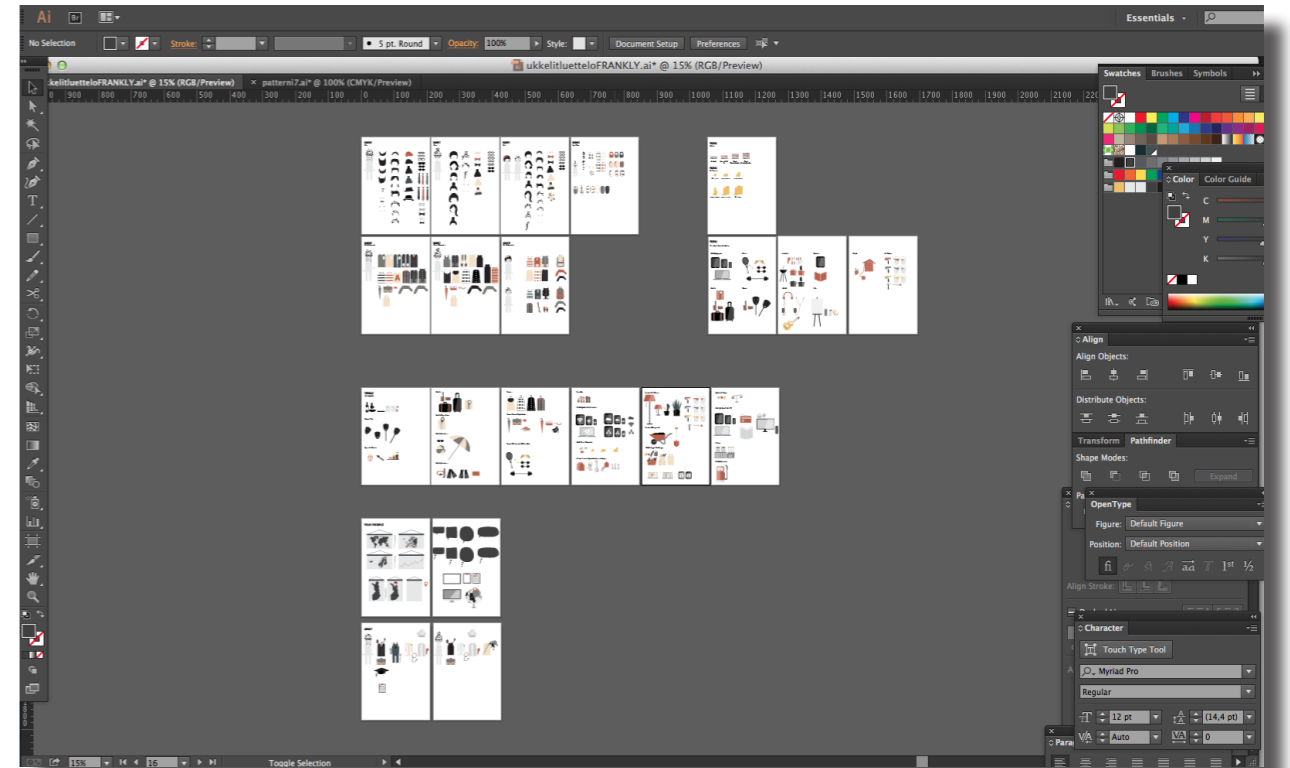
Kun olin kuvittanut kaikki elementit, siivosin ja poistin kaikki turhat elementit, sillä ne sekoittaisivat ja kasvattaisivat tiedoston kokoa. Järjestin elementit aloittain artboardeille. Ryhmittelin elementit kokonaisuuksiksi niin, että niitä olisi helpompi käsitellä. Ryhmät olisi helppo purkaa, jos olisi tarvetta vaihtaa värejä tai tehdä muutoksia. Karsimalla ylimääräiset ja turhat elementit, lopullisen tiedoston kooksi tuli 76.7 Mt. Luovutin tiedoston asiakkaalle ja tein varmuuskopiotiedoston itselleni kahteen eri paikkaan.

5.2 JULISTE

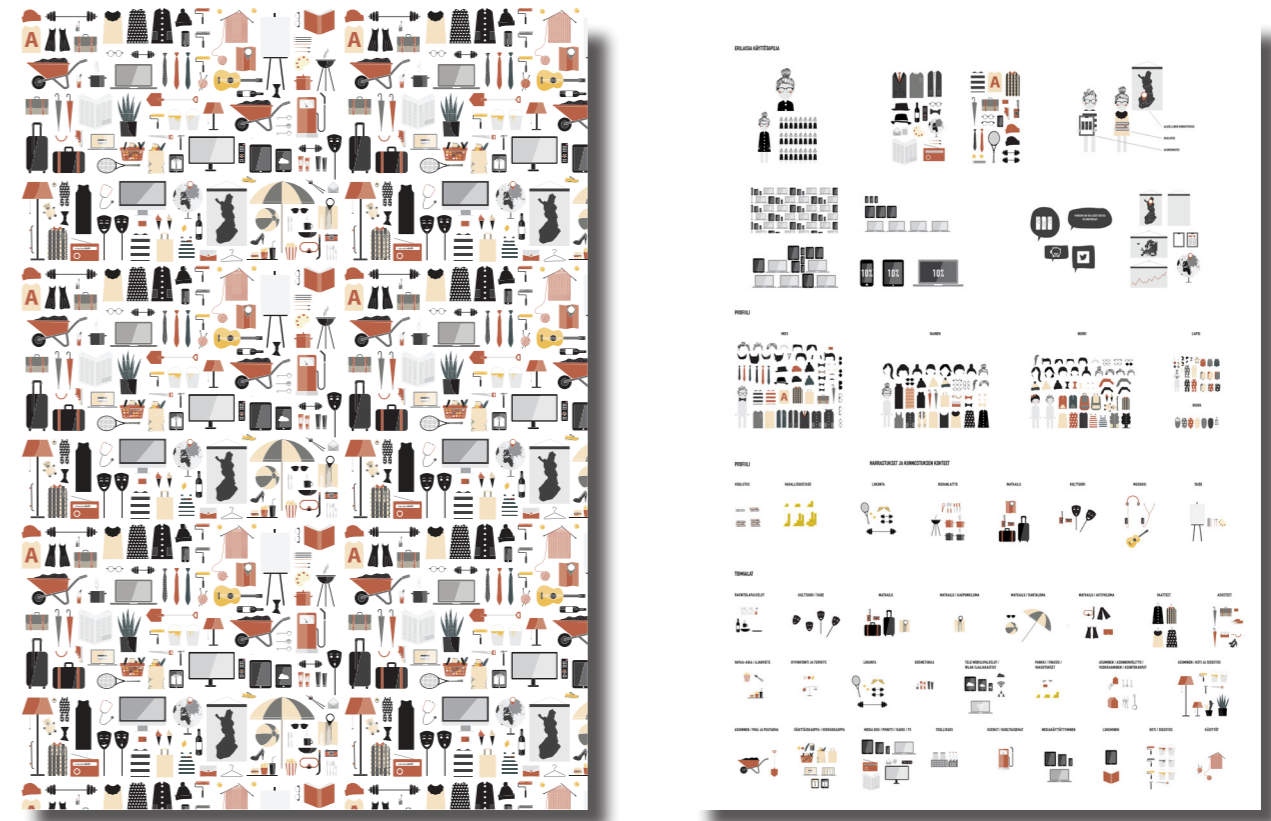
Juliste on A1-kokoinen eli 594mm x 841mm. Julisteessa on kaksi puolta. Toiselle puolelle erottelin kaikki elementit ryhmittäin ja ohjeistuksen kuvaelementtipankin käytöstä. Julisteen avulla on helpompi hahmottaa, mitä kaikkia elementtejä on kuvitettu. Toisella puolella on kuosi, jonka avulla asiakas näkee elementtien monipuolisuuden. Printtasin julisteen kaksipuoleisena koulun tulostimella. Juliste taitellaan, ja taitettuna sen koko on A4.

5.3 ESIMERKKISEGMENTIN KUVITTAMINEN

Seuraavalla aukeamalla näytän mitä asioita esimerkkisegmentistä poimin, ja millä keinoin toin korostuneisuudet esiin. Segmentissä on 4 osa-aluetta, ja tein jokaiselle osa-alueelle oman kuvituksen. Painotan tässä vaiheessa, että kuvituksen on tarkoitus vahvistaa tekstiä ja tuoda siihen mielenkiintoa kuvituksen avulla, joten kaiken informaation ei ole tarkoitus tulla kuvituksen kautta ilmi.



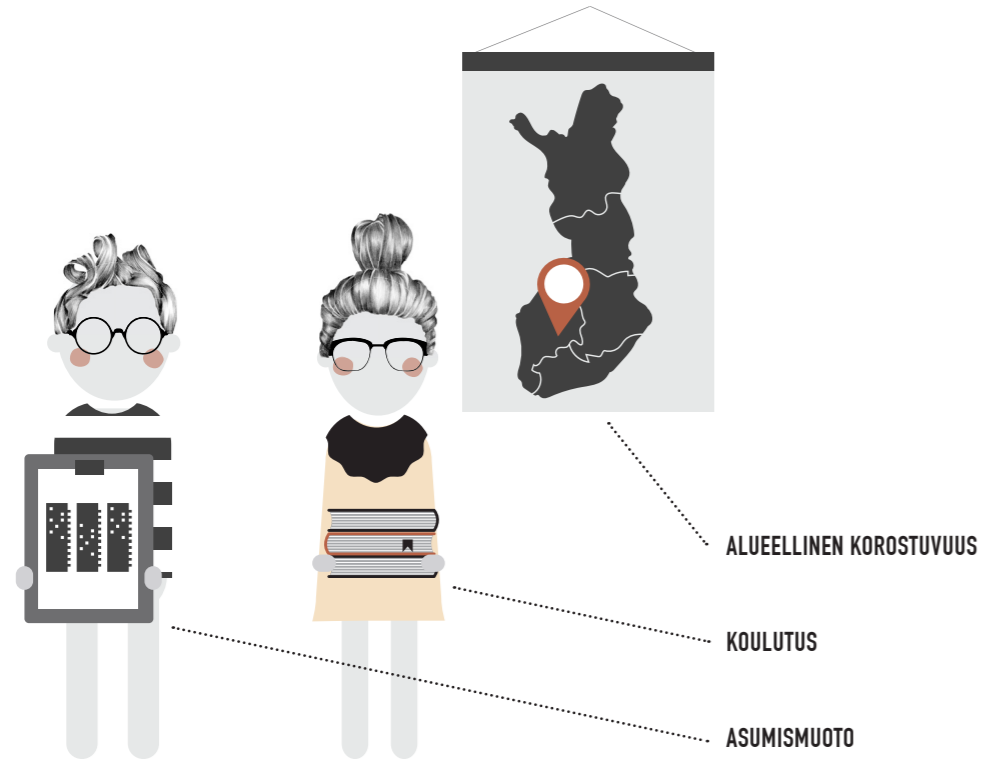
Kuva 16. Valmis Illustrator-tiedosto. Elementit ovat järjestetty Artboardeille aloittain. Tiedoston koko on 76.7 Mt.



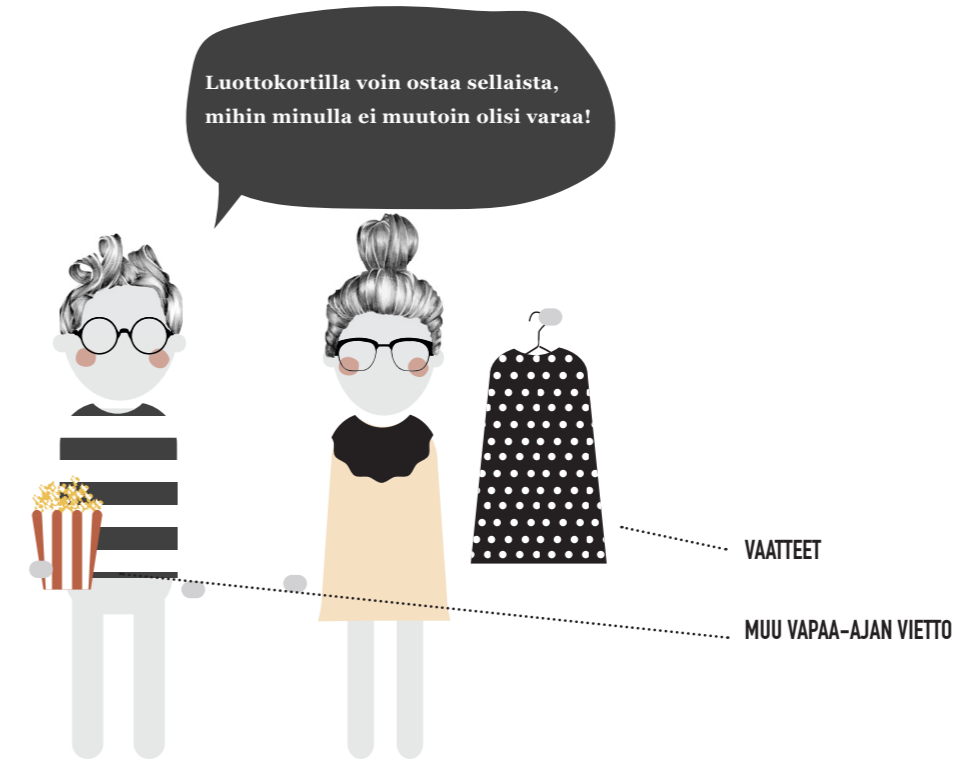
Kuva 17. Juliste on A1-kokoinen (594mm x 841mm) Julisteessa on kaksi puolta.

ESIMERKKISEGMENTTI

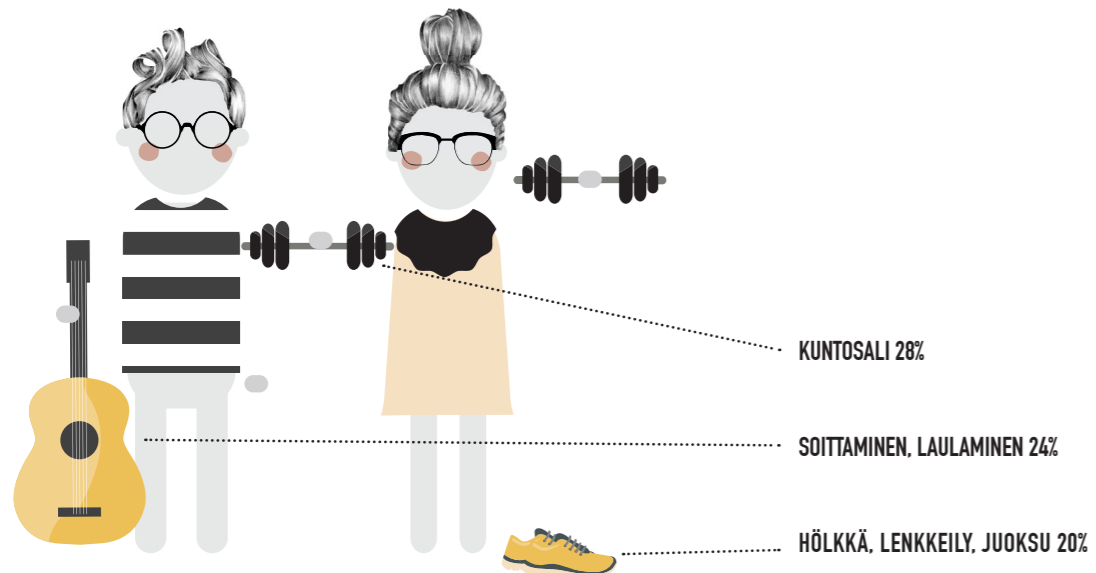
PROFIILI



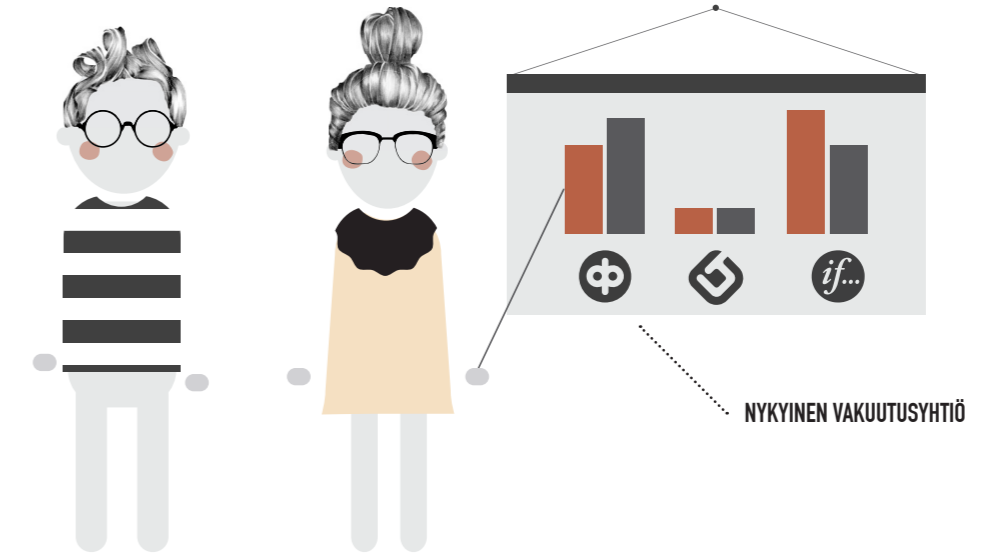
OMA TALOUS / YLIMÄÄRÄISEN RAHAN KÄYTTÖKOhteET



AJANVIETE JA HARRASTUKSET / KOROSTUNEIMMAT



VAKUUTUSASIA



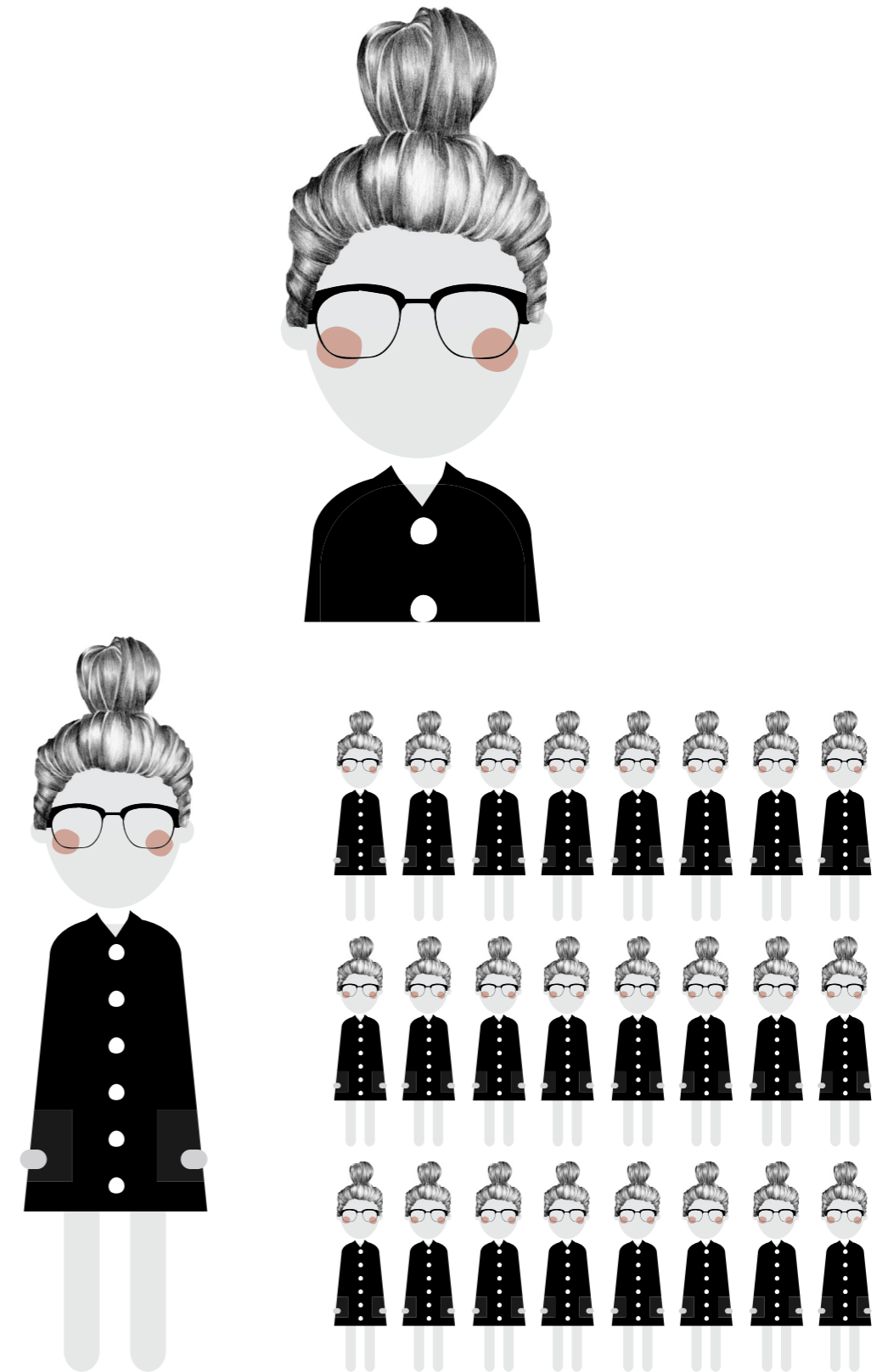
5.4 ERILAISIA KÄYTTÖTAPOJA

Rakensin kokonaisuuden siten, että sitä olisi helppo soveltaa ja käyttää erilaisiin tarpeisiin ja esitystapoihin. Suurin käyttö tulee varmasti olemaan segmenttien presentointi, pelit ja tutkimusmateriaalien visualisointi. Halusin tehdä valmiita esimerkkejä, joista asiakas näkisi kuvituksen monipuolisuuden. Koska kaikki visuaaliset elementit ovat Illustratorissa vektoreina, niistä on on helppo työstää uutta materiaalia tarpeiden mukaan.

Suurin inspiraation lähteeni oli *Information Graphics -kirja*. Kirjasta löytyi laaja valikoima infograafista materiaalia, jonka kautta pystyin luonnostelemaan ideoita ja soveltamaan erilaisia esitystapoja segmentointien esittämiseen. Sainkin paljon yksityiskohtaisia esimerkkejä, kuinka elementeillä voi esittää dataa. Halusin, että elementit toimivat monipuolisesti, ja niillä pystytään miltei infograafiseen esitystapaan.

Kuvituksia voisi myös käyttää jostain tietystä toimialasta, esimerkiksi median käytöstä tai vapaa-ajasta. Pidän myös ajatuksesta kuvittaa segmentit pelkillä elementeillä, jotka liittyvät tiettyyn segmenttiin. Se tekee kuvituksesta mielenkiintoisempaa. Esimerkkinä nuoret miehet (25–30-vuotiaat) ja vanhemmat miehet (60–75-vuotiaat). Esimerkeistä mielestäni näkyy hyvin, kuinka paljon elementeillä voi muuttaa mielikuvaa.

Itse hahmoa voi käyttää yksinään suuressa koossa, kertomassa yhdestä henkilöstä. Tällöin hahmon voi rajata rintakuvaksi. Hahmo toimii myös hyvin kopioituna ja pienessä koossa, jos halutaan esimerkiksi puhua ryhmistä tai väkijoukoista. Mielestäni elementeistä tehty kuosi toimii myös erinomaisesti. Elementtejä on niin paljon, että erilaisia kuoseja voi tehdä loputtomiin. Kuosi tekee esitystavasta ainutlaatuisen ja se toimii hyvänä tehokeinona korostaa yhtä tiettyä asiaa. Toivonkin, että asiakas käyttää kuosejani, jotta kuvitukseni pääsee oikeuksiinsa. Seuraavilla aukeamilla näytän, kuinka elementeillä voi kuvittaa segmenttejä tai toimialoja monella eri tapaa.



Kuva 18. Itse hahmoa voi käyttää yksinään suuressa koossa kertomassa yhdestä henkilöstä. Hahmon voi silloin rajata rintakuvaksi. Hahmo toimii hyvin myös kopioituna, jos halutaan esimerkiksi puhua ryhmästä tai väkijoukosta.



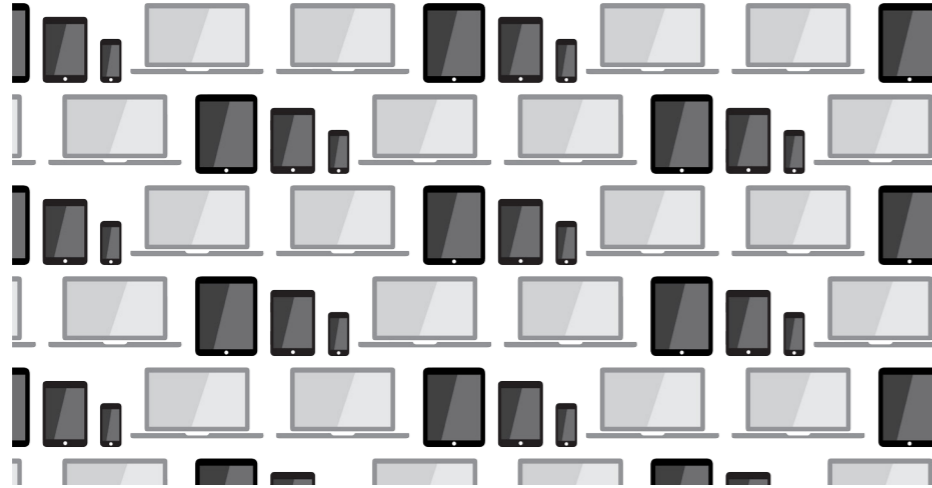
Kuva 19. Pidän myös ajatuksesta kuvittaa segmentit pelkillä elementeillä, jotka liittyvät tiettyyn segmenttiin. Se tekee kuvituksesta mielenkiintoisempaa. Esimerkkinä: nuoret miehet (25–30-vuotiaat) ja vanhemmat miehet (60–75-vuotiaat). Esimerkeistä mielestäni näkyy hyvin kuinka paljon elementeillä voi muuttaa mielikuvaa.





5.5 NELJÄ ERILAISTA ESITYSTAPAA

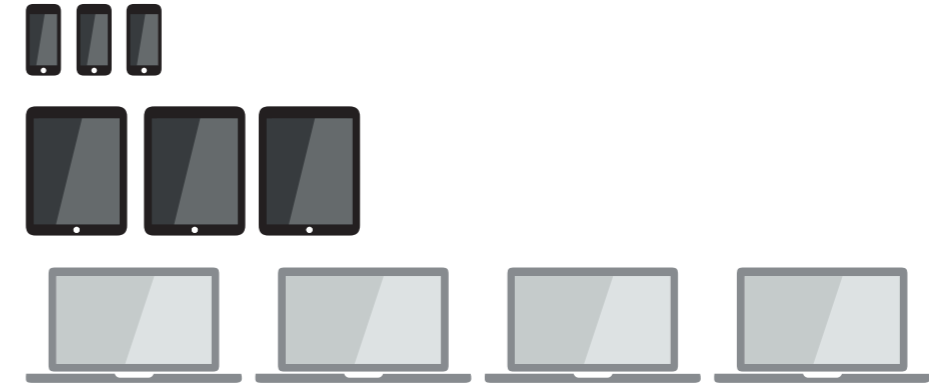
Seuraavilla esimerkeillä esitän neljä erilaista esitystapaa kertoa digitaalisten laitteiden korostuneisuudesta mediakäyttäytymisessä.



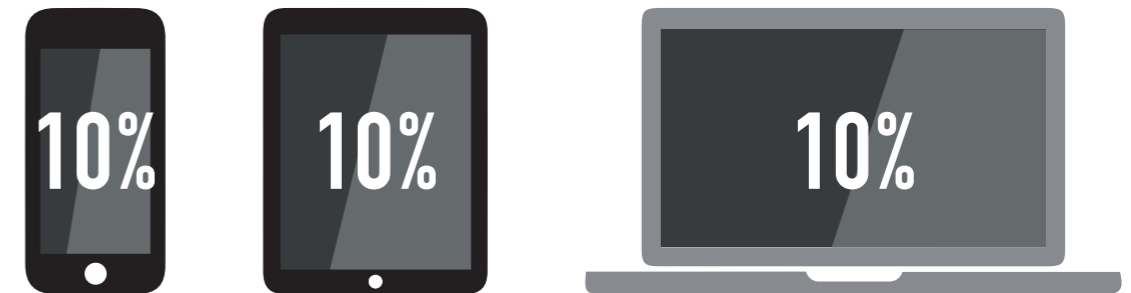
Esimerkki 1. Elementteistä voidaan rakentaa kuusi, jossa esiintyy kaikki vertailussa olleet digitaaliset laitteet. Korostunein elementti toistuu kuosissa eniten.



Esimerkki 2. Elementteistä voidaan rakentaa kokoelma, jossa kaikista vertailussa olleista digitaalisista laitteista on rakennettu ”rykelmä”, jossa korostunein elementti toistuu eniten.



Esimerkki 3. Elementit voidaan myös esittää perinteisellä infografiikan tyyllisellä ilmaisutavalla. Elementit ovat rivissä tai jonossa, jolloin korostunein elementti toistuu eniten.



Esimerkki 4. Elementteistä voidaan rakentaa kokoelma, jossa kaikista vertailussa olleista digitaalisista laitteista on rakennettu ”rykelmä”, jossa korostunein elementti toistuu eniten.

5.6 KEHITYSIDEAT

Kun aloitin opinnäytetyön suunnittelun, keskustelin asiakkaan kanssa jatkosta, ja siitä että haluaisin tehdä työn, jota pystyisi jatkamaan ja soveltamaan halutessaan. Tämän seikan pidin mielessäni koko prosessin ajan. Olemme asiakkaan kanssa presentoinnin jälkeen keskustelleet siitä, kuinka ideaa voitaisiin vielä kehittää ja tuoda sitä enemmän esille. Keskustelimme asiakkaan kanssa siitä, jos tulostaisiin hahmoja ja elementtejä, ja tekisin niistä paperinukkeja, joita voitaisiin käyttää kvalitatiivisissa tutkimuksissa, esimerkiksi siten, että paperinukkeja hyödynnettäisiin kuvatessa tietyn tuotteen tai palvelun käyttäjiä. Ryhmäkeskusteluissa osallistujat saisivat tehtäväksi rakentaa paperinukeista hahmoja, jotka kuvaavat tuotteen tai palvelun käyttäjiä. Paperinukkejen sijasta voisi myös tehdä valmiita hahmokortteja samaan tarkoitukseen, jolloin valmiiden hahmojen joukosta valitaan tuotteen ja palvelun käyttäjiä kuvaavia tyyppejä korttien muodossa.

Jos halutaan päästä käsiksi osin tiedostamattomiin asioihin, hahmoja voisi käyttää projektion välineenä siten, että vastaajan pitäisi esimerkiksi vastatessaan itsensä sijasta miettiä tietyn hahmon käyttäytymistä. Esimerkiksi niin, kuinka joku hahmoista käyttäisi tuotetta tai palvelua. Tällöin hahmoihin voisi liittää jotain karikatyyrimaisia tunnisteita. Tällaisia tunnisteita voisi olla muun muassa rauhanmerkit.

Asiakas oli myös kiinnostunut siitä, että kuvittaisiin jokaiselle yrityksessä työskentelevälle oman hahmon, jota voitaisiin käyttää käyntikorteissa ja sähköisissä allekirjoituksissa. Tällöin esimerkiksi käyntikorttia antaessa voisi mainita, että Frankly Partners työskentelee segmentointien parissa, joita kuvataan tällaisten hahmojen avulla. Tämä toimisi tällöin yrityksen markkinointimateriaalina.





6. LOPUKSI

6. LOPUKSI

Pohtiessani kulunutta talvea ja kevättä opinnäytetyön, opiskelun, vakituisen työn aloittamisen ja freelancerina työskentelyn parissa, on minulla tätä viimeistä kappaletta kirjoittaessani pinnalla syvä helpotuksen tunne. Kuluneiden kuukausien aikana olen uurastanut enemmän kuin koskaan aiemmin saaden aivan uudenlaisen ymmärtämyksen omista taidoistani ja voimavaroistani.

Opinnäytetyöprojektin aloittaminen tuntui aluksi vaikealta; mitä enemmän yritin hahmottaa kokonaisuutta, sitä laajemmalla se tuntui. Otin ensimmäistä kertaa työelämäni aikana näin laajan toimeksiannon hoidettavakseni. Epäilin kykyäni hallita tämä kokonaisuus, enkä tiennyt, mistä konkreettisesti aloittaisin. Pyörittelin ideoita päässäni ja hain inspiraatiota verkosta. Laatimani kyselylomake oli näin jälkeensäkin ajatellen hyvä idea. Kyselyn pohjalta lähdin kartoittamaan toimialoja, joita työssäni lähtisin kuvittamaan. Olin erittäin onneksaassa asemassa tätä työtä tehdessäni, sillä sain käyttää myös työaikaani tähän projektiin. Näin sain säännöllisyyttä työskentelyyni ja pysyin helpommin aikataulussa. Alan ammattilaisten ympäröimänä tuki ja apu olivat aina käden ulottuvilla pattitilanteiden yllättäessä. Art directorin kanssa pohdimme usein, kuinka voisimme ratkaista ongelmia ja kehittää ideoita.

Presentoidessani valmiin työn toimeksiantajalle, minua jännitti, minkälaisen vastaanoton se saisi. Asiakas oli kuitenkin erittäin tyytyväinen, ja sain paljon positiivista palautetta. Minulle on erityisen tärkeää, että työni tuo mukanaan hyvän mielen. Tästä syystä presentaatiosta hymyssä suin poistuvien ihmisten näkeminen oli jo palkinto itsessään. Moni tuli jälkepäin erikseen kertomaan, kuinka he pitivät kuvituksista ja kertoivat innoissaan, kuinka paljon potentiaalia he niissä näkivät. Ideani olisi heidän mielestään jatkamisen arvoisen ja sovellettavissa moneen uuteen projektiin. Saamani palautteen perusteella koen onnistuneeni täysin. Asiakkaan tyytyväisyys kokonaisuuteen on minulle tärkeintä.

Myös omat tunteukseni opinnäytetyöni suhteen ovat hyvät: olen tyytyväinen kokonaisuuteen, jota pidän toimivana ja helposti hallittavissa olevana. Mielestäni kuvitukseni on herkullista ja niistä huokuu juuri se fiilis, jota hain. Lisäksi hahmot toimivat elementtien kanssa hyvin, ja myös omasta mielestäni sovellusmahdollisuudet ovat mittavat. Henkilökohtaiset tavoitteeni tämän työn suhteen täyttyivät moneen kertaan. Pääsin näkemään aitiopaikalta, kuinka hankkeistettu projekti viedään alusta loppuun. Olen oppinut tarkastelemaan asioita erityisen tarkasti asiakkaan näkökulmasta ja asettamaan heidän toiveensa etusijalle. Tästä syystä olen luonnollisesti joutunut tekemään ratkaisuja, joita en olisi työtä itselleni tehdessä tehnyt. Koen kuitenkin ristiriitaisissakin tapauksissa löytäneeni aina niin sanotun kultaisen keskitien, ja ratkaisu on yleensä miellyttänyt kaikkia osapuolia.

Aina kun väsymys on päässyt yllättämään tai epätoivo pyyhkäissyt ylitse, olen yrittänyt pitää katseen tavoitteessa. Tavoitteena on tyytyväinen asiakas, tyytyväinen vastavalmistunut graafinen suunnittelija ja pitkä ura mielekkäiden töiden parissa alalla, jolle minulla on paljon annettavaa. Maaliviiva hämmöittää, ja kesä on tervetullut hektisen alkuvuoden jälkeen.

KIITOS

FRANKLY PARTNERS
ULLA HEERMAN / MEDIA STUDIO FINLAND
MARISA PUNTANEN
TANJA GAVRILOV
PENNI OSIPOV

JA KAIKKI TE, JOTKA OLETTE AUTTANEET
JA ZEMPANNEET MINUA MONELLA ERI TAPAA.

7. LÄHTEET

KIRJALLISET LÄHTEET

ED. WIEDEMANN, JULIUS. 2011. Illustration Now! Portraits. Taschen GmbH.

RENDGEN, SANDRA. 2012. Information Graphics. Taschen GmbH.

VOSSOUGHIAN, NADER. 2008. Otto Neurath, The Language of The Global Polis. NAI Publishers, Rotterdam.

SÄHKÖISET LÄHTEET

Juuso Koponen. 2011. Gerd Arntz Web Archive. Viitattu 15.4.2015.
<http://informaatiomuotoilu.fi/2011/05/gerd-arntz-web-archive/>

Juuso Koponen. 2012. Pitääkö visualisoinnin olla kaunis? Viitattu 15.4.2015
<http://informaatiomuotoilu.fi/asiasanat/esittavyys/>

<http://www.franklypartners.fi> 2.2.2015

<http://media.sanoma.fi>. 15.4.2015

KUVALÄHTEET

Kuva 1. <http://www.franklypartners.fi> 2.2.2015

Kuva 5. https://neubesehen.files.wordpress.com/2008/10/gmdh02_50014.jpg 15.4.2015

Kuva 6. <http://magpieandwhiskeyjack.blogspot.fi/2011/08/hair.html>

Kuva 7. https://img0.etsystatic.com/000/0/6122463/il_fullxfull.337252324.jpg 20.4.2015

Kuva 8. <http://bldgwlf.com/little-friends-of-printmaking-6/>. 12.04.2015

Kuva 9. <http://www.agentpekka.com/work/vanha/> 10.3.2015

Kuva 10. <https://twitter.com/bolanet/status/507870808820047872>
<https://d13yacurqjgara.cloudfront.net/users/31752/screenshots/1785996/nick.png> 20.4.2015

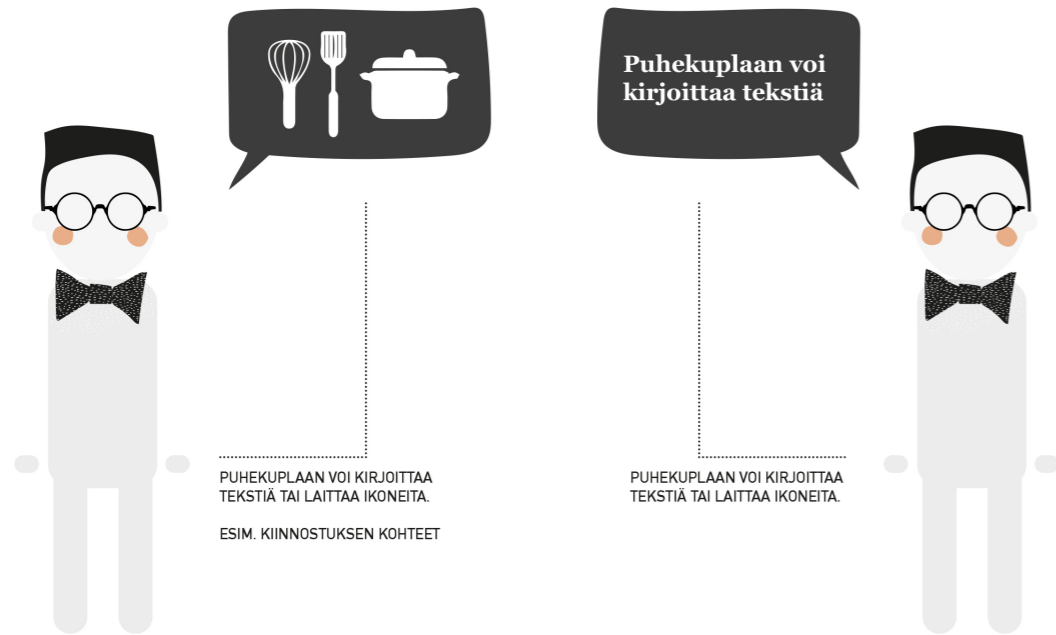
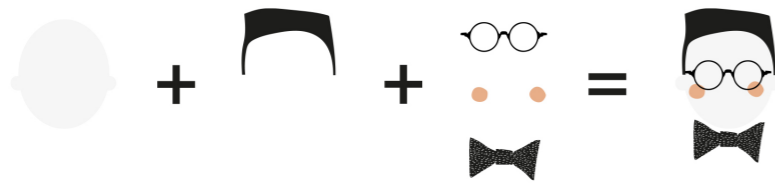
Kuva 11. http://media.sanoma.fi/10_faktaa_mobiilikaytosta 15.04.2015

8. LIITTEET

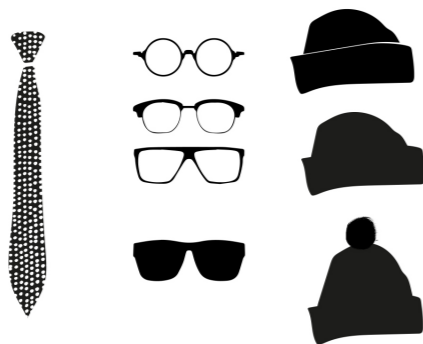
LIITE 1

THE UKKELI

ERILAISTEN SEGMENTTIEN KUVAAMINEN



VAATTEILLA / ASUSTEILLA RAKENNAT UKKELIN



PROFIILI

IKÄ

SUKUPUOLI nainen / mies

SIVILISÄÄTY sinkku / avoliitossa / naimissa / eronnut / leski

LAPSIA on / ei

KOULUTUS Peruskoulu / ammattikoulu / yo / alempi korkeakoulututkinto / ylempi korkeakoulututkinto

AMMATTI

ASUINPAIKKA taajama / maaseutu / pääkaupunkiseutu

ASUMISMUOTO kerrostalo / rivitalo / omk

omistus / osa-omistus / vuokra

HARRASTUKSET JA KIINNOSTUKSEN KOHTEET

Mediakäyttäytyminen
Matkailu
Liikunta
Kulttuuri
Ruoanlaitto
Lukeminen
MUUTA? MITÄ?

BRÄNDISUHDE

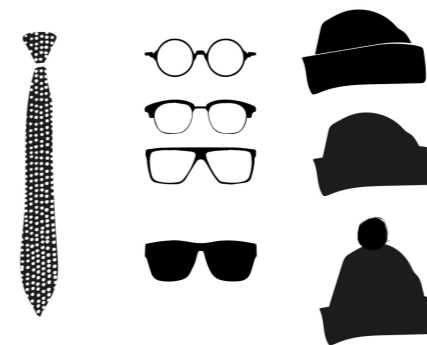
VARALLISUUSTASO

ETNINEN ALKUPERÄ

LUULETKO TARVITSEVASI MUUTA AIHEALUEESEEN LIITTYVÄÄ? MITÄ?



VAATTEET JA ASUSTEET



Hiukset
Viikset
Parta

Hattu
Kaulaliina
Silmälasit
Solmio
Sateenvarjo

Takki
Paita

Housut
Shortsit
Mekko
Kengät

MUUTA? MITÄ?

TOIMIALAT

RAVINTOLAPALVELUT

KULTTUURI + TAIDE

MATKAILU

VAATTEET

- muoti
- urheiluvaatteet
- urheilutarvikkeet

KOSMETIIKKA

- hygienia
- luksus

TELE (mobiilipalvelut, wlan, laajakaista)

PANKKI + FINANSSI (vakuutukset)

ASUMINEN

- asunnonvälitys
- vuokraaminen
- asuntokaupat
- sisustus + koti

MUUTA? MITÄ?

VÄHITTÄISKAUPPA

- verkkokauppa
- päivittäiset ostokset
- Kioskit, huoltoasemat

MUUTA? MITÄ?

HYVINVOINTI + TERVEYS

URHEILU

TEOLLISUUS

LÄÄKETEOLLISUUS

AUTOTEOLLISUUS + TUKIPALVELUT (katsastus, renkaat, huollot)

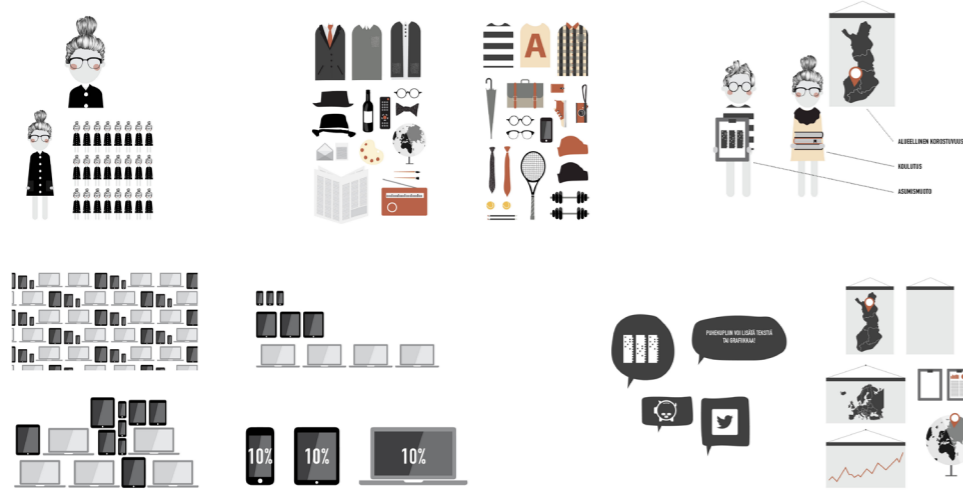
LUULETKO TARVITSEVASI MUUTA AIHEALUEESEEN LIITTYVÄÄ? MITÄ?

LIITE 2





ERILAISIA KÄYTTÖTAPOJA



PROFILI



PROFILI

HARRASTUKSET JA KIINNOSTUKSEN KOHTEET



