

Katja Puhakka

GRAAFINEN OHJEISTO ROLLER DERBY -JOUKKUEELLE

Opinnäytetyö
Muotoilun koulutusohjelma

Huhtikuu 2014



MAMK

University of Applied Sciences

KUVAILULEHTI

	Opinnäytetyön päivämäärä 7.5.2014		
Tekijä(t) Katja Puhakka	Koulutusohjelma ja suuntautuminen Muotoilun koulutusohjelma Teollinen muotoilu		
Nimeke Graafinen ohjeisto roller derby -joukkueelle			
Tiivistelmä Opinnäytetyöni käsittelee graafisen ohjeiston suunnittelua ja toteutusta kuvitteelliselle roller derby -urheiluseuralle. Projektin alkaessa mukana oli todellinen toimeksiantaja, mutta lopulta jatkoin työn loppuun itsenäisesti. Tarkastelen myös graafista suunnittelua yleisellä tasolla, graafisen ohjeiston merkitystä ja mahdollisuuksia, sekä yrityskuvaa ja brändiä. Suunnittelemani ohjeisto on tiivis paketti aloittavalle urheiluseuralle. Huomioon on otettu oleellimmat graafisen ilmeen käyttötarkoitukset alkuun pääsemiseksi, unohtamatta kuitenkaan kehitysmahdollisuuksia esimerkiksi laajempaan tuotevalikoimaan. Ohjeistolla halutaan viestittää positiivista, rentoa ja rempseää kuvaa reippaista lapin urheilijanisista, jotta mahdollisimman moni uusi ihminen kiinnostuisi roller derbystä lajina. Joukkue haluaa myös erottua edukseen miellyttävänä yhteistyökumppanina. Koska roller derby lajina on vielä jokseenkin tuntematon suomessa, on hyvän sanoman jakaminen tärkeää lajin tuomiseksi laajemmin maailmankartalle.			
Asiasanat (avainsanat) Graafinen ohjeisto, graafinen suunnittelu, yrityskuva			
Sivumäärä 23+7	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">Kieli Suomi</td> <td style="width: 50%;">URN</td> </tr> </table>	Kieli Suomi	URN
Kieli Suomi	URN		
Huomautus (huomautukset liitteistä)			
Ohjaavan opettajan nimi Anssi Ahonen	Opinnäytetyön toimeksiantaja		

DESCRIPTION

		Date of the bachelor's thesis 7.5.2014
Author(s) Katja Puhakka	Degreeprogramme and option Degree Programme in Design Industrial Design	
Name of the bachelor's thesis Graphic manual for a roller derby -sports team		
Abstract My thesis was about creating a design manual to an imaginary roller derby -sports team. When the project started, there was a genuine commissioner involved, but eventually I finished the project independently. I also examine the graphic design in general level, purpose and possibilities of a design manual and corporate image and a brand. The manual I designed is a compact package to a new sports team. I have also considered the most relevant uses of a graphic identity for getting started. I didn't forget the development opportunities to a more widespread product range. With this manual I wanted to represent positive, free and easy image of brisk and sporty women of Lapland, so that as many new people as possible would find roller derby and become interested in it as a sport. The team also wants to stand out as a pleasant cooperation partner. Since roller derby is somewhat an unknown sport in Finland, it is important to spread a positive message to achieve larger, world-wide knowledge.		
Subjectheadings, (keywords) Design manual, graphic design, company image		
Pages 23+7	Language Finnish	URN
Remarks, notes on appendices		
Tutor Anssi Ahonen	Bachelor's thesis assigned by	

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	1
2	ROLLER DERBY	2
2.1	Joukkueen esittely.....	2
2.2	Roller derbystä yleisesti.....	2
2.3	Kulttuuri.....	3
2.4	Muotokieli.....	3
3	YRITYSKUVA.....	4
3.1	Mainepääoma.....	4
3.2	Joukkueen profiili ja brändi	5
3.3	Käyttäjätutkimus mielikuvista	6
4	GRAAFINEN OHJEISTO	9
4.1	Graafisen ohjeiston tarkoitus	9
4.2	Graafisesta suunnittelusta yleisesti	10
4.3	Graafisen suunnittelun ilmaisukeinot	10
5	VISUAALISEN ILMEEN LÄHTÖKOHDAT	11
5.1	Joukkueen tarpeet	11
5.2	Haluttu tyyli	11
5.3	Materiaalit.....	12
6	TOTEUTUS	12
6.1	Yritystunnus.....	12
6.2	Fontit ja värimaailma	16
6.3	Asiakirjapohjat ja käyntikortti	16
6.4	Peliasut.....	18
6.4.1	Pelipaidat.....	18
6.4.2	Pelihousut.....	20
7	YHTEENVETO	21
	LIITTEET	
	1 Kyselykaavake mielikuvatutkimusta varten	
	2 Graafinen ohjeisto	

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheena on graafisen ohjeiston suunnittelu kuvitteelliselle roller derby -joukkueelle. Aluksi kerron hieman joukkuepelin taustoista, säännöistä ja sille tyypillisistä elementeistä. Laji itsessään on mielenkiintoinen jo siihen kuuluvan kulttuurin ja muotokielen vuoksi. Alunperin aloitin tekemään työtä oikealle joukkueelle. Projekti kuitenkin katkesi. Tästä huolimatta halusin käyttää jo tekemäni työn hyödyllisesti, ja saattaa sen loppuun opinnäytetyönä.

Graafisen suunnittelun ja –ilmeen lisäksi keskityn myös yrityskuvan tutkimiseen – millä tavoin yrityskuva vaikuttaa urheilujoukkueeseen? Mitä etuja ja haittoja näistä syntyvistä mielikuvista voi olla ja kuinka päästään mahdollisimman hyvään lopputulokseen graafisen ilmeen avulla?

Koska kyseessä on kuvitteellinen joukkue, pääsen prosessin aikana myös itse miettimään näitä asioita yritysmielikuvien kehittämisen kannalta. Mitkä asiat tähän mielikuvaan vaikuttavat, miten haluttuja asioita voidaan viestittää?

Tavoitteenani on luoda selkeä, käytettävä ja sopivan tiivis graafinen ohjeisto käytettäväksi urheilujoukkueelle. Tärkeää on muotokielen avulla tuoda esiin joukkueen tärkeimmät aatteet ja persoonallisuus.

2 ROLLER DERBY

2.1 Joukkueen esittely

Kuvitteellinen rollon tyväret on Rovaniemellä vaikuttava urheilujoukkue, joka on perustettu syksyllä 2013. Alkuperäinen idea joukkueen perustamiseen oli kytenyt jäsenten mielessä jo pitkään, ja lopulta päätettiin tarttua toimeen. Innokkaita osanottajia on löytynyt tasaiseen tahtiin lisää, ja näin ollen toimintaa pystytään pikkuhiljaa laajentamaan.

Nimeksi valikoitui Rollon Tyväret. Nimitys viittaa ennen kaikkea kotipaikkakuntaan, Rovaniemeen, mutta myös roller derbyyn ”roll” -viittauksella. Tyväret taas tarkoittavat lapin murteella nuoria naisia.

2.2 Roller derbystä yleisesti

Gotham girls roller derby -joukkue esittelee www-sivuillaan (2014) pelin säännöt. Roller derby on joukkueurheilulaji, jossa kilpailijat rullaluistelevat. Pelata voidaan joko kaltevalla, banked track –radalla tai yleisemmin käytetyllä, tasaisella flat track -alustalla.

Pelissä vaaditaan nopeutta, strategiaa ja uskallusta. Ottelua kutsutaan boutiksi. Bout on jaettu kahteen puolituntiseen jaksoon, jotka pitävät sisällään kahden minuutin eriä eli jameja. Kilpailijoina toimivat kaksi viisihenkiä joukkuetta, joiden tehtävänä on kerätä mahdollisimman paljon pisteitä, yrittäen samalla estää toista joukkuetta kartuttamasta pistetiliään. Tämä onnistuu käyttämällä omaa kehoaan esteenä, eli blockaamalla.

Joukkueet luistelevat tiiviissä ryhmissä joita kutsutaan packeiksi. Ensimmäisenä ryhmän läpi rikkeettä luistellutta henkilöä kutsutaan lead jammeriksi. Hänellä on oikeus keskeyttää jam ennen sen loppua. Jammerit keräävät pisteitä ohittaessaan kilpailevan joukkueen pelaajan.

2.3 Kulttuuri

Roller derby on saanut alkunsa 1880 –luvulla järjestetyistä nopeus- ja kestävyys rullaluistelukilpailuista. 1930 -luvulla promoottori Leo Seltzer tarttui toimeen lajin kehittämiseksi; siihen oli lisättävä kontaktia. Hän kehitti lajia eteenpäin, ja vuonna 1939 vakiintuivat roller derbyn säännöt. (The roller derby resource, 2014.)

1960 -luvulla lajin suosio kuitenkin hiipui, jolloin Seltzerin poika Jerry päätti tuoda lajin televisioon. Sääntöjä kehitettiin televisioon sopivimmiksi, ja otteluihin liitettiin käsikirjoitettua draamaa ja showta. Myöhemmin, vuonna 1989 lanseerattiin tv- sarja RollerGames joka noudatti pitkälti samaa kaavaa Jerry'n luoman sarjan kanssa – näyttävyyden, rajuus ja show- elementit pitivät pääsijaa ja sarja nousikin yleisön suosioon tuoden roller derbyn maailmankartalle uudella tavalla. (Lahti roller derby, 2014.)

Nykypäivän roller derby keskittyy kuitenkin vahvasti urheilullisuuteen ja pelaajien intohimoon lajia kohtaan, ilman käsikirjoitettuja draamaelementtejä. Jotain on kuitenkin show- ajoista jäänyt elämään, sillä pelin kulttuuriin kuuluu olennaisesti pelaajien käyttämät rajut sekä joskus humoristisetkin nicknamet, esimerkiksi Brutal Noodle, Muffin Topless ja Cherry Napalm. Roller derby on pääasiassa hyvin naisvaltaista, mutta ympäri maailmaa järjestetään harrastusmahdollisuuksia myös miehille sekä nuorisolle.

2.4 Muotokieli

Roller derbyn edustamaan muotokieleeseen kuuluu olennaisesti sekoitus urheilullisuutta, naisellisuutta ja rajuutta. Tutkiessani maailman derbyjoukkueiden tunnuksia ja joukkuevaatetusta, huomasin yhteneväisyyden kaikkien välillä huolimatta siitä, mistä päin joukkue on kotoisin. Jokaiseen tunnukseen on sisällytetty juuri kyseiselle seuralle tärkeitä elementtejä, ja ensi vilkaisulla on helppoa huomata jopa useimpien joukkueiden kotikaupunki.

Peliasuina käytetään asianmukaisia turvavarusteita, niin kypäriä kuin ranne-, polvi- ja kynnärsuojiaakin. Asuihin yhdistetään usein joukkueen oma pelitoppi, mutta näiden yhdistävien tekijöiden lisäksi derbyilijät asustavat itsensä kukin oman tyyliinsä ja

imagonsa mukaisesti. Päälle voi laittaa tyllihameen, verkkosukkahousut, trikoot tai vaikkapa minishortsit.

Myös vahva meikki irtoripsineen kuuluu monen pelaajan vakiovarusteisiin. Pelaajat haluavat korostaa naisellisuuttaan yhdistämällä sen kuitenkin rajuuteen ja voittamattomaan asenteeseen – ei pelätä vaikka vähän sattuisi ja tapahtuisikin, kauniista ulkokuoresta huolimatta.

3 YRITYSKUVA

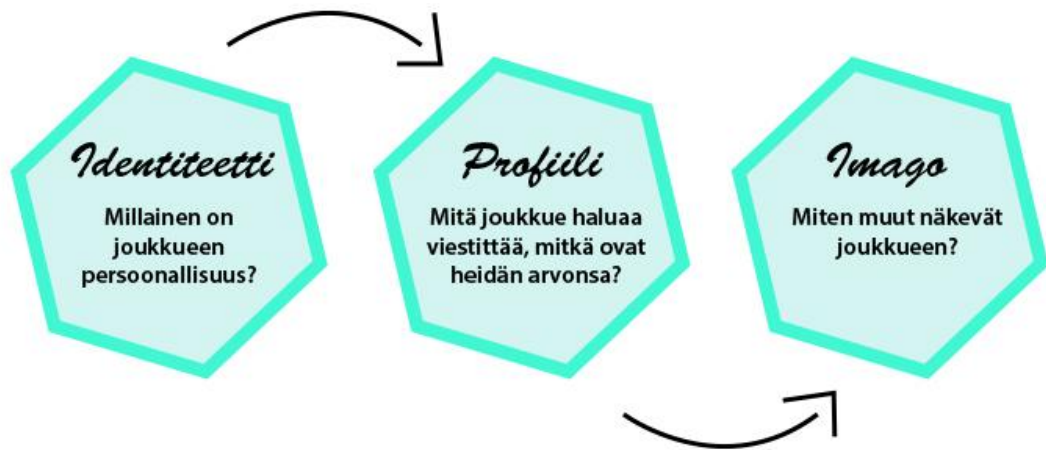
3.1 Mainepääoma

Kyrö (2001) tiivistää mainepääoman merkityksen: ”Mainepääoma on arvokas asia. Se, mitä yritys on ja mitä se pitää tärkeänä kiteytyy yrityksen maineessa. Yrityksen strategisena lähtökohtana ja pääomana maine koostuu niistä mielikuvista, joita sidosryhmillä yrityksen toiminnasta aidosti on. Näiden pohjalta he määrittävät yrityksen ja sen tuotteiden haluttavuuden.” (Pitkänen 2001, 5.)

Kuten minkä tahansa yrityksen, myös urheilujoukkueen on tärkeää huolehtia imagostaan eli mainepääomastaan. Varsinkin Suomen kokoisessa maassa lajin harrastajat ovat tiiviissä yhteydessä keskenään, ja eri kaupunkien edustajat voivat tehdä monenlaista yhteistyötä. Verkostoituminen on tärkeää. Yrityskuvaan sijoittamalla palvelee parhaiten niin itseään kuin kaikkia ympärillään – ja muotokieli on oiva väline näiden mielikuvien luomiseen.

Maine on ikään kuin yrityksen symbolista pääomaa, toisin sanoen mainepääomaa. Symbolista pääomaa on mahdollista kasvattaa siinä missä taloudellistakin. Puhutaan ns. lisäarvojen haloefektistä. Halo tarkoittaa niitä lisäarvoa tuottavia mielikuvia, joita yritykseen, tuotteeseen tai palveluun liitetään. Haloefektin avulla on mahdollista kirkastaa yrityskuvaa tai kasvattaa mainetta. Roller derby joukkueen mainetta pohtiessa on hyvä ottaa vertailuun muita, tunnettuja urheiluseuroja/liigoja; NHL, NFL, toiset derbyjoukkueet ympäri maailmaa.

Yrityskuva koostuu kolmesta pääotsikosta; identiteetistä, profiilista ja imagosta. Suunnittelu tehdään järjestelmällisesti vaihe vaiheelta eheän lopputuloksen saavuttamiseksi. Kuva 1 esittää yrityskuvan kehityskaavion.



KUVA 1. Yrityskuvan kehityskaavio Pitkästä (2001) mukailten

Rollon tyvärien persoonallisuuden peruspilareita ovat energisyys, iloisuus, positiivinen asenne ja rakkaus roller derbyä kohtaan. Ryhmän jäsenet ovat ylpeitä lappilaisesta kotitaustastaan, ja haluavat positiivisessa mielessä edustaa juuri näitä tyypillisiä mielikuvia joita ihmisillä lappalaisista usein on; he ovat reippaita, tomeria ja tarttuvat tuumasta toimeen.

Pitkänen (2001, 8) Tiivistää yrityskuvan tärkeimmän olemuksen: ”Yrityskuvaa, mainetta tai brandia voisikin ajatella eräänlaisena pintana, jonka avulla yritys kommunikoi ympäristönsä kanssa”.

3.2 Joukkueen profiili ja brändi

Profiilin määrittämisessä olennaista on miettiä, mitä joukkue haluaa viestittää ja mitkä ovat heidän arvonsa. Rollon tyvärien kulmakivenä toimii positiivisuus ja kannustavuus. He haluavat olla joukkue, johon ja jonka jäseniin halutaan tutustua. He haluavat myönteisellä esimerkillään auttaa ihmisiä innostumaan sekä kiinnostumaan lajista, ja näin ollen tuoda roller derbyä omalta osaltaan laajemmin maailmankartalle. He haluavat myös olla joukkue, jonka kanssa halutaan tehdä yhteistyötä. Muita

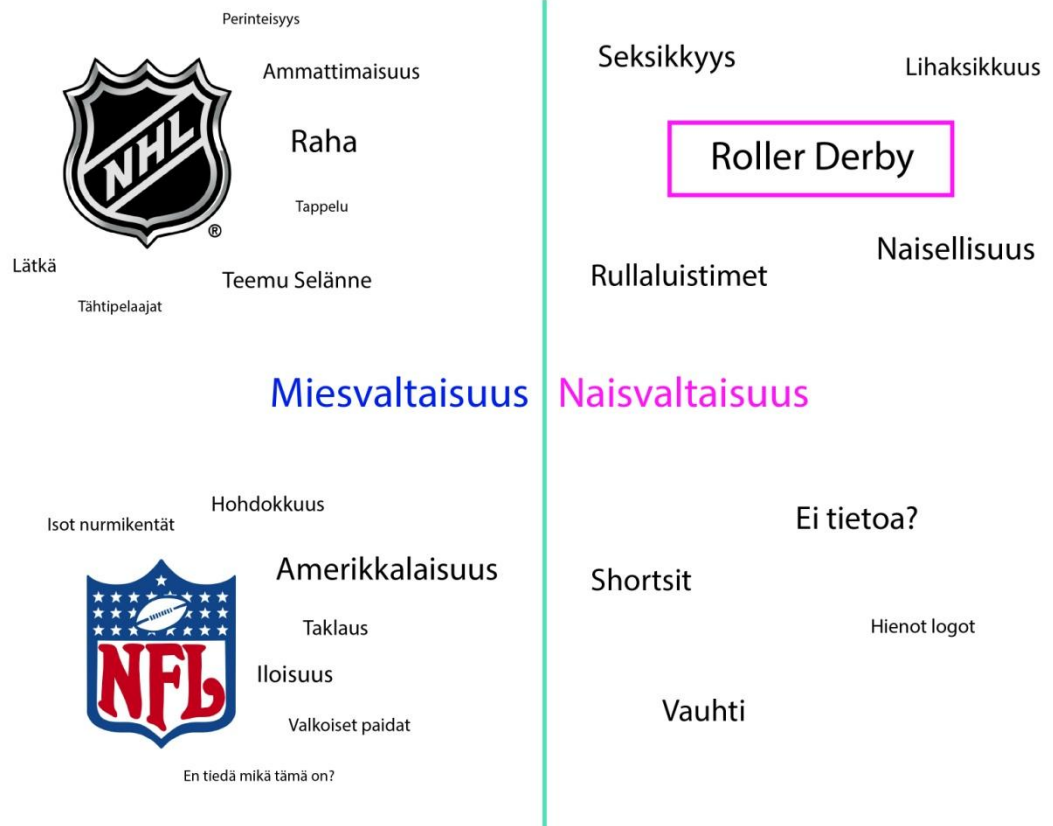
tärkeitä elementtejä, joita joukkue haluaa edustaa, ovat pohjoinen kotitausta, ammattimaisuus, urheilullisuus sekä tietysti roller derbyyn kuuluva roisi asenne.

Brändin luomiseksi ja toivotun mielikuvan saavuttamiseksi näitä arvoja tulee esiintuoda kaikissa yhteyksissä, joissa joukkue on esillä. Kaiken graafisen materiaalin lisäksi myös joukkueen pelaajien tulee edustaa näitä arvomaailmoja, ja uskoa niihin sataprosenttisesti. Halutaan olla rehtejä, reippaita ja aikaansaavia kaikilla osa-alueilla, keskittyen tietysti olennaiseen eli roller derbyyn.

3.3 Käyttäjätutkimus mielikuvista

Toteutin pienimuotoisen tutkimuksen keskittyen haloon, brändäyksen voimaan ja yritysmielikuviin. Suunnittelin kaavakkeen, jossa kysyin ensimmäisenä mieleen tulevia sanoja, asioita ja tuntemuksia valitsemistani brändeistä ja logoista. (liite 1.) Valitsin vertailukohteiksi NHL:n, NFL:n sekä roller derbyyn yleisellä tasolla. Sijoitin kaavioon myös joukkueiden/seurojen tunnuksset ja pyysin kertomaan syntyneistä mielikuvista pelkästään tunnusten perusteella. Derbyjoukkueiden tunnuksiin sijoitin oman tunnukseni lisäksi kolme satunnaista, keskenään hiukan eri tyylistä joukkuetunnusta

Tutkimukseen osallistui 12 henkilöä, jotka edustivat ikähaarukkaa 16-60v. Henkilöt omaavat eri koulutus- ja asuinpaikkataustat. Laajasta skaalasta huolimatta huomasin kuitenkin useita yhteneväisyyksiä mielikuvissa. Kuvassa 2 yhteenkoottuja vastauksia mielikuvista.



KUVA 2. Yhteenkoottuja vastauksia mielikuvista.

Kaikille vastaajille yhteistä oli se, että NHL ja NFL mielletään miesvaltaisiksi organisaatioiksi, kun taas roller derby merkitsee puhtaasti naisvaltaisuutta. Itselleni yllättävänä kohtana huomasin, että yllättävän suuri prosentuaalinen osuus (n.40% vastaajista) oli epävarma siitä, mitä NFL edustaa – osalla ei ollut mitään orastavaakaan mielikuvaa. Mielikuvat, joita NFL:stä syntyi, olivat enemmän visuaalispainotteisia kuten pelipaitojen värejä, suuria nurmikenttiä ja taklauksia otteluissa.

NHL:llä oli selkeästi kaikkein tunnetuin brändi. Jokainen vastaajista tiesi mistä on kyse, ja n. 60% heistä mainitsi ensimmäiseksi Teemu Selänteen. Lähes jokainen vastaajista taas mainitsi rahan. NHL:n liittyvät mielikuvat ovat NFL:n tuloksiin verraten selkeästi ei-materiaalisempia. Ammattimaisuus, perinteisyys, tähtipelaajat ja menestys ovat kaikki erittäin positiivisia ja hohdokkaita mielikuvia.

Roller derbyn suhteen tulokset olivat hyvin kaksijakoisia; joko mielipidettä ei ollut lainkaan eikä tiedetty mistä on kyse, tai syntyvät kuvat olivat hyvin vahvoja ja

yhtenäisiä. Päällimmäisinä esiin nousivat naisellisuus, seksikkyyys, lihaksikkuus, vauhti ja rullaluistimet. Osa vastaajista totesi näillä seuroilla olevan aina erityisen hienot logot. Henkilöt, joilla ei ollut lainkaan mielikuvia roller derbystä, veikkasivat lajin kyllä liittyvän jotenkin rullaluisteluun tai –lautailuun. Tämä osoittaa mielestäni sen, että vaikka kyseessä on ajallisesti vanha laji, on se ainakin Suomessa vielä jokseenkin tuntematon suuremmalle yleisölle.

Olen huomannut tämän ilmiön myös keskustellessani ihmisten kanssa opinnäytetyöstäni. Usein joudun aloittamaan selittämällä, mitä roller derby ylipäätään on. Mutta henkilöt, jotka lajista tietävät omaavat usein läheisen tai ystävän joka on lajin harrastaja.

Näiden yleisten, lajeihin ja seuroihin liittyvien mielikuvien lisäksi asetin esille myös neljä eri roller derby –seuran tunnusta, joista pyysin kommentteja perustuen täysin tunnusten antamaan viestiin. Pyrin valitsemaan mahdollisimman eri tyyppisiä tunnuksia, ja joukkoon sijoitin myös omani kertomatta tästä kuitenkaan kyselyn vastaajille. Kuva 3 esittelee kootut kyselytulokset tunnuksista.

	<p>“Lihaksikkaita ja pelottavia pimuja”</p> <p>“Amerikkalainen naisten joukkue”</p> <p>“Isänmaallisuutta korostava”</p> <p>“Gootti”</p> <p>“Feministit”</p>	<p>“Pitkätukkaisia, kauniita laihoja naisia”</p> <p>“Räväkät, vahvat naiset”</p> <p>“Pin-up”</p> <p>“Naisellinen äijälaji”</p>	
	<p>“Näille naisille ei ryttyillä!”</p> <p>“Pissikset”</p> <p>“Naisellinen, siivet viittaavat jenkkeihin”</p> <p>“Pehmeä vaikutelma, ei tässä lajissa satu - me vain keskitytään olemaan hyvännäköisiä.”</p>	<p>“Kauniita, notkeavartaloisia naisia”</p> <p>“Viileä”</p> <p>“Korostaa naisellisuutta”</p> <p>“Sarvet viittaavat pohjoisuomeen”</p> <p>“Tekoripset, kynnet ja hiuslisäkkeet”</p>	

KUVA 3. Kootut kyselytulokset tunnuksista

Huolimatta siitä että valitsemani tunnukset ovat kaikki hyvin erilaisia keskenään, oli tässäkin tilanteessa selkeästi huomattavissa kaksijakoinen näkemys vastaajien kesken. Lähes kaikki vastaajista erittelivät ylempien tunnusten, Gotham Girls Roller Derbyn ja Humboldt Roller Derbyn, antavan lajista rajumman ja ns. äijämäisemmän kuvan, kun taas kaksi alimmaista, New Hampshire Roller Derby ja Rollon Tyväret, kuvaavat enemmän naisellisuutta, kauneutta ja siroutta.

Yhteisenä tekijänä kaikki logoista toivat vastaajille kuitenkin mieleen naiseuden, vaikkakin kahdessa eri muodossa. Kaikki tunnukset viestivät selvästi mistä lajista on kyse, sekä kotipaikkakunta oli selkeästi esillä niin kuvallisissa elementeissä kuin typografisestikin.

Tämä pienimuotoinen tutkimus on mielestäni oiva osoitus siitä, ettei tarkastelijaa tule koskaan aliarvioida; koulutuksellisesta tai iällisestä taustasta huolimatta kaikki syntyneet mielikuvat ovat vahvoja, ja haluttu viesti välittyy jo ensi vilkaisulla. Halusin vastauksiksi nimenomaan lyhyitä kommentteja, niitä jotka ponnahtavat ensimmäisinä mieleen kun näkee tunnuksen. Nämä ajatukset ovat niitä aidoimpia. Mitään vastauksia en pitänyt väärinä, vaan sijoitin ne kaavioon sellaisina kuin ne vastaajilta sain. Tutkimuksen toteutus oli erittäin mielenkiintoista ja informatiivista.

4 GRAAFINEN OHJEISTO

4.1 Graafisen ohjeiston tarkoitus

Graafisen ohjeiston pääasiallinen tarkoitus on palvella yritystä sen visuaalisessa viestinnässä. Joukkueen tunnus on elementti, joka määrittää muun graafisen materiaalin luonteen ja päävärit. Tämän vuoksi tunnuksen suunnittelu on hyvin tärkeä lähtökohta ohjeiston luomisessa.

Tarkoituksena on luoda yhtenäinen materiaali, jonka avulla voidaan helposti tuoda joukkueen arvomaailma ilmi kuvallisen ilmaisun avulla. Suunnittelemani materiaali toimii eri asiayhteyksissä; viestinnässä, yhteydenpidossa, mainonnassa ja peli/harjoitustilanteissa.

Graafisen ohjeiston suunnittelussa on tärkeää huomioida sekä sen mahdollisesti pitkäaikainen käytettävyys, että ajan hermolla pysyminen ja kehitettävyys. Suunniteltua ohjeistoa on voitava käyttää tulevaisuudessa myös muissa kuin ohjeistossa esitellyissä tuotteissa – kuten peliasujen muutokset tai uudet tuotteet joihin grafiikkaa halutaan painaa.

4.2 Graafisesta suunnittelusta yleisesti

Graafinen suunnittelu tarkoittaa graafista ulkoasua, jonka muotoon haluttu sanoma puetaan painamista varten. Graafisen ulkoasun tulee olla houkutteleva, mielenkiintoa herättävä sekä esteettisellä tavalla puhutteleva. Graafinen suunnittelu ottaa vaikutteita monesta eri tekijästä, kuten vaatemuodista, arkkitehtuurista ja vapaasta taiteesta. Tämän muoksi suunnittelijan tulee olla ajan hermolla usealla eri taiteen- ja ilmaisun osa-alueella. Vain sillä tavoin onnistutaan luomaan ajanmukainen, onnistunut design. (Bohman, 1988. 48.)

Perustietojen lisäksi graafisen suunnittelijan tulee olla ennen kaikkea perillä suunnittelun kohteesta. Huolellinen taustatyö luo pohjan onnistuneelle ja laadukkaalle tuotokselle. Mietinnän kohteena on hyvä olla myös kohderyhmä; kenen huomio halutaan tavoittaa. Kohderyhmää on tarkasteltava mm. ikäjakauman, rakenteen ja ns. ostohalun kantilta. Ostohalu tarkoittaa tässä yhteydessä sitä potentiaalista kiinnostuksen astetta, kuinka kiinnostuneita tämän kohderyhmän edustajat ovat juuri kyseistä projektia ajatellen, ja kuinka tätä kiinnostusta voisi entisestään kohottaa.

4.3 Graafisen suunnittelun ilmaisukeinot

Graafisen ilmeen esiintuominen on laaja-alaista. Ensimmäinen ja merkittävin graafisen ilmeen määrittäjä on yritystunnus. Tunnus kokoaa yhteen yrityksen/yhteisön arvomaailman ja määrittää näin ollen kaiken muun suunniteltavan materiaalin pohjustan. Myös typografia on hyvin merkityksellinen elementti kokonaisilmeen luomisessa. Suunnittelussa on valittava sopiva kirjainmuoto kaikkia yrityksen painotuotteita varten, pysytellen kuitenkin yhdessä tai kahdessa ns. ”talontyyliissä”. (Bohman, 1988. 87-88.)

Värien käyttö ja valinta ovat tiiviissä yhteydessä yritystunnuksen suunnitteluun. Päävärit on valittava tarkoin, ja myös niiden tulee edustaa haluttua mielikuvaa ja arvomaailmaa. Värisävyjen pohdinta on vaivan arvoinen prosessi, sillä usein juuri väritys tekee brändistä erityisen tunnistettavan jo kauempaakin katsottuna. Myös tuote- ja pakkaussuunnittelu ovat olennainen osa graafista suunnittelua. Tämän projektin yhteydessä pakkaussuunnittelu tarkoitti joukkueen peliasujen suunnittelua. Samaan yhteyteen voi liittää vielä asiakirjapohjat, käyntikortit, lomakkeet, myyntiesitteet ym.

Laajasta valikoimasta graafisen ilmaisun eri tapoja, tulee jokaisen projektin yhteydessä osata koota sopiva paketti juuri kyseiseen tilanteeseen. On tärkeää miettiä, mitä juuri tämä yritys tarvitsee tavoitteensa saavuttamiseksi; oli tavoite sitten uuden yrityksen graafisen ilmeen luominen, vanhan ilmeen päivittäminen tai tuotevalikoiman laajentaminen.

5 VISUAALISEN ILMEEN LÄHTÖKOHDAT

5.1 Joukkueen tarpeet

Koska suunnittelun kohteena on uusi joukkue, ei aiempaa visuaalista ilmettä ole lähtökohtana, vaan suunnittelu aloitetaan puhtaalta pöydältä. Olen tehnyt suunnitteluprosessin sen pohjalta, mitä tämä alkuperäinen olemassa oleva joukkue minulta alunperin pyysi.

Ehdimme yhteistyöprojektissamme siihen vaiheeseen, että tunnus oli valmis. Tästä eteenpäin olen tehnyt tutkimusta omaa joukkuettani varten, ottamalla yhteyttä lajin harrastajiin ja kyselemällä heiltä, mitkä elementit olisivat tärkeitä tuoreen joukkueen graafista viestintää ajatellen.

5.2 Haluttu tyyli

Tunnuksen suhteen toiveena oli sen olevan pyöreä, väreiltään musta-turkoosi, siinä näkyisi lappilaisuus sekä musta siluetti derby-naisesta. Tunnuksella haluttiin ilmentää myös ammattimaisuutta, urheilullisuutta sekä roisia asennetta. Mitään tiettyjä lappia

edustavia elementtejä minulle ei annettu, pohdinkin siis omien ajatusteni pohjalta useita vaihtoehtoja joista valitsin parhaat jatkokehittelyyn. Graafisen ilmeen tulisi viestiä myös positiivisuutta ja kannustavuutta, jotta kokonaisilmeestä tulisi kaikin puolin inspiroiva.

5.3 Materiaalit

Suunniteltaviksi materiaaleiksi graafiseen ohjeistoon valittiin tunnus, fontit, asiakirjapohjat, käyntikortti sekä peliasut. Perusteluina valinnoille oli uudelle seuralle alkuvaiheessa merkityksellisimmät tuotteet. Joukkueen tunnus oli luonnollisesti tärkeyslistassa ykkössijalla, sillä siinä tiivistyvät niin ryhmän arvot, tavoitteet kuin taustatkin.

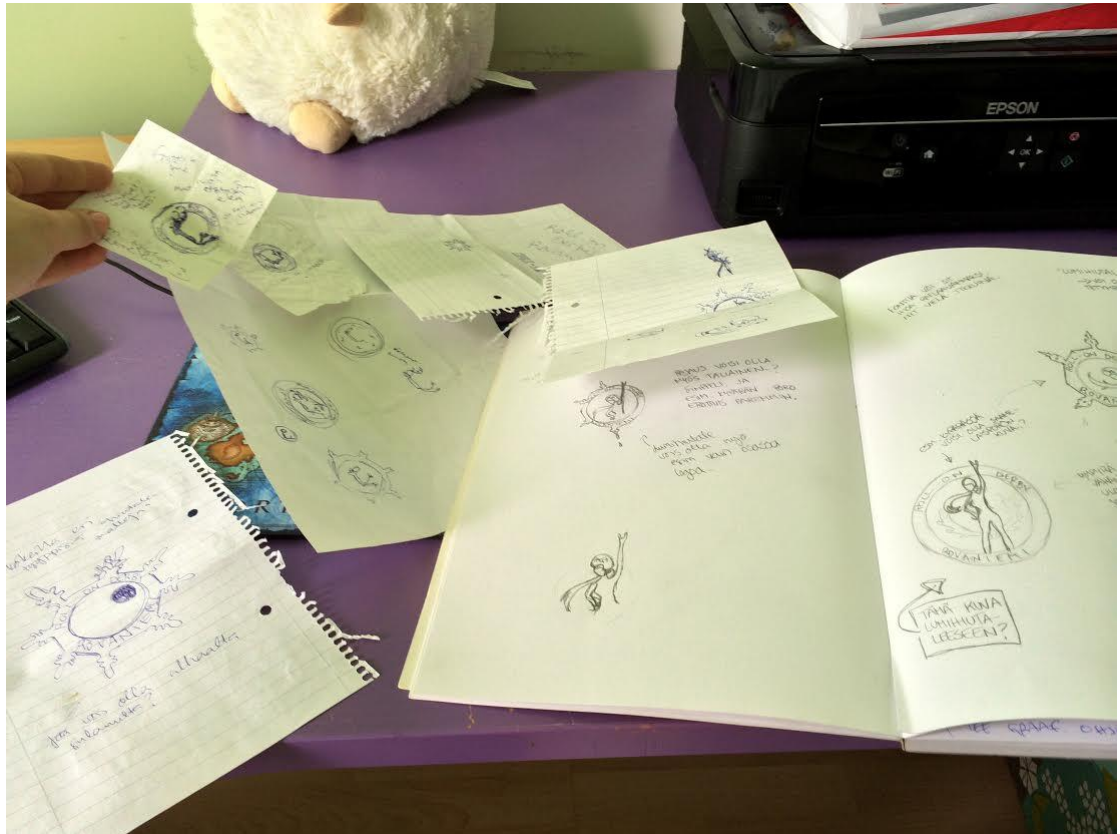
Asiakirjapohjien avulla on helppo hoitaa tarvittavaa paperista viestintää, antaen samalla asiallinen kuva joukkueesta. Näitä asiakirjoja voidaan käyttää niin ryhmän sisäisissä kuin ulkopuolistenkin tahojen välisissä yhteydenpidoissa. Tässä yhteydessä määriteltiin myös käytettävät fontit materiaalien yhteneväisyyden tukemiseksi. Peliasujen suunnittelu tehtiin joukkueen yhteishengen ja yhteisöllisyyden parantamiseksi, ja käyttö on suositeltavaa etenkin peleissä. Myös harjoituksissa voidaan toki käyttää logollisia joukkuevaatetuksia.

6 TOTEUTUS

6.1 Yritystunnus

Lähdin liikkeelle tunnuksen suunnittelusta. Annettujen kriteerien mukaan lähdin luonnostelevaan eri vaihtoehtoja. Heti alusta alkaen mielessäni oli kuitenkin lumihiihtaleen muoto – näin perinteiseen pyöreään derbytunnuksen taustaan saataisiin hieman ”edgeä” ja omaperäisyyttä, samalla selkeästi vinkaten joukkueen pohjoisiin juuriin.

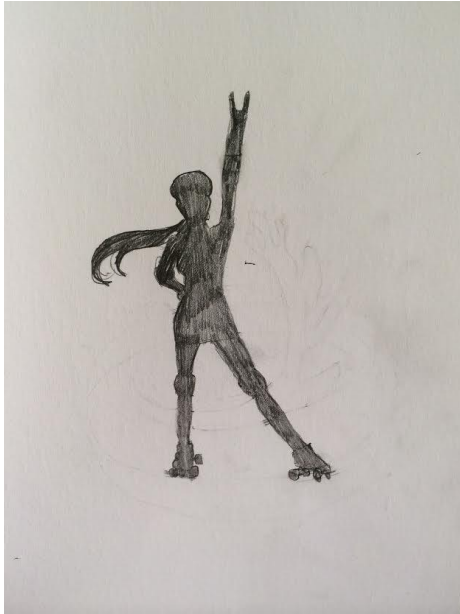
Mietintäprosessi lähti käyntiin skissailulla, jota teinkin paljon ja eri asiayhteyksissä. Joskus luonnostelmia syntyi jopa pienelle, taskusta löytyneelle kuitille idean ilmestyessä. Kuvassa 4 näkyy luovan prosessin alkutaipale, luonnostelu.



KUVA 4. Luonnostelu

Tein päätöksen lumihiihtaleesta tunnuksen reunuksena, seuraava vaihe oli miettiä sopiva siluettihahmo sijoitettavaksi tunnuksen keskiosaan. Sen oli oltava nainen roller derby-varusteissa, ja lappi-elementti oli mielestäni saatava sijoitettua myös siihen. Esimerkki-elementteinä mielessäni kävivät mm. Neljän tuulen hattu, lapikkaat, noitarumpukuvio ja saamelaisporo esimerkiksi tunnuksen hahmon kypärään sijoitettuna. Samaan aikaan oli tärkeää miettiä hahmon asentoa ja rajausta. Alunperin suunnittelin kokonaista, seisovaa hahmoa, mutta ongelmaksi muodostui tunnuksen toimivuus hyvin pienessä koossa. Kuvassa 5 näkyvillä esimerkki tällaisesta siluetista.

Seuraavaksi kokeilin rajata hahmon vyötärön korkeudelta, jolloin lopputulos näytti jo selkeästi paremmalta ja selkeämmältä. Tähän kokeilin yhdistää lumihiihtalereunuksen osittaista sulaneisuutta. Kuvassa 6 esillä luonnos tästä tunnusvaihtoehdosta.



KUVA 5. Siluetti



KUVA 6. Tunnusvaihtoehto

Lopulliseksi siluettiksi valikoitui kuitenkin makuullaan oleva hahmo, jonka päähän päätin sijoittaa poronsarvet. Mielestäni tällainen siluetti esittää mainiosti kokonaisen hahmon, jolloin kaikki derbyvarusteet pääsevät esille, samaan aikaan valittu asento viestii urheilullisuuden vastapainoksi vahvasti naisellisuudesta. Poronsarvet sopivat kuvaan tuomaan tasapainoa, ja syntyvä mielikuva on selkeä.

Aloitin piirtämällä naishahmon käsin, siirsin sen koneelle ja piirsin sähköiseksi Adobe Photoshopin avulla. Koska väritoiveena oli turkoosi-musta lopputulos, oli selkeää että hiutaleesta ja näin ollen tunnuksen reunuksesta tulisi turkoosi. Testasin muutamaa värisävyä, ja se oikea löytyikin suhteellisen nopeasti. Ensimmäisessä versiossa käyttämäni väri oli liian sininen, kun tarkoituksena oli ennemminkin sinivihreä.

Lähettyessäni ensimmäisen version silloiselle asiakkaalleni, saamani palaute oli heti positiivista. Muutoksina toivottiin kuitenkin sarvien ohentamista ja sijoittamista hieman enemmän taaksepäin, sekä lisäämään hahmolle silmäripset.

Näiden muutosten lisäksi mielestäni kuviosta puuttui vielä jotain, niinpä lisäsin yksityiskohtia hiutaleen sakaroihin ja keskiosaan tuomaan kuvaan lisää syvyyttä. Lopulliseen versioon sarvet muuttuivat vielä kertaalleen sirompaan malliin, sekä piirsin naishahmon uusiksi. Kuva 7 osoittaa, että vielä koneelle siirrettynä tunnus tuli kokemaan suurta muodonmuutosta.



KUVA 7. Tunnuksen muodonmuutos

Näillä main yhteistyöni alkuperäisen toimeksiantajan kanssa katkesi. Lähetin tässä vaiheessa tunnuksen myös opinnäytetyöni ohjaajalle arvioitavaksi, häneltä sain palautetta viivojen tasapaksuudesta ja sakaroiden symmetrian tarkentamisesta. Korjasin nämä epäkohdat ohentamalla sakaroiden viivastoja hieman. Lisäsin myös kolmiulotteisuutta varjostuksien avulla, jolloin lopputuloksesta tuli mielestäni oikein hyvä ja valmiin oloinen. Muutin vielä ryhmän nimen, tässä vaiheessahan työtä ei enää tehty alkuperäiselle asiakkaalle. Kuvassa 8 valmis tunnus.



KUVA 8. Valmis tunnus

6.2 Fontit ja värimaailma

Käytettäväksi leipätekstin fontiksi valikoitui Myriad Pro. Kyseistä fonttia tulee käyttää kaikissa painettavissa materiaaleissa, asiakirjoista flyereihin ja mainoksiin.

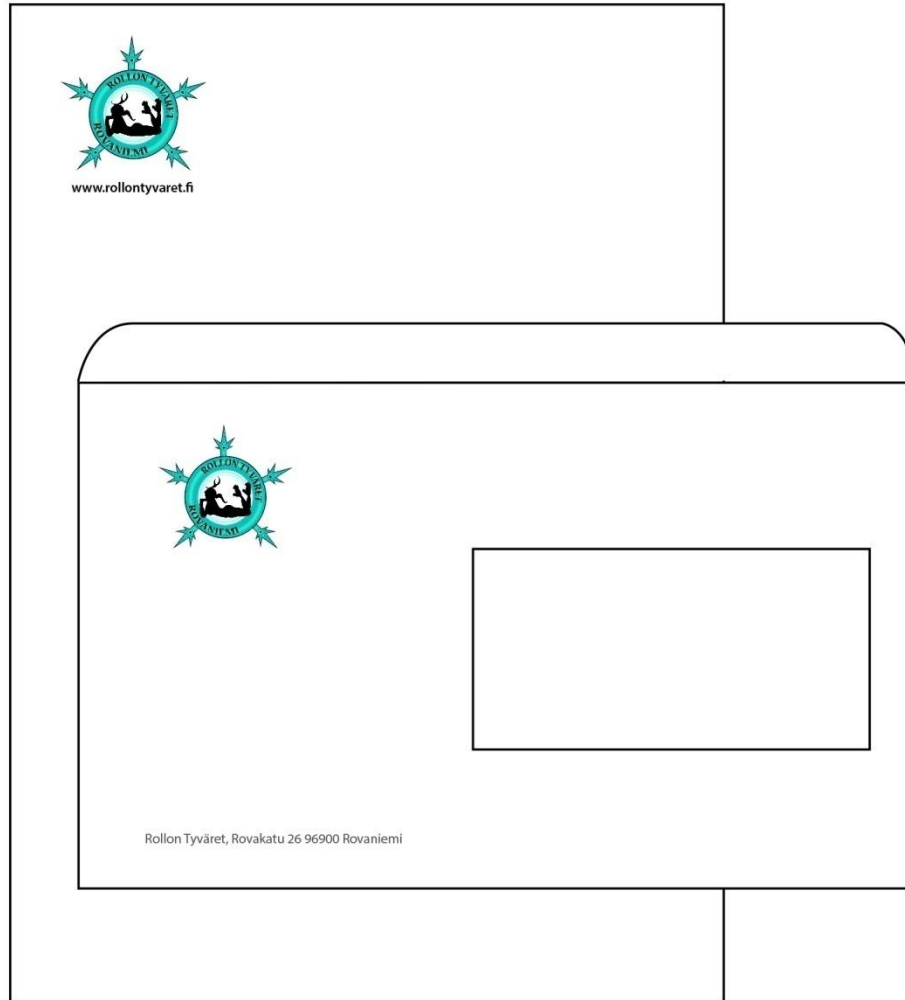
Otsikoinnin voi tehdä vapaasti valittavalla fontilla. Valitsin tämän kirjasimen sen helppolukuisuuden ja tyylikkään ulkomuodon vuoksi. Näen sen monikäyttöisenä vaihtoehtona, joka kuitenkin leimaa omaa tyyliään joukkueen muotokieltä mukaillen.

Logossa esiintyvä fontti on Nueva Std. Tätä fonttia ei kuitenkaan käytetä muissa asiayhteyksissä, sen paikka on ainoastaan logossa. Värimaailma pysyy logoa myötäilevän yksinkertaisena; turkoosi, musta sekä valkoinen. Leipätekstin väri on musta, kun taas otsikointi on hyvä tehdä turkoosilla asiayhteyden huomioon ottaen.

6.3 Asiakirjapohjat ja käyntikortti

Asiakirjapohjina toteutin perus A4 -pohjan sekä kirjekuoren. Nykyaikana perinteistä paperista postia lähetetään enää hyvin vähän, joten sen useampaa eri tyylistä pohjaa en kokenut tarpeelliseksi alkaa suunnittelemaan. Kuten koko mallistossa, näissäkin pohjissa on paljon jouston ja muokkauksen varaa tilanteen huomioon ottaen.

Näitä asiakirjapohjia voi kuitenkin käyttää niin ryhmän sisäiseen kuin ulkopuoliseenkin viestintään, ja näin ollen antaa toiminnasta rehti, reipas ja asiallinen kuva. On panostettu paperiseenkin viestintään, eikä kaikkea luoteta yksinomaan sähköisten versioiden varaan. Kuvassa 9 Asiakirjapohjat.



KUVA 9. Asiakirjapohjat

Käyntikortin suunnittelussa lähdin liikkeelle erottuvuudesta. Joukkueen muuta graafista ilmettä mukaillen kortin pohjaväriksi valikoitui turkoosi. Kortti esittelee jäsenen nimen ja mahdollisen aseman joukkueen hierarkiassa. Lisäelementiksi valitsin korostettavan, Brush Script Std Medium -fontilla kirjoitettavan pelaajanimen. Pelaajanimi on tärkeä osa roller derbyä, ja jäsenet tulevatkin useimmiten tunnetuiksi juuri näillä nimillä, oikeiden kutsumanimiensä sijaan. Lisäksi kortista löytyy luonnollisesti perus yhteystiedot; sähköpostiosoite, puhelinnumero sekä seuran internet -sivujen osoite.



KUVA 10. Käyntikortti

Käyntikortin helppous perustuu informatiivisuuteen – tärkeimmät tiedot on saatavilla yhdellä silmäyksellä. Kortteja voi käyttää missä tahansa sosiaalisessa kohtaamisessa levittämään roller derbyn sanomaa, ja kortin avulla esimerkiksi joukkueeseen liittymään kiinnostuneet henkilöt saavat reitin, jota kautta lähteä etenemään tiedonhankinnassa ja yhteydenotossa.

6.4 Peliasut

6.4.1 Pelipaidat

Peliasujen suunnittelussa lähdin liikkeelle paidoista. Paidan mallin tuli olla urheiluun sopiva, naisellinen ja sopivan yksinkertainen, jotta siihen olisi helppo yhdistää roller derbyyn kuuluvia showmaisiakin elementtejä – tyllihameita, leopardikuosia, mitä vain. Tutkiskelin paitaprinttaamoiden tarjontaa ja löysin sopivan, vartalonmyötäisen tank top -mallin, jota lähdin työstämään.

Tunnuksen sijoittaminen paitaan toimi käytännössä juuri niin kuin alunperin olin mielessäni ajatellutkin. Sijoituspaikka oli selkeä, vasemmalla alareunassa niin, että osa kuvioista on luettavissa edestä, ja osa takaa päin. Tällä tavoin yhdellä painatuksella saadaan joukosta erottuva, hauska ja toimiva kokonaisuus aikaiseksi. Koska kyseessä on vauhdikas urheilulaji, on tärkeää nähdä joukkueen edustuskuva myös takaa. Kuvassa 11 paitaprintit edestä ja takaa.



KUVA 11. Paitaprintit

Valitsin pelipaidan väriksi valkoisen, sen lisäksi että se on yksi suunnittelun pääväreistä ja kuvastaa hyvin lappia/lappilaisuutta tuomalla mielikuvia lumesta, on väri myös helposti yhdisteltävissä pelaajan henkilökohtaisten mieltymysten mukaisesti mihin tahansa asusteisiin tai väreihin. Paita näyttää hyvältä myös sellaisenaan, eikä välttämättä vaadi erityisiä lisäelementtejä. Derbyn luonteeseen kuitenkin kuuluu dramaattisuus ja näyttävyys, joten tämäkin pointti oli tärkeää ottaa huomioon.

Päätin kokeilla paitaprinttiä käytännössä tekemällä siitä alkeellisen prototyypin. Hain kirjakaupasta siirtopaperia, johon tulostin tunnuksen ja silitin sen valkoiseen toppiin. Proton tunnus ei ole sijoitettu samoin kuin lopullisen suunnitelman tunnus, mutta siitä näkee kuitenkin hieman, miten todellinen, lopullinenkin paita toimisi käytännössä. Kuvassa 12 esillä paitaprototo.



KUVA 12. Paitaprototo

Tässä yhteydessä protopaitana toimi 100 % puuvillainen, hihatton, painijaselkäinen perustoppi. Sijoitin logon kokonaisuudessaan takaoikealle, sillä tulostamalla en onnistunut saamaan isompaa versiota, ja näin ollen lopullinen suunnitelmani ei ollut mahdollinen toteuttaa kotikeinoin.

6.4.2 Peli housut

Paitojen lisäksi päätin täydentää asukokoelmaa vielä housuilla. Valitsin ihonmyötäiset leggingsit, sillä urheilussa käytettävän alaosan tulee olla joustava, mukava ja hengittävää materiaalia. Sijoitin joukkuetunnuksen reiteen, jolloin se on selvästi näkyvillä myös suojavarusteiden ollessa paikoillaan. Väriksi valikoitui musta; kaatuessa ei likaantuminen heti näy, ja tämäkin väri on erittäin helppo yhdisteltävä mihin tahansa muuhun väriin taikka asusteeseen. Kuvassa 13 Joukkueleggingsit.



KUVA 13. Joukkueleggingsit

Pidin tärkeänä, että näitä kahta asustetta voi pitää niin yhdessä kuin erikseenkin. Hyvien perus-asujen pohjalta on hyvä lähteä rakentamaan persoonallista tyyliään pitäen silti kiinni joukkueen yhteisöllisyydestä.

7 YHTEENVETO

Mielestäni projekti onnistui kokonaisuudessaan hyvin. Ilmeestä tuli mielestäni yhtenäinen, laadukas ja edukseen erottuva. Vaikka projektin varrella esiintyi myös vaikeuksia ja takapakkeja, kuuluvat ne mielestäni asiaan. Loppukirin ansiosta onnistuin kuitenkin saamaan paketin kokoon kunnialla, ja olen lopputulokseen tyytyväinen.

Parannettavaa olisi ollut aikataulutuksessa; jätin liikaa tehtävää työn loppuvaiheeseen jotka jälkikäteen ajatellen olisi ollut hyvä tehdä jo aiemmassa vaiheessa projektia. Esimerkiksi tekemäni mielikuvakysely olisi ollut hyödyllinen jo ennen kuin olin suunnitellut tunnusta.

Myös huolellisuuden suhteen olisin voinut olla tarkempi; työni tarvitsi läpikäymistä ennen kuin sain esimerkiksi kaikki käyttämäni termit yhdenmukaisiksi.

Teoriavaiheessa puhuin samoista asioista useilla eri termeillä, mikä teki kokonaisuudesta hiukan sekavan. Yhdenmukaistettuani käyttämäni termistön, teoriaosuudesta tuli kuitenkin johdonmukainen. Jatkossa voisin siis keskittyä valitsemaan esittelyn kohteena olevista asioista yhden ja selkeän termistön, jossa pysyn koko projektin ajan. Tämä edistää projektin hallintaa tavalla, jonka merkityksen opin ymmärtämään opinnäytetyöni varrella.

Graafisen ohjeiston osalta paketti on tiivis ja helppokäyttöinen antaen kuitenkin eväät materiaalin kaikenlaiseen käyttöön. Tausta- ja asiakastutkimuksen tekeminen projektin varrella oli mielenkiintoista ja hyödyllistä. Projekti opetti minulle paljon uutta graafisesta suunnittelusta ja ennen kaikkea yrityskuvasta. Uusien näkökulmien tutkiminen avasi aihetta täysin uudella tavalla, ja näiden oppimieni seikkojen avulla suunnittelun lopputuloksesta tuli kokonaisuudessaankin tiiviimpi ja kattavampi paketti.

LÄHTEET

Bohman, Jan 1988. Graafinen suunnittelu. Jyväskylä: Gummerus.

Gotham girls roller derby. Rules. WWW-dokumentti.

<http://www.gothamgirlsrollerderby.com/about/rules>. Päivitetty 2014. Luettu 4.5.2014.

Lahti roller derby. 2014. Roller derby lajina. WWW-dokumentti.

<http://www.lahtirollerderby.com/mita-roller-derby-on/>. Päivitetty 2014. Luettu 4.5.2014.

Pitkänen, Kati Pauliina 2001. Yrityskuva ja maine menestystekijöinä. Helsinki: Edita Oyj.

Sumiloff, Lasse 2000. Graafisen suunnittelun teknologia. Jyväskylä: Gummerus kirjapaino Oy.

Roller derby history. 2014. The roller derby resource. WWW-dokumentti.

<http://www.rollerderbyresource.com/info/history-of-roller-derby/>. Päivitetty 2014. Luettu 4.5.2014.

Kyselylomake mielikuvatutkimusta varten

Voit vastata muutamalla sanalla tai lauseella, ensimmäisiä asioita mitä sinulle tulee mieleen.

Mitä mielikuvia seuraavat brändit/käsitteet sinussa herättävät?

- NHL?
- NFL?
- ROLLER DERBY?

Millaisia mielikuvat ovat näiden logojen perusteella?



Kiitokset vastaamisesta! ☺ - Katja



Sisällys

Visuaaliset peruselementit

- Tunnus
- Värit
- Fontit

Lomakkeisto

- Käyntikortit
- Asiakirjapohjat

Printtimateriaalit

- Pelipaidat
- Pelihousut





Tunnus

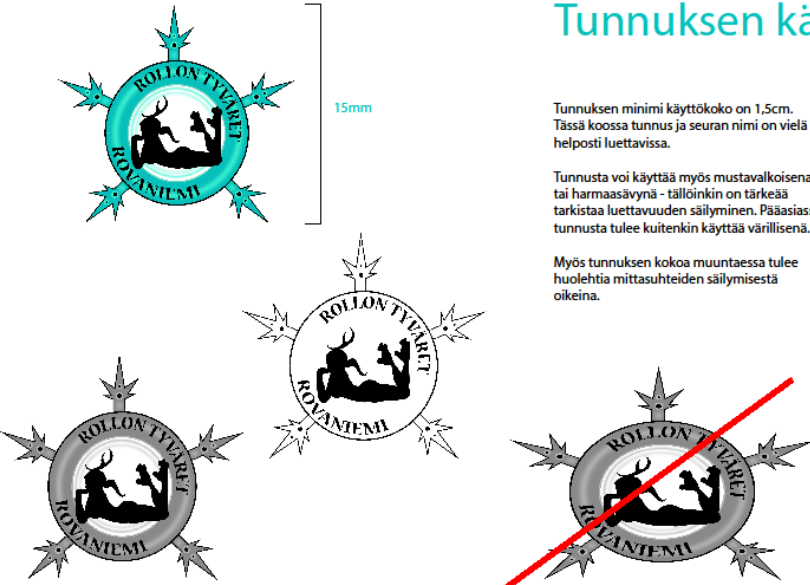
Rollon tyvärien tunnus on pyöreäpohjainen ja lumihiihtalemainen.

Tunnus on suunniteltu näyttämään selkeältä niin suuressa kuin pienemmässäkin koossa.

Tunnuksesta on luettavissa seuran nimi ja kotipaikkakunta. Valituilla elementeillä on haluttu korostaa lappilaisia juuria, naisellisuutta ja ennen kaikkea urheilullisuutta, sekä intohimoa roller derbyä kohtaan.

Tunnus kunnioittaa lajille tyyppillistä arvomaailmaa ja muutokieltä.

Graafinen ohjeisto > Rollon Tyvaret



Tunnuksen käyttö

Tunnuksen minimi käyttökoko on 1,5cm. Tässä koossa tunnus ja seuran nimi on vielä helposti luettavissa.

Tunnusta voi käyttää myös mustavalkoisena tai harmaasävynä - tällöinkin on tärkeää tarkistaa luettavuuden säilyminen. Pääasiassa tunnusta tulee kuitenkin käyttää värillisenä.

Myös tunnuksen kokoa muuntaessa tulee huolehtia mittasuhteiden säilymisestä oikeina.

Graafinen ohjeisto > Rollon Tyvaret

Tunnuksen käyttö



Tunnuksen käytössä tulee noudattaa säädetyn suoja-alueen käyttöä. Alue on määritelty vähintään saman korkeiseksi kuin lumihuhtaleen sakaran ns. jalkaosa.

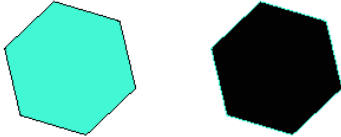
Suoja-alueella varmistetaan tunnukselle riittävä erottuvuus. Alueelle ei saa sijoittaa mitään tekstiä, valokuvia tai voimakkaita graafisia elementtejä.

Tunnusta ei näin ollen saa käyttää myöskään rauhattoman taustan päälle asetettuna.



Graafinen ohjeisto > Rollon Tyvät

Värit



Joukkueen visuaalisen ilmeen kaksi pääväriä ovat musta ja turkoosi.

Värit kuvaavat vileyttä sanan kaikissa merkityksissä; pohjoisuus, pään pitäminen kylmänä tiukoissakin tilanteissa, lunta, hiutaleita, cooliutta.

Näitä värejä tulee käyttää joukkueen kaikissa materiaaleissa pääväreinä.

#41F7D4

C: 52%
M: 0%
Y: 31%
K: 0%

#020202

C: 40%
M: 40%
Y: 40%
K: 100%

Graafinen ohjeisto > Rollon Tyvät

Fontit

Myriad Pro:

ABCDEF GHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyzääö
 123456789 (.,:;!?'%&-)

Nueva Std:



Joukkueen virallinen fontti on Myriad pro. Tätä fonttia tulee käyttää kaikissa painotuotteissa/ muissa teksteissä liittyen joukkueen mainontaan tai viestintään.

Otsikkotyö voi halutessaan vaihtaa, yleisesti käytössä on kuitenkin saman fontin kirjasin.

Tunnuksessa käytetty fontti on Nueva Std.

Graafinen ohjeisto > Rollon Tyväret

Käyntikortit

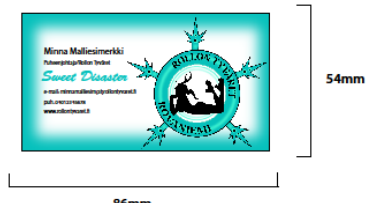


Minna Malliesimerkki
 Puhunjohtaja/Rollon Tyväret
Sweet Disaster
 e-mail: minnamalliesim(at)rollontyvaret.fi
 puh. 04012345678
 www.rollontyvaret.fi

Seuran käyntikortit noudattavat turkoosia värimaailmaa: helposti pirtteillä värillään erottuva kortti, josta löytyy henkilön nimi, asema joukkueessa/tiimissä, seuran nimi, yhteystiedot internet -sivun osoitteineen, sekä tärkeimpänä yksityiskohtana henkilökohtainen pelaajan nimi.

Pelaajanimen fonttina käyntikortissa Brush Script Std Medium.

Käyntikortin koko on ns. luottokorttistandardi; 54mmx86mm.



86mm

54mm

Graafinen ohjeisto > Rollon Tyväret

Asiakirjapohjat

Virallisina asiakirjapohjina toimivat A4, jossa joukkueen tunnus on sijoitettu vasempaan yläkulmaan 10mm yläreunasta ja 19mm sivureunasta. Tunnuksen alla on joukkueen internetsivujen osoite. Logon korkeus on 20mm.

Virallistenkin kirjeiden otsikointi voidaan halutessaan tehdä turkoosilla värillä.

Lisäksi käytössä on kirjekuoripohja, jossa vasempaan yläkulmaan sijoitetaan joukkueen tunnus 15mm sekä ylä- ja 20mm sivureunasta. Myös tunnuksen korkeus on 20mm.

Kuoren vasempaan alareunaan painetaan lähettäjän, Rollon Tyvärien osoite. Osoite kirjoitetaan harmaalla ja se sijoitetaan 20mm ulko- ja 10mm alareunasta.

Harmaan osoitetekstin fonttina Myriad Pro ja värikoodina #505453, C 66% M 55% Y 56% K 32%.

[Graafinen ohjeisto > Rollon Tyväret](#)

Pelipaidat

Ryhmän viralliset pelipaidat ovat valkoisia, ihonmyötäisiä perustoppeja joukkueen tunnuksella.

Tunnus on sijoitettu alavasemmalle, jolloin se on nähtävissä niin edestä kuin takaakin päin.

Perus, hihaton toppi toimii urheilutarkoituksessa hyvin keveytensä ansiosta. Valkoinen väri mahdollistaa pelaajien persoonallisen tyylin esiintuomisen muiden asusteiden avulla. Valkoisella pohjalla myös vaaleasävyinen tunnus tulee parhaiten esiin.

Paitaa on tarkoitus käyttää otteluissa, mutta sen käyttö harjoituksissakin on toki sallittavaa.

[Graafinen ohjeisto > Rollon Tyväret](#)



Pelihousut

Joukkueelle on suunniteltu myös omat stretch - leggingsit, joita voidaan käyttää niin peleissä kuin harjoituksissakin. Oikealla puolen reidessä on joukkueen tunnusprintti. Tunnus on sijoitettu niin, että se on nähtävissä vaikka kaikki suojarusteet ovat paikallaan.

Alaosa saa kuitenkin olla pelaajan oman valinnan mukaan mitä tahansa muutakin, joukkueleggingsien käyttö on vapaaehtoista.

Siemppelin perusväripaletin vuoksi housut ovat mustat. Mustavalkoiseen pohjaan on helppo yhdistää mitä vain pelaaja kokee mieleisekseen.

Graafinen ohjeisto > Rollon Tyväret