



Yritysilme KymppiKoo Oy:lle

Viestinnän koulutusohjelma
Graafinen suunnittelu
Opinnäytetyö
20.5.2009

Susanna Koskinen

TIIVISTELMÄSIVU

Koulutusohjelma Viestintä		Suuntautumisvaihtoehto Graafinen suunnittelu	
Tekijä Susanna Koskinen			
Työn nimi <i>Yritysilme KymppiKoo Oy:lle</i>			
Työn ohjaaja/ohjaajat Viktor Kaltala ja Arja Vuorio			
Työn laji Opinnäytetyö	Aika Kesä 2009	Numeroidut sivut + liitteiden sivut 35+10	
<p>TIIVISTELMÄ</p> <p>Opinnäytetyönä toteutettiin yritysilme Tamperelaiselle KymppiKoo Oy:lle. Yritys tarjoaa ohjelmalveluina pokeripeli-tilaisuuksia opetus –ja turnausmielessä sekä yrityksille, että kaiken ikäisille yksityisille henkilöille. Koska yritys tuottaa elämyksiä iästä riippumatta pokerin ystäville, keskityttiin kohderyhmäjätellun sijaan asiaan kuuluvan jännitystä luovaan tunnelmaan. Yritysilme muodostui logosta, maskotista ja lomakkeistosta sekä www-sivustosta. Ilmeen peruselementtien lisäksi yritykselle toteutettiin laajalti muita printtimateriaaleja. Yhteydenpito yritykseen tapahtui muutaman tapaamisen lisäksi sähköpostitse ja puhelimitse.</p> <p>Yritysilmeen lisäksi työssä käsitellään tutkimuksen kohteena pelikorttien mielenkiintoista historiaa. Käsiteltäviä asioita ovat pelikorttien alkuperä, tuotanto sekä pokerin historia. Historiaan perehtyminen avasi ovet rikkaan pelikulttuuriin vaiheisiin sekä mielenkiintoisen tuotannon juurille ja antoi korvaamattoman määrän eväitä KymppiKoon seuraavia printtitöitä ajatellen.</p> <p>Töiden eri vaiheita ja ratkaisuja joihin päädyttiin on pohdittu hedelmällisesti. Onnistumisen lisäksi käsitellään rakentavasti etee tulleita ongelmia sekä virheitä. Asiakas sai lopulta avukseen graafisen ohjeiston yritysilmeelleen. Yhteistyö KymppiKoon kanssa tulee kuitenkin vielä jatkumaan ja ohjeet saavat sen myötä mahdollisesti lisää syvyyttä. Yritys kehittyy vielä joten tarpeen vaatiessa on tehtävä uudistuksia myös vanhoihin elementteihin. KymppiKoolla on käytössään netti-sivusto omasta takaa joten tulevaisuus suunniteltujen sivujen kohdalta on vielä avoinna. Yritys on kiinnostunut uudesta näkemyksestä.</p>			
Teos/Esitys/Produktio Yritysilme KymppiKoo Oy:lle			
Säilytyspaikka Metropolian kirjasto, Tikkurilan toimipiste			
Avainsanat Yritysilme, pelikorttien historia, pokeri, ohjelmalveluyritys			

Degree Programme in Media		Specialisation Graphic Design
Author Susanna Koskinen		
Title <i>Visual Identity to KymppiKoo Oy</i>		
Tutor(s) Viktor Kaltala and Arja Vuorio		
Type of Work Bachelor's Thesis	Date Summer 2009	Number of pages + appendices 35+10
<p>ABSTRACT</p> <p>The objective of the Thesis was to design a visual identity KymppiKoo Oy, located in the city of Tampere. The company offer occasions with Poker as programme amenity for study and play poker to other companies and people of all ages. Because KymppiKoo is producing experiences to friends of Poker without placing the age, they are focused on more to the atmosphere caused by an exciting feeling about Poker than thinking about the target group. The visual identity consist of a logo, mascot, forms and www-pages. In addition to the basic elements there were widely other print materials. Except a few meetings the co-operation with KymppiKoo was carried mostly by e-mail posts and phone calls.</p> <p>Besides visual identity, also the interesting history of playing cards as one target of research was processed. The subjects in the process were the source and production of playing cards and the history of Poker. A rich culture of playing was revealed and a reason for an interesting production provided. Also a priceless number of options for future designs to KymppiKoo were identified.</p> <p>Different stages and decisions of work were analysed and described in detail, also covering problems, mistakes and the final success. The customer received eventually graphic directions for their visual identity. Co-operation with KymppiKoo is still going to continue and directions are being developed to have more depth. It is desirable to do some reforms also for older works if required. KymppiKoo already has a website of their own so the future of later designed websites for new visual identity is still open. However, they are interested in a new vision.</p>		
Work / Performance / Project Visual Identity to KymppiKoo Oy		
Place of Storage Metropolia Library / Tikkurila Unit		
Keywords visual identity, history of playing cards, poker, programme amenity corporation		

SISÄLLYS	
1 JOHDANTO	2
2 KYMPPIKOO OY	4
3 PELIKORTTIEN HISTORIAA	4
3.1 Pelikorttien alkuperä	5
3.2 Pelikorttien tuotanto ja hovin muotoutuminen	6
3.4 Pokerin historia	9
4 YRITYSILME KYMPPIKOO OY:LLE	12
4.1 Logo	13
4.2 Maskotti	13
4.3 Lomakkeisto	15
4.4 Muut printtimateriaalit	19
4.4.1 Esitteet	20
4.4.2 10K 1-vuotismateriaalit	23
4.5 WWW-sivut	28
5 YHTEENVETO	30
LÄHTEET	33
LIITTEET	

1 JOHDANTO

Opinnäytetyönäni suunnittelin yritysilmmeen vuoden 2007 lopulla Tampereella perustetulle ohjelmapalveluyritykselle. Yritys on nimeltään KymppiKoo Oy. KymppiKoo on keskittynyt pokeripeli-tilaisuuksien järjestämiseen sekä opetus- että turnausmielessä. Palvelua markkinoidaan sekä yrityksille että yksityisille henkilöille ja niin pienille, kuin suurillekin ryhmille eri kokoihin arkisiin tai juhlatilaisuuksiin.

Tutkin suunnitteluprosessin sivussa salaperäistä pelikorttien historiaa. Käsittelen asiaa nostaten esille ensin pelikorttien kiistelystä alkuperän, jossa kerron todellisista faktoista sekä tuon esille monta mahdollista väiteltävää teoriaa, joita on esitetty täyttämään faktojen välissä olevia aukkoja. Tästä siirryn tutkimaan pelikorttien tuotannon syntyä ja korttien muodon, symbolien ja kuvakorttien vaiheita sekä asettumista nykyiseen muotoonsa. Keskityn tutkimukseni sivussa erityisesti ranskalaisiin pelikortteihin, joista aikanaan muodostui kansainvälinen vakiopakka ja jota nykyäänkin esimerkiksi pokerinkin pelaamisessa käytetään. Korteilla pelattavien pelien suosio ja varsinkin uhkapelien nostama villitys levitti aikanaan pelikortteja pelien myötä eri maihin. Uhkapeleillä, kuten esimerkiksi pokerilla on ollut tähän asiaan suuri vaikutus. Siksi käsittelen vielä viimeiseski pokerin historian, itse pelin syntymisestä sen nykytilaan. Aihe liittyy olennaisesti myös työni toiminnalliseen osuuteen antaen suunnittelun pohjalle taustatietoja.

Yritysilmmeen suunnittelu on selvitetty käsitteenä lukijoille ennen KymppiKoon yritysilmmeen osa-alueita, jotta itse projektin vaiheita on selkeämpi lukea ja ratkaisuja helpompi ymmärtää. KymppiKoon yritysilmme koostui pikkuhiljaa kahden vuoden sisällä. Alussa ei ole ollut tietoa siitä mitä yritys tulisi tarvitsemaan ja tilaamaan minulta. Sen vuoksi kaiken kattavaa alkusuunnitelmaa ilmeen sisältävistä osista ei voitu laatia suunnittelun pohjaksi. Sen sijaan yrityksen ilme on muotoutunut kahden vuoden sisällä sen mukaan, kun töitä on tullut. Yritysilmme KymppiKoolle sisältää logon ja lomakkeiston suunnittelun lisäksi muita asiakassuhteen aikana tehtyjä töitä sekä www-sivuston.

Suunnittelutyö alkoi hieman yrityksen perustamisen jälkeen. Ensimmäiset työt olivat logo ja käyntikortit. Omana ehdotukseni tein yritykselle myös maskotin, joka tavallaan antoi yritykselle kasvot. Tämän jälkeen palasimme yrityksen kanssa työn pariin vasta lokakuussa 2008. Siitä lähtien työtä tehtiin tiiviimmässä tahdissa ja yrityksen ilmeelle alkoi muodostua yhtenäisempi linja. Ilmeeseen on muodostunut elementtejä joita on toistettu useasti. Nämä vakiintuneet elementit haluan säilyttää tulevaisuudessakin, mutta samaan aikaan ilme voi saada uusia lisämausteita mielikuvituksen ja asiakkaan toiveiden mukaan.

Sivuston toteutus suunniteltiin ja tehtiin opinnäytetyötä varten, joten alun perin ajatuksena oli luoda suunnitelmasta vain suuntaa antavat kuvat. Kuvien tarkoitus on kertoa miltä sivu tulisi näyttämään, mutta niiden avulla sivustoa ei voi oikeasti käyttää. Vaikka yrityksellä on yhä vanha sivusto eikä tilausta uudesta ole tullut, heräsi yrityksen kiinnostus opinnäytetyöhön tehtävistä suunnitelmista. Innostusta oli sen verran havaittavissa, että päätin tehdä kuvista koostuvan suuntaa antavan suunnitelman sijaan valmiin sivuston. Ratkaisu houkutti minua ja halusin selvittää mihin dreamweaver-ohjelmalla pystyn sen sijaan, että suunnittelisin kuvat sivuista tietämättä, mitä ohjelmalla voi tehdä.

Haaste tuotti onnistumisen iloa ja toi varmuutta taitoihin. Huomasin että suunnittelijan kannattaa ottaa hieman selvää ohjelman mahdollisuuksista ennen kun voi suunnitella sellaisen www-sivuston, joka voidaan ongelmitta toteuttaa. Vaikka printtipuolen suunnittelu on haasteellista, voi suunnittelija siirtää elementtejä sekä tehdä muutoksia mielipuolisesti. www-sivustoja koostaessa ongelmat liittyvät usein yksinkertaisimpien asioiden ratkaisuun. Esimerkiksi elementtien ja jopa tekstin asettaminen dreamweaver-ohjelmalla suunnitelmissa olleisiin kohtiin ei olekkaan yksinkertainen asia.

2 KYMPPIKOO OY

KymppiKoo Oy on 2007 lopulla Tampereella perustettu ohjelmapalveluyritys, joka on keskittynyt järjestämään turnauksia pokerin parissa. Yrityksessä työskentelee toimitusjohtajan lisäksi viisi työntekijää. Yritys rekrytoi sivuillaan jatkuvasti uusia työntekijöitä joukkoonsa. Nimensä KymppiKoo on saanut sisäpiirivitsistä, joka ei millään tavalla liitty korttien tai minkään muunkaan pelin pelaamiseen. Numeron ja kirjaimen voi kuitenkin yhdistää myös korttipakassa oleviin numero 10 ja Kuningas (K) kortteihin.

KymppiKoo pystyy tuottamaan ohjelman 6-200 henkilön tilaisuuteen lyhyellä alle yhden kuukauden tilausajalla. Jos tilaus tehdään aiemmin, pystyy yritys toteuttamaan isommillekin ryhmille tilaisuuksia. Ohjelman tuottamisen lisäksi yritys avustaa tarvittaessa illanviettopaikan järjestämisessä. KymppiKoon ohjelmatarjontaan kuuluu ohjelmatuotteina pokerikoulu ja kasino-ilta. Tuotteet ovat muokattavissa vapaasti asiakkaan toiveesta. Ohjelmien sisällä pelattavia pelejä ovat pokerin suosituksen pelimuoto, Texas hold`em. Sen lisäksi pelata voi myös rulettia sekä black jackia. Asiakas voi kysyä yritykseltä myös muiden pokerin pelimuotojen kuten sökön ja omahan saatavuutta.

Pokerikoulu pitää sisällään koulutus ja turnausohjelman. Ohjelman kesto riippuu osallistujamäärästä, pelaajien taitotasosta ja joissain tapauksissa myös käytettävissä olevasta ajasta, jos asiakas on sen määrittänyt. KymppiKoo suosittelee varaamaan ohjelman läpi viemiseen aikaa kahdesta kolmeen tuntiin vaikka pystyy toteuttamaan tilaisuuksia niin 1,5 tunnin pikaturnauksista aina päivän kestäviin turnauksiin asti. Kasino-ilta toteutetaan myös asiakkaan toiveiden mukaisesti. Casino 10K antaa asiakkaille mahdollisuuden kokeilla onnen numeroitaan ja kortinlaskutaitojaan ilman riskiä. Yritys noudattaa Suomen lainsäädäntöä jonka mukaan rahasta pelaaminen on kiellettyä. Sääntö ei välttämättä tingi tunnelmasta sillä parhaat pelimiehet ja -naiset voi palkita kuitenkin tavarapalkinnoin.

3 PELIKORTTIEN HISTORIAA

Pelikorttien historia on laaja aihe käsittäen monen monta vaihetta tämän päivän totuttuihin pelikortteihin asti. Historia sisältää muutamia kiistelyjä teorioita, joten täysin varmaksi ei voi sanoa mitä vaiheita kiinalaisten ja eurooppalaisten pelikorttien välissä on ollut. Erilaisia pelikortteja on paljon. Kortit eroavat toisistaan valmistajan, maan sekä jossain tapauksissa pelin mukaan esimerkiksi tarot-kortit. Seuraavissa luvuissa käsittelen pelikorttien historiaa nostaten erityisesti esille kiistellyn pelikorttien alkuperän, ranskalaiset pelikortit ja pokerin historian.

3.1 Pelikorttien alkuperä

Pelikorttien katsotaan olevan kiinalainen keksintö, sillä kirjallisten todisteiden mukaan pelikortteja oli Kiinassa jo ennen vuotta 1000. Varhaiset pelikortit muistuttivat domino nappuloita, ne olivat kapeita paperisuikaleita. Itse dominot olivat myös paperia ja vasta myöhemmin kehitettiin puiset ja luiset pelitiilet. Länsimaiset pelikortit muistuttavat kuitenkin enemmän kiinalaisia rahakortteja kuin dominoita.

Erään teorian mukaan Marco Polo olisi tuonut pelikortit mukanaan Kiinasta Eurooppaan. Ensimmäiset kirjalliset merkinnät pelikorteista uutena ideana ovat kuitenkin tulleet vasta Marco Polon kuoleman sekä Kiinan kaupankäynnin kuihtumisen jälkeen. Kiinalaiset ja Eurooppalaiset pelikortit ovat erilaisia, joten niiden välissä täytyy olla vaiheita. Näitä puuttuvia linkkejä ei ole tyydyttävästi selitetty. Toinen teoria liittyy ristiretkeläisiin. Pelikortit ilmestyivät kuitenkin Eurooppaan kauan jälkeen ristiretkien loppumisen. Kolmas teoria, jonka mukaan Romanit olisivat tuoneet kortit, on myös ristiriidassa ajan kanssa, sillä pelikortit olivat jo Euroopassa ennen romaniheimojen saapumista. Neljäs teoria vie Persiaan, jossa pelattiin 1500-luvulla ganjifeh-nimistä peliä. Peli on etäistä sukua eurooppalaisille korttipeleille, sillä se on ganjifan, Intian kansallispelin esi-isä. Persiassa pelattiin myös as-nas-peliä, joka muistuttaa pokeria, mutta tuo peli yleistyi vasta 1700-luvulla eikä siksi paikkaa puuttuvaa aukkoa ajallisesti oikeasta kohdasta. (Saari 2008, 10.)

Kiinan ja Euroopan väliltä puuttuvaan aikakauteen löytyy mahdollisesti ratkaisu Egyptistä. Idea pelikorteista oli päätyntä 1200-luvulla Lähi-Itään ja Egyptistä on löytynyt ennen vuotta 1300 tehtyjä kortteja. Pakan osista selviää, että kortteja on 52 ja maita neljä. Kussakin pakan maassa on 10 numerokorttia ja kolme hovikorttia: kuningas ja kaksi varakuningasta. Nâ`ib on varakuninkaasta käytetty nimi Egyptissä. Samalla se on vanhin pelikorteista käytetty sana. Italiassa naibbe ja Espanjassa naipes. (Saari 2008, 10.)

On mahdollista, että kortit ovat tulleet Egyptistä Eurooppaan Italian tai Espanjan kautta. Italialaiset kortit muistuttavat enemmän egyptiläisiä kortteja. Italiassa Venetsia oli kaupan keskus, mistä voi päätellä korttejen mahdollisesti seuranneen kauppareittejä. On kuitenkin myös mahdollista, että kortit tulivat ensin Espanjaan, sillä Barcelonasta on löytynyt leikkaamaton pelikorttiarkki maurien ajalta 1400-luvulta. (Saari 2008, 10-11.) Simonds Mohr asettaa ristiriitaisen väitteen edelliseen toteamalla *The New Games Treasury*-kirjassa, että voidaan varmuudella varmistaa, että ensimmäiset pelikortit tehtiin Italiassa jo vuonna 1325. Kyseisessä pakassa oli neljä kuvakorttia: kuningas, kuningatar, jätkä sekä kamaripalvelija tai hovipoika. Maat ovat samankaltaiset, kuin sen aikaiset tarot kortit ja yhä esiintyvät Mexicolaisissa pelikorteissa: täysiväriset malja, miekka, kolikko ja sauva tai nuija. (Simonds Mohr 1997, 203.)

Islaminusko kieltää ihmisen kuvaamisen. Sen vuoksi islamilaisten korttipakan hovikorttien arvoa osoittavat kuvien sijaan tekstit. Maiden tunnukset ovat kolikot, kupit, miekat ja poolokepit. Pelikorttien saapuessa Eurooppaan korttien maiden tunnukset muuttuivat. Euroopassa ei tunnettu Pooloa ja poolokepeistä tuli sen seurauksena valtimoita, nuijia ja muita keppejä. Myös hovi haki muotoaan ja kortteja oli laajimmillaan kuusi: kuningas, kuningatar, ritari, aatelinainen ja palvelija sekä neito.

Varhaisimpia ja luotettavimpia merkintöjä pelikorteista Euroopassa ovat ensimmäinen maininta Espanjasta vuonna 1317 ja ensimmäinen yksityiskohtainen kuvaus vuonna 1377 Sveitsissä. Baselilainen munkki Johannes Rheinfeld kertoi tuolloin, että seudulle saapuneessa korttipelipakassa oli 52 korttia ja neljä maata. Jokaisella maalla 10 numerokorttia ja kolme hovikorttia. Tällä kertaa hovikorteissa oli kuninkaan lisäksi kaksi upseeria. Saksassa näin on edelleenkin. Kortit olivat edellisestä pian, vuonna 1380 tunnettuja niin Firenzessä, Regensburgissa, Pariisissa kuin Barcelonassakin. (Saari 2008, 10.)

3.2 Pelikorttien tuotanto ja hovin muotoutuminen

Pelikorttien valmistus kasvoi 1400-luvun alussa. 1500-luvulla kortit olivat Kreikkaa, Venäjää ja Skandinaviaa lukuunottamatta levinneet Ranskasta ja Saksasta koko Eurooppaan. Alussa kortteja kehitettiin paljon. Maatunnuksina oli muun muassa eläimiä, kukkia ja työkaluja. (Saari 2008, 11.) ”Korttimaat saivat paikallisia vivahte-eroja. Italiassa ja Espanjassa maat olivat sauva, malja, miekka sekä kolikko ja saksaa puhuvissa maissa hertta, pata, tammenterho ja tiuku” (Ojala 2007, 64). Nykyiset ranskalaisen pakan padat, ristit ja hertat omaksuttiin mahdollisesti saksalaisten tunnuksista korttipakassa. Ranskalaiset kortin tekijät keksivät kyseiset maat 1470-luvulla. Hovin kokoonpano vaihteli korttipakoissa. Neljän kortin hovi: kuningas, kuningatar, ritari ja palvelija oli suosituin malli 1400-luvulla. Tämä

hovi jäi lopulta vain tarot-kortteihin ja muissa korteissa päädyttiin kolmeen kuvakorttiin. Vain Ranskassa kuningas sai jäädä pakkaan. (Saari 2008, 11.) Ruutu (timantti), kuten kolikko on terveydelle ja hertta (sydän) on rakkaudelle (Simonds Mohr 1997, 203).

Sekä korttien tuotanto, että niillä pelaaminen otettiin vakavasti myös oikeusistuimessa. Kuten alkoholi nykyään oli pelikorttien myynti verotettua ja tuotanto sen vuoksi tiukasti valvottua 1700-luvun Ranskassa ja Englannissa. Kaikkia muita paitsi rekisteröityjä korttien valmistajia rangaistiin armotta. Ranskassa muutama vuosi ennen vallankumousta Firmin Saint-Paul-nimellä toiminut korttien valmistaja meni vararikoon. Tämän jälkeen hän perusti 30 mailin päähän kylään salaisen tuotantolaitoksen. Kiinni jäätyään häntä rangaistiin polttamalla merkki hänen oikeaan olkapäähänsä, minkä lisäksi hänet kahlittiin viideksi vuodeksi laivoihin. Tämän jälkeen hänet karkoitettiin Pariisista yhdeksäksi vuodeksi. Muutama vuosi vapautumisen jälkeen hän jäi kiinni laittomien korttien myynnistä ja joutui sen seurauksena vankilaan loppuelämäkseen. 1806 eräs Richard Harding tuomittiin kuolemaan, kun hän jäi kiinni 2000 pataässän takomisesta. (Simonds Mohr 1997, 244.)

Korttien valmistusta hallitsivat ranskalaiset. Kortit olivat alun perin vain aatelisten käyttöön. Ne olivat käsin tehtyjä ja koristeltuja. Uudet ranskalaisten keksimät yksinkertaiset ja yksiväriset maat helpottivat korttien tekemistä sabloonatekniikalla. Lopulta korttien yleistyttyä levisi kysyntä myös aatelin ulkopuolelle. Korttien massatuotannon mahdollisti 1400-luvulla yleistynyt puuleikkaustekniikka, jossa korttiarkki leikattiin puupalikalle, painettiin paperille, paperista leikattiin kortit irti ja lopulta kortit liimattiin pahville. Massatuotannon yksinkertaistettua korttien kuvioita, painamisesta tuli myös edullisempää. Kulmien tunnukset yleistyivät pelikorteissa 1860-luvulla. Erilaisista malleista suosituin oli lopulta tunnukset kaikissa neljässä nurkassa. Muina uudistuksina tuli pyöreät kulmat ja kaksipäinen käännettävä kuvakortti. Myös korttien laatu parani. (Saari 2008, 11-12.)

Ranskan Rouenilta vietiin paljon korttipakkoja Englantiin, minkä seurauksena rouenilainen tyyli alettiin tuntemaan englantilaisena. Ranskalainen pakka on muodostunut brittien kansalliseksi korttipakaksi ja tiettyjen pelien suosion myötä tämä pakka levisi kansainväliseksi vakiopakaksi. Mm. peleistä 1800-luvulla levinnyt visti ja 1900-luvulla suosiota kerännyt bridge sekä pokeri ovat edistäneet pakan suosiota. Nykyään ranskalaista pakkaa saatetaan kutsua myös bridge-korteiksi. Kortteja myydään kaupoissa bridge- ja pokerikortteina, mutta on huomattava, että bridge-kortit ovat hieman kapeampia sillä bridge kädessä kortteja on 13 ja pokerissa harvoin yli viittä. Näin ollen pakkojen koot vaihtelevat. Ranskalaisessa korttipakassa on 52 korttia: ässä, kuningas, kuningatar, sotilas sekä numerot kymmenestä kahteen. Ässä on merkitty A-kirjaimella, mutta on numerona yksi. Ässä voi olla myös suurin kortti arvoltaan ja monissa moderneissa peleissä näin onkin.

Ässä on tullut sanasta as. As tarkoittaa latinan pienintä rahayksikköä. Pakassa on myös kaksi jokeria. Tästä vakiopakasta on erilaisia tulkintoja eri puolilla Eurooppaa. On olemassa suosittuja pelejä joihin ei tarvitse 52 korttia joten näitä pelejä varten myydään vajaita pakoja. On myös muita tulkintoja, esim. Suomessa hovin kulmatunnukset: J, Q ja K on korvattu numeroilla 11, 12 ja 13. (Saari 2008, 12.)

Nykyään käytössä oleva ranskalaisten 1450-1470 vuosilta peräisin oleva kuvakorttien malli on kokenut kovia lukutaidottomien ja ymmärtämättömien kopioijien myötä. Yleinen ranskalaisten korttien malli on rouenilainen, minkä valmistus muinoin loppui Ranskassa. Sitä ennen rouenilaista mallia olevia kortteja vietiin runsaasti Englantiin, jossa se jäi eloon. Toinen yleinen kuvakorttien malli on ranskalainen. Vaikka malleissa on eroja, hahmojen tietyt tuntomerkit auttavat ranskalaisten nimeämien kuvakorttien tunnistamisessa. Valitettavasti hahmojen tunnusmerkit ovat erilaisten vääristymien myötä pääosin kadonneet korteista. Ranskalaisten alkuperäisissä hovikorteissa saattoi esiintyä tunnettuja hahmoja historiasta, raamatusta tai tarinoista. Ranskan vallankumouksen myötä hovikorteissa oikeat kuninkaalliset menettivät kruununsa ja hahmot saivat uudet nimet vapaus ja tasa-arvo (katso kuva 1). Kuninkaalliset tulivat jälleen muotiin, kun Napoleonista tuli keisari. Hän palkkasi taiteilijan luomaan kortteihin uudet historiallisesti tarkemmat kuvat. Kortin pelaajia tämä ei kuitenkaan miellyttänyt ja vanhat kortit saivat jäädä. (Saari 2008, 12.)



Kuva 1: Pelikortteja on käytetty poliittisten lausuntojen ilmaisuvälineinä. Kuvassa on pelikortti Ranskan vallankumouksen ajalta, joka symbolisoi vapautta ja tasa-arvoa (<http://www.answers.com/topic/playing-card>)

Korttipakan hovi ei koostu kokoelmasta nimettömiä kuninkaita ja kuningattaria, kuten voisi olettaa vaan jokainen kuvakortti on muotokuva. Hahmon nimi on usein kirjoitettu varhaisissa korteissa. Kyseessä on harvinainen kokoelma. Herttahovin kuningas on Charlemagne eli Kaarle Suuri. Herttakuninkaan kuningatar on Judith Vanhan testamentin apokryfikirjoista (joskus Helen Troyasta) ja jätkä on ranskalainen markiisi, itse itselleen antamalta lempinimeltään La Hire, Joan of Arc valtuuston jäsen. Patahovin kuningas on kuningas David ja kuningatar on kreikkalaisena sotataidon, tiedon ja viisauden jumalattarena tunnettu Pallas. Patajätkä on ranskalainen mystinen sankari Renaud (Christian Achilles). Ruutukuningas on Julius Caesar ja kuningatar on Rachel. Ruutujätkä on Hector de Maris pyöreän pöydän ritari ja Lancelotin puoliveli. Ristikuningas on Aleksanteri Suuri (joissain saksalaisissa pakoissa Kaarle Suuri) ja kuningatar on Hecuba. Ristijätkä on Lancelot. (Simonds Mohr 1997, 203-204.)

Ruutukuningas Julius Caesarin vaatteen helmassa oli kotka, joka katosi korttien muuttuessa kaksipäisiksi. Ristikuningas Kaarle Suuri pitelee kädessään valtakunnan omenaa. Omena näyttää kelluvan ilmassa tyypillisissä rouenilaisissa tai englantilaisissa korteissa, sillä korttien muuttuttua kaksipäisiksi näyttää siltä, että kuninkaan käsi katosi. Sormista tuli osa omenan koristeita ja itse omenan päällä ollut risti surkastui oudon näköiseksi. Joissain saksalaisissa pakoissa Kaarle Suuri on herttakuningas ja patakuningas David pitelee harppua. Herttakuningas Kaarle Suuri piti kädessään alkuperäisessä kuvassa kirvestä, joka on lukuisten kopiointien jälkeen muuttunut miekaksi. Kuningas näyttää tässä tyypillisessä kuvassa työntävän miekkaa päähänsä ja on sen johdosta saanut liikanimekseen itsemurhakuningas. Hänellä ei ole viiksiä kuten muilla kuninkailla. Näin ei ole kuitenkaan aina ollut vaan viikset ovat kadonneet ajan myötä, kun taas muinoin viiksettömänä tunnetulla patasotilaalla, Renaudilla on nykyään viikset. Herttasotilaalla, La Hirella oli aikanaan kirveen lisäksi miekka. Nykyään miekan tilalla on lehti. (Saari 2008, 23.)

Pierre Marechal suunnitteli kuvakortit 1567-luvulla Ranskassa Rouenissa. Kyseisiin kuvakortteihin perustuvan kopioidun pakan muutama kortti näkyy kuvassa kaksi. Ranskan Rouenin kortit ovat merkittävät sillä monet niistä tuotettiin vientiä varten Iso-Britanniaan. Englantilaiset kauppiat ovat jopa sanoneet ostaneensa kyseisiä kortteja jälleenvientiä varten. 1628-luvulla Englanti kielsi korttien tuonnin ja englantilaisten vedostajien on osoitettu käyttäneen Rouenin kuvakortteja innoituksena heidän omiin hiomattomiin, tyyllitelymiin pakkoihin joista on tullut yhä monissa moderneisaa pakoissa käytetty standardi. (Rose & Pentagram Design. *Period Playing Cards*. Internet lähde, saatavissa <http://historicgames.com/RPcards.html>. (26.4.2009). Vanhat kuninkaalliset perheet roikkuvat ainakin vielä mukana. Kortit, joita tänä päivänä ostetaan perustuvat Bamford nimisen tuottajan Englannissa 1750-luvulla tuottamiin sarjoihin. Käyttämänsä mallit hän kopioi nidoksesta

löydetyistä korttisetistä. Tuossa nidoksessa oli vanha merkintä: Rouen 1567. (Simonds Mohr 1997, 205.)









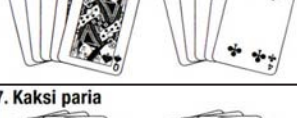
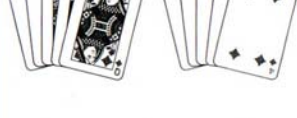

Kuva 2: Rose & Pentagram Designin yksi tuote on tarkka kopio Pierre Marechalin 1567-luvulla Ranskan Rouenissa suunnittelemissa kuvakorteista (<http://historicgames.com/RPcards.html>)

3.3 Pokerin historia

Alkuperältään ranskalais-yhdysvaltalaisen pokerin katsotaan syntyneen entisessä Ranskan territoriossa New Orleansin lähellä 1800-luvun alussa. Tarkemmin kuvaten pokerin synnyinpaikkana pidetään Missisippin höyrylaivojen ranskan kielisiä uhkapelitaluunoita. Kyseiset höyrylaivat aloittivat liikennöintinsä vuonna 1811. (Saari 2008, 64.) Uhkapelitaluunoissa yleistynyt pokeri on ollut laajalti yhdistetty erilaisiin nopeasta rahasta haaveileviin viekkaisiin huijareihin ja gangstereihin. Nämä ammattimaiset pelaajat kynivät matkustajia minkä kerkesivät ja Missisippin jokilaivat tulivat tästä syystä kuuluisiksi. Vasta 1800-luvun lopulla pokeri saavutti paikan parempi maineisena kotona tuttavien seurassa pelattavana arvostettuna ja viihdyttävänä kotipelinä. Klubit ja kasinot ovat kuitenkin jälleen nostaneet arvoaan tärkeinä pelipaikkoina. (Arnold 2006, 8.)

James Hildrethin muistelma *Dragoon Campaigns to the Rocky Mountains*-kirjassa vuodelta 1836 on ensimmäinen kirjoitettu maininta Poker-nimisestä pelistä, mutta myöhemmin julkaistusta kirjallisuudesta on voitu päätellä Poker-nimityksen olleen jo 1820-luvulla käytössä (Kantokorpi 2008, 14). 1400-luvulta saakka tunnetun pochen-pelin ranskalainen muoto poque saattaa olla alkuperältään ranskalaisen pokerin edeltäjä. Poque on pokeria mutkikkaampi ja monivaiheisempi peli. Oletetaan, että pokeri saattaa olla tiivistelmä poquen kiinnostavimmista elementeistä. Poque ja pochen tarkoittavat sanaa panostus tai korotus, joten ilmeistä on, että ainakin pokerin nimi vaikuttaisi tulleen Poques-nimestä.

”David Parlettin mukaan pokeri perustuu viiden kortin pokerikäsiin ja mukana on oltava panostuspeli, jossa panokset lisätään, kunnes voittaja selviää” (Saari 2008, 64). 20 kortin pakka, jossa on joka maassa kortteja kympeistä ässään oli käytössä pokerin varhaisim-

	Yhdistelmiä	Todennäköisyys
1. Värisuora 	40	1/64 974 (0,0015 %)
<p>Viisi peräkkäistä, samaa maata olevaa korttia. Kahdesta tai useammasta värisuorasta voittaa se, jossa suoran suurin kortti on korkein. Tasapeli on mahdollinen.</p>		
2. Neloset 	624	1/4 165 (0,0024 %)
<p>Neljä samanarvoista korttia; viides kortti voi olla mikä tahansa. Kun useammalla pelaajalla on neloset, suurimmat neloset voittavat. Tasapeli ei ole mahdollinen, joten viidennellä kortilla ei ole merkitystä.</p>		
3. Täyskäsi 	3 744	1/694 (0,1441 %)
<p>Kolme samanarvoista korttia (kolmoset) ja kaksi samanarvoista korttia (pari). Kun useammalla pelaajalla on täyskäsi, voittaa se, jolla on suuremmat kolmoset. Tasapeli on mahdoton.</p>		
4. Väri 	5 108	1/509 (0,1967 %)
<p>Viisi samaa maata olevaa korttia, jotka eivät ole peräkkäisiä. Kun useammalla pelaajalla on väri, suurimman kortin omaava voittaa. Jos korkeimmat kortit ovat yhtä suuret, toiseksi korkein ratkaisee jne. Tasapeli on mahdollinen.</p>		
5. Suora 	10 200	1/255 (0,3925 %)
<p>Viisi peräkkäistä korttia, jotka eivät ole samaa maata. Jos useammalla pelaajalla on suora, voittaa se, jonka suoran suurin kortti on korkein. Huomaa, että tästä syystä A, K, Q, J, 10 voittaa suoran 5, 4, 3, 2, A, jossa ässä lasketaan pienimmäksi. Tasapelit ovat mahdollisia.</p>		
6. Kolmoset 	54 912	1/47 (2,1129 %)
<p>Kolme samanarvoista korttia ja kaksi muuta korttia. Kun useammalla pelaajalla on kolmoset, korkeimmat kolmoset omaava voittaa. Tasapeli ei ole mahdollinen.</p>		
7. Kaksi paria 	123 552	1/21 (4,7539 %)
<p>Kaksi samanarvoista korttia, toiset kaksi samanarvoista korttia ja yksi sopimaton kortti. Kun useammalla pelaajalla on kaksi paria, korkeimman parin omaava voittaa. Jos korkeimmat parit ovat yhtä suuret, pienempi pari ratkaisee. Jos myös pienemmät parit ovat yhtä suuria, viides kortti ratkaisee. Tasapeli on mahdollinen.</p>		
8. Pari 	1 098 240	1/2,3665 (42,2569 %)
<p>Kaksi samanarvoista korttia ja kolme muuta korttia. Jos useammalla pelaajalla on pari, korkein pari voittaa. Jos parit ovat samanarvoisia, korkein muista korteista ratkaisee. Jos nekin ovat yhtä suuret, toiseksi suurin ratkaisee jne. Tasapeli on mahdollinen.</p>		
9. Ei mitään 	1 302 540	1/1,9953 (50,1177 %)
<p>Tällä kädellä ei ole yleisesti hyväksyttyä nimeä, ja sitä kutsutaan toisinaan "korkeimman kortin kädeksi" tai "haiksi". Tämänäyttypiset kädet asetetaan arvojärjestykseen korkeimman kortin mukaan. Jos ne ovat yhtä suuria, toiseksi suurin kortti ratkaisee jne. Tasapeli on mahdollinen.</p>		

Kuva 3: Pokerikäsiarvojärjestys (Pokeri: texas hold`em, omaha, sökö -kirja). "Ensimmäinen luku kertoo, kuinka monta kyseistä kättä on mahdollista saada 52-korttisesta pakasta ilman villedä kortteja. Toinen luku kertoo todennäköisyyden, jolla kukin käsi jaetaan suoraan pakasta, ja kolmas luku kertoo todennäköisyyden prosentteina." (Arnold 2006, 12-13)

massa muodossa. Kyseinen pakka kuului jakaa vain neljän pelaajan kesken. Täyskäsi on ainut korttiyhdistelmä, joka käytti viittä korttia ja sai sitä syystä nimensäkin. Pakan muut pokerikädet olivat pari, kaksi paria ja kolmoset sekä neloset. 52 kortin pakka tuli 1830-luvun puolivälissä käyttöön. Tämän ansiosta peliin saattoi mahtua useampi pelaaja mukaan. Isomman pakan myötä tuli uusi pokerikäsi nimeltään väri sekä tuoreena keksintönä korttien vaihtaminen. Pokerista tuli korttien vaihtamisen ansiosta tuuripelin sijaan enemmän taitopeli. 52 kortin pokeri oli ensimmäinen pokerin muoto, joka päättyi korttipelikirjoihin Yhdysvalloissa. Tuolloin korttien nostamista ei ollut vielä mukana. Nimiä pokeri ja bluffi käytettiin pelistä vaihtelevasti.

Erilaiset muunnelmat pokerista ilmestyivät sen levitessä Yhdysvalloissa sisällissodan aikana. Stud poker on karjapaimenten keksintö. Keksittiin myös jack pot-sääntö jonka tarkoituksena oli hillitä kädellä kuin kädellä panostavia pelaajia. Sääntö kielsi peliin osallistumisen, jos pelaajalla ei ollut vähintään sotilasparia. Studin ja jack potin lisäksi 1870-luvun korttipelikirjat tunsivat vetopokerin ja mistigris pokerin, jossa on mukana ylimääräinen villi kortti. Suorat eivät olleet yleisessä käytössä, mutta kaikki pokerikädet tunnettiin jo. Pokerikätenä värisuora oli alun perin kahta paria parempi, mutta kolmosia huonompi. Suoralla voitti täyskäden ja hävisi nelosille. Neljä ässää on matemaattisesti huonompi kuin värisuora, mutta perinteitä ja yksipuolista voittoa vaalien ässät pidettiin parhaana kätenä. Ässien ja värisuoran arvosta käytiin moraalista väittelyä sillä värisuoraan panostettaessa peli olisi parhaimmillaankin saattanut päättyä tasapeliin, kun taas neljä ässää onnistuu vain yhdeltä pelaajalta. (Saari 2008, 64.) Kuvasta kolme selviää mikä on pokerikäsien arvojärjestys nykyään.

Pokerin pääryhmiä on kolme: vetopokeri, stud ja texas hold`emin sukulaiset. Nykyinen texas hold`em levisi Teksasista vasta 1960-luvulla maailmalle (Saari 2008, 64). Varhaisin avopokerin muoto Five-card stud on nykyisessä muodossaan kotoisin mahdollisesti jo 1850-luvulta ja todennäköisesti Yhdysvaltain sisällissodan (1861-65) ajoilta. Five-card stud oli pitkään suosituin pokerin muoto. Nimitys stud tulee sanasta stud-horse, joka takoittaa siitosoria. Liekö sillä perää edelliseen, että pokerin maailma on ollut varsin miehinen. (Kantokorpi 2008, 13.) Texas hold`emin sukulaispeleissä on pelaajilla yhteisiä kortteja käytössä. Näistä varhaisin peli wild widow, jossa ennen viidennen kortin jakamista pelaajille, jaetaan pöydälle yksi ylimääräinen kortti, jota jokainen pelaaja voi käyttää osana kättään. Peli on vuodelta 1919. 1900-luvulla ilmestyi high-low-pokeri, jossa potti jaettiin parhaimman ja huonoimman käden kesken. (Saari 2008, 64.)

Vahvoja tunteita nostattava pokeri saattoi vanhassa villissä lännessä johtaa siihen, että isojen rahasummien vaihtaessa nopeasti omistajaa, tulivat valitettavasti myös aseet sa-

malla kuvioihin mukaan. Nykyään ei pöydissä käydä tulitaisteluja, mutta kiihkeiden tilanteiden välttämiseksi on kehitetty käyttäytymissäännöt joita pokeripöydässä kuuluu noudattaa. (Arnold 2006, 172.) Nykyään lehdistöt seuraavat tarkasti experttien pelaamia turnauksia, joissa panokset ovat korkeita. Yhdysvalloissa on kuvattu World Series of Poker (WSOP) turnausta 1980-luvun puolivälistä lähtien. (Arnold 2006, 8.) Kaikkein kuuluisin turnaus WSOP on saanut alkunsa vuonna 1970. Kyseisen tapahtuman aikana pelataan yli 40 turnausta. Mukaan mahtuu lukuisia pokeriversioita. Rahapalkintojen lisäksi turnauksien voittajat saavat kullatut rannekkeet. Itse pääturnauksessa pelataan Texas hold`em no-limit freezeout -peliä. Maksu tuohon peliin osallistumisesta on ollut 10 000 dollaria vuodesta 1971 lähtien. (Ojala 2007, 59.) Jatkoa ja menestystä sai myös vastaavan kaltainen televisioitu peli 1999, jonka brittiläinen Channel 4-kanava järjesti. ”Pokeri ei ole noin 200-vuotisen historiansa aikana ollut koskaan yhtä suosittu” (Arnold 2006, 8).

World Series of Poker-turnauksessa sekä Isossa-Britanniassa kahdella televisiokanavalla pelattava Texas hold`em on todennäköisesti juuri median ansiosta tunnetuin pokerin muoto nykyään (Arnold 2006, 136). Sökön eli avopokerin varhaisin muoto Five-card stud on myös ollut kasinomaailmassa paljon pelattu peli. Vielä 1970-luvulla se oli jopa suosituin turnauspeli, mm. 1971-74 World Series of Poker päätapahtumassa. Kaikki neljä turnausta voitti Bill Boyd (1906–1997). Boyd tunnettiin ammattipelurina ja Las Vegasin Golden Nugget -kasinon korttihuoneen johtajana sen avaamisesta sulkemiseen 1946–1982. Myöhemmin tapahtunut Omaha hold`emin suosion lanseeraus teki Boydista kuuluisan. (Kantokorpi 2008, 15.) Nykyään suosittu Internet-pokeri on yksi tapa pelata vaikka ympäri vuorokauden. Vastustajia ja pelejä on tarjolla mielin määrin. Panos voi olla oikeaa tai leikkirahaa. Kirjaututtua pelisivulle saa pelaaja pelitilin, jolle rahaa voi siirtää pelaamista varten. (Arnold 2006, 202.)

4 YRITYSILME KYMPPIKOO OY:LLE

Yritysilme koostuu kaikesta, mitä asiakas ulkoapäin voi yrityksestä nähdä: kirjepaperi ja -kuori, käyntikortti, esitteet, www-sivut sekä mahdollinen piha-alue, toimitilat ja henkilökunnan pukeutuminen. Listaa voi helposti laajentaa tai supistaa yrityksen tarpeiden mukaiseksi. Yrityksen graafisen tunnuksen, liikemerkin tehtävä on kuvastaa yrityksen noudattamia arvoja, toimintaperiaatteita sekä olemassaolon tarkoitusta. Näistä asioista yritykselle muodostuu identiteetti. Liikemerkin yhteydessä on usein logo, eli nimen graafinen kirjoitusasu. Usein yrityksen identiteettiin kuuluu myös jokin tietty väri, jota toistetaan yritysilmeen eri elementeissä.

Liikemerkin hyöty tulee esiin vasta, kun yritys on niin tunnettu, että ihmiset osaavat yhdistää merkin ja yrityksen toisiinsa. Liikemerkin tulisi tästä syystä pysyä mahdollisimman pitkään samanlaisena. Kuitenkin jos yrityksen toiminnassa ja toimintaympäristössä tapahtuu muutoksia, voi liikemerkki alkaa ajan kuluessa tuntumaan aikansa eläneeltä. Tässä tapauksessa on hyväkin hankkia uusi merkki tai jos mahdollista, uudistaa vanhaa. (Kortetjärvi-Nurmi, Kuronen, Ollikainen 2003, 14-15.)

4.1 Logo

Logon suunnittelun aloitin tutkimalla muiden vastaavien yritysten logoja. Kävimme kilpailijoiden logot läpi yhdessä yrityksen kanssa. Tuolloin KymppiKoolle ei ollut mielessä vahvaa toivetta siitä, miltä yrityksen tulevan logon tulisi näyttää. Kilpailijoiden logot ovat melko värikkäitä ja moniulotteisia. Lähes jokaisessa vastaan tullessa logossa viitattiin pelamiseen korttimaiden kuvallisten tunnusten muodoilla (sydän, pata, risti, ruutu). Muoto tai muodot ovat useissa logoissa käytetty kirjaimen luonnollisen aukon kohdassa leikaten esim. o-kirjaimen aukko pata-kuvion muotoiseksi. Suosittu merkkiosuus logossa on pelaamisessa käytettävä pelimerkki tai pelikortti.

Asiakas toivoi virallisen nimen (KymppiKoo Oy) sijasta käytettävän lyhyttä ja ytimekästä numeron ja kirjaimen yhdistelmää. Logon suunnittelu alkoi 10K-yhdistelmän pohjalta. Mitään muuta kirjoitusta tai numeroita logo ei tulisi sisältämään. Tein asiakkaalle muutaman pohjaa antavan ehdotuksen tulevasta logosta käyttäen kilpailevina esimerkkeinä löytämiäni muiden vastaavien yritysten logoja. Asiakas oli luottavainen ja kiireinen. Päädyin käyttämään Arial-fonttia, josta lopulta Arial Black-leikkaus osoittautui tähän tarkoitukseen parhaaksi massiivisuutensa ansiosta. Kokeilin logon 0 numeron aukon leikkaamista korttimaiden tunnuksien muodoilla. Numeron yksi muotoa yksinkertaistin yhteen versioon leikkaamalla sakaran pois. Eri värejä mm. punaista ja violettiä kokeilin logon eri osiin.

Lopulta kirjainten välistyksiä muutettiin ja k kirjaimesta tuli 10 lukua korkeampi. Numero 1 pysyi muokkaamattomana. Asiakas päätyi yksinkertaisimpaan ratkaisuun. Valmis logo on kuvassa numero neljä. Logo on valkoisella pohjalla aina musta ja mustalla valkoinen. Värillisillä pohjilla logoa käytetään joko mustana tai valkoisena – aina huomioon ottaen logon parhain erottuvuus taustasta.



Kuva 4: Logo ja sen käyttömahdollisuudet.

4.2 Maskotti

Logon ohella on yritykselle mahdollista saada tunnettavuutta liiketunnuksella tai maskotilla, jota käytetään logon yhteydessä tai mahdollisesti myös erillään itsenäisenä kuvaelementtinä. Ehdotin KymppiKoolle, että logon lisäksi yritykselle toisi ilmettä oma maskotti, jota voisi käyttää monipuolisesti yksin tai logon kanssa ja joka voisi seikkailla printeissä tilanteen mukaan. Maskotin käyttö ei ole mitenkään yleistä varsinkaan pokeri tai uhkapeli ilmeissä, joten sillä on mahdollista saada muista poikkeavaa ilmettä. Maskotti voi toimia erinomaisesti mielenkiintoisena ja muunneltavana kuva-aiheena yritysilmeen eri materiaaleissa eikä silloin välttämättä tarvita muita kuvia ollenkaan.

Miettiessämme yritykselle maskottia pääsimme nopeasti päätökseen siitä, että se tulisi olemaan matelija. Matelijoista lisko oli monen mieleen ja erityisesti kameleontista pidettiin. Kameleontti on ujo, herkkä ja erittäin hidas eläin eikä mielestäni olisi antanut oikeanlaista kuvaa yrityksestä. Myös Iguani oli yksi yrityksen mieleen tullut vaihtoehto. Iguani on luonteeltaan usein myös arka ja sen vuoksi aggressiivinen. Iguani saattaa olla myös liikkeissään useimmiten kovin laiska, eikä sekään olisi välttämättä sopinut yrityksen olemukseen. Lisäksi iguaanin kuten myös kameleontin piirtäminen vektorigraviikkana olisi saattanut koitua liian yksityiskohtaiseksi sekä vienyt rajallista aikaa liikaa.

Kolmas vaihtoehto gekko on yöeläjä, joka pysyy rauhallisesti pitkiäkin aikoja paikallaan, mutta on halutessaan erittäin nopealiikkeinen. Yhdellä KymppiKoon työntekijällä on gekko lemmikkinä ja se osittain innosti asiakasta kääntymään juuri tämän liskon puoleen. Gekko osoittautui parhaaksi vaihtoehdoksi kolmesta liskosta. Maskotille tuli osittain ge-

kon ja osittain sisiliskon muodot. Kyseiset liskot muistuttavat ruumiinrakenteiltaan melko paljon toisiaan ja rakenteissa ei juuri ollut vaikeita yksityiskohtia. Painotin selkeitä linjoja, jotta maskottia voisi käyttää myös pienessä koossa. Luonnoksia syntyi viisi. Kokeilin sekä realistista että epärealistista tyyliä. Asiakkaan ehdoton suosikki oli epärealistinen ja yksinkertaistettu ihmismäinen lisko. Lisko näyttää viekkaalta ja salaperäiseltä sekä samaan aikaan humoristiselta, ja se on asetettu seisomaan takaraajoillaan niin kuin ihminen. Lopulta lisko sai muutaman yksityiskohdan, joiden katsoin erottuvan kuitenkin myös pienemmästä kuvasta.



Kuva 5: Lisko ja sen käyttömahdollisuudet.

Liskolla on aurinkolasit, kuten monilla huippuluokan pelaajilla tänä päivänä. Aurinkolasien tarkoituksena on luoda liskon olemukseen hieman lisää salaperäisyyttä. Lisko pitää kortteja kasvojensa lähellä ja pälyilee niiden takaa viekkaasti. Näitä liskon kädessä olevia pelikortteja tarkastellessa huomaa korttien olevan numerokortti 10 ja kuningas kortti (K). Suomessa hovin kulmatunnukset on korvattu numeroilla. Jätkä on 11, kuningatar on 12 ja kuningas on 13. Halusin kuitenkin käyttää kuninkaasta numeron sijaan K kirjainta,

jotta korteista muodostuu yrityksen logossa käytetty numeron ja kirjaimen yhdistelmä 10K. Yksityiskohta antaa siis lisäviitteen yrityksen nimeen ja näin haluttaessa mahdollistaa maskotin käytön ilman logoa printissä tai tekstiilissä. Maskotti näkyy kuvassa viisi. Kokeilin liskon toimivuutta eri väreissä, mutta päätimme lopulta asiakkaan kanssa pysyä mustassa ja valkoisessa. Ääriviivan ja täytön värit voivat vaihtaa paikkojansa käyttötarkoituksen mukaan niin, että liskon paras erottuvuus taustasta on aina huomioitu. Liskon käyttöä eri taustoja vasten ei ole rajattu muuten, mutta paljon yksityiskohtia sisältävä mustavalkoinen tausta saattaisi hukuttaa liskon sekaansa.

4.3 Lomakkeisto

Yrityksen lomakkeiston keskeisiä osia ovat käyntikortti, kirjelomake ja kirjekuori. Kirjelomakkeita ja kirjekuoria voi olla useita eri kokoisia eri tarkoituksia varten. KymppiKoon lomakkeistoon asiakas valitsi käyntikortin lisäksi ikkunattoman C5 kirjekuoren sekä yleiseen käyttöön tarkoitetun A4 kokoisen kirjelomakkeen. Kirjelomakkeeseen kuuluu myös jatkolomake, jota kuuluu käyttää seuraavina sivuina kirjeen ollessa useampi sivuinen.

Fontiksi lomakkeistoon valitsin Arialin. Valinta Arial fontin käytöstä syntyi pääosin siitä syystä, että logo on Arialia. Halusin luoda KymppiKoolle tunnelmaltaan tummanpuhuvan, viekkaan ja salaperäisen ilmeen ja näihin kriteereihin sopi paremmin jämääkää krotieski, kuin arvokkaaltakin näyttänä antiikva. Arial päätteettömänä ja melko tasavahvuisena fonttina on käytettävissä myös tummalla taustalla ilman, että kirjainten muodot katkeilisivat tai eivät osittain erottuisi ollenkaan. Arialissa on sekin hyvä puoli, että se löytyy kaikilta tietokoneilta ja sitä voi käyttää myös nettisivuilla ongelmitta. Arial on kopio fontista nimeltä Helvetica. Tämän vuoksi voi todeta, että jos Helvetica löytyy tietokoneen fonttikansioista, on sen käyttö ehkä jopa suotavampaa. Toinen groteski mitä vaihtoehtoisesti voi käyttää on Geneva. Geneva on myös kopio Helvetica fontista. Geneva löytyy vain Macilta. Genevassa on näkyvissä vahvemmin kirjainten paksuusvaihtelu ja se on hiukan erilainen, kuin Helvetica. Kuvassa kuusi on esitelty edellä mainitut fontit.

Yritysilmeessä hallitseviksi väreiksi muodostui heti aluksi musta ja valkoinen vaikka suunnittelun alkuvaiheilla kokeilin erilaisia värejä printtimateriaaleissa. Lopulta sopivaksi väriksi nousi hieman kirkkaasta punaisesta eroava tummempi syvä punainen. Punainen on värinä voimakas ja energinen ja saattaa nostaa adrenaliinia sitä katsottaessa. Punainen väri on myös erottuvuudeltaan todella hyvä. Punainen oli toisaalta korttipelimaailmaan liittyvään ilmeeseen luonnollinen ratkaisu, koska korteissa maatunnukset jakaantuvat mustan lisäksi punaisiin. Punaisen hyvistä puolista huolimatta ilmeessä hallitsevina väreinä pysyivät musta sekä valkoinen ja punaisen osana on tuoda pientä piristystä ja lisätä

Helvetica

Abcefgnopr

abcdefghijklmnopqrstuvwxyåöö
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyåöö
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÅÖ
 1234567890

Arial

Abcefgnopr

abcdefghijklmnopqrstuvwxyåöö
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyåöö
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÅÖ
 1234567890

Geneva

Abcefgnopr

abcdefghijklmnopqrstuvwxyåöö
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÅÖ
 1234567890

Kuva 6: Lomakkeistossa käytettävät fontit: Helvetica, Arial ja Geneva.

huomioarvoa harkitusti. Päätin, että muiden värien hillitty käyttö ei ole kielletty, mutta on kuitenkin harkinnan alaista. Esimerkiksi yhdessä esitteessä on käytetty tummaa vihreää, jonka käyttöön idea lähti pokeripöydän vihreästä väristä.



C15, M100, Y100, K0



R210, G35, B42



C80, M56, Y73, K79



R7, G31, B22

Lomakkeiston osa-alueista lähdin ensimmäisenä suunnittelemaan käyntikorttia, joka tilattiin logon ja maskotin kanssa samaan aikaan. Suunnitteluprosessi jäi käyntikortin suhteen kovin lyhyeksi. KymppiKoo halusi ensimmäisen luonnokseni ja siitä painettiin pian kortit. Yrityksellä oli jo valmiina yhteys painotaloon ja lähettämäni painovalmis pdf-tiedosto meni KymppiKoon kautta painotalolle painettavaksi. Lopputulos oli nopeasta toiminnasta huolimatta hyvän näköinen. Valmis tuote kuvassa seitsemän. Käyntikortin värimaailma pysyi mustavalkoisena ja fonttina käytin Arialia.



Kuva 7: Käyntikortti.

Yleiseen käyttöön tarkoitettu kirjelomake toi haastetta, sillä kaikissa töissä nuori yritys toivoo edullisuutta. Suljin tässä tapauksessa pois painotalossa painettavat kirjepaperit ja päätin tehdä KymppiKoolle word-asiakirjapohjan, jossa olisi valmiina logo ja yhteystiedot kuvana sekä rajattu tyhjä alue tekstille. Näin ollen yritys voi kirjoittaa vapaasti tekstiä sille varatulle alueelle muuttamatta samalla kuvien sijaintia tai muita pohjan asetuksia. Tässä tapauksessa valmiin kirjeen tulostuksen hoitaa itse yritys omalla tulostimellaan.

Aloitin kirjelomakkeen suunnittelun tutkimalla muiden yritysilmien lomakkeistoja. Kirjeen vasempaa yläkulmaan asetin logon ja alareunaan tuli yrityksen yhteystiedot. Halusin rajata yhteystiedot vapaasta tekstikentästä jotta ne eivät muun tekstin kanssa loisi sekavaa kokonaisilmettä kirjeelle. Ratkaisin tilanteen rakentamalla korttimaiden tunnuksista (risti, hertta, pata ja ruutu) vaakaviivan yhteystietojen päälle. Vapaan tekstikentän suhteen tuli myös rakentaa tarvittavat välit kuvaelementtien ja tekstikentän väliin. Pidempää kirjettä varten tarvitaan jatkolomake. Jatkolomake on muuten samanlainen, kuin kirjelomake, mutta yläreunassa ei toistu logo eikä maskotti. Kirjeeseen laitoin esimerkkitekstiä, jossa on huomioitu fontiksi Arial ja tyyllitelty kirjeen alku- ja lopputervehdys valmiiksi. Valmiista ratkaisusta tein yritykselle esimerkiksi versiot, joista toisessa vaakaviivana toimivista korttimaiden tunnuksista pata ja risti ovat mustia ja hertta ja ruutu tapansa mukaan

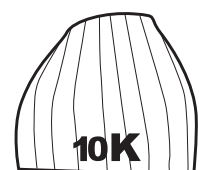
punaisia. Seuraavassa versiossa edellä mainitut maat ovat valkoiset mustalla reunaviivalla. Tarkoituksena oli, että yritys voisi käyttää halutessaan kumpaa tahansa. KymppiKoo halusi kuitenkin vain mustavalkoisen kirjelomakkeen ja lisäksi toivoi, että maskotti tulisi lisätä logon eteen. Lopulta laitoin kuitenkin maskotin vasta logon jälkeen, jotta logon painoarvo säilyisi ennallaan, eikä maskotista tulisi tärkeämpi elementti (ks. Liite 1).

Kirjekuoren suunnittelu lähti siltä pohjalta, että sen tulee sopia yhteen kirjelomakkeen kanssa. Lisäksi ajattelin kirjekuoren kohdalla edullisuutta, joten materiaali on suunniteltu ikkunattomalle kuorelle painettavaksi. Kuoren kooksi on valittu C5, joka on todella yleinen koko. Tuon kokoiseen kuoreen mahtuu A4 paperi kerran taitettuna. Kirjekuoren vasempaan yläreunaan sijoitin pelkän logon aluksi niin kuin kirjeeseenkin, mutta se muuttui lopulta samanlaiseksi, kuin valmiissa kirjelomakkeessa (ensin logo ja sitten maskotti). Jos mahdollista, on huomattava, että elementtien koko pysyy samana kirjekuoressa ja kirjelomakkeessa sekä muissa lomakkeiston kirjeissä ja kuorissa, jos niitä tarvitaan. Tämä pieni asia tuo usein muuten samankaltaisiin materiaaleihin huomattavasti yhtenäisyyttä ja luo sitä kautta huolellisen ja asiallisen kuvan yrityksestä.

Kirjekuoren alareunaan laitoin yrityksen yhteystiedot yhdelle riville, toisin kun kirjelomakkeessa. Tämän ratkaisun tein siksi, että tilaa säästyisi enemmän osoitetiedoille ja postimerkille. Yhystietorivillä toistuu välityksien kohdalla korttimaiden elementit, jotka toimivat vaakaviivana kirjelomakkeessa. Yhtenäisyyden säilyttämisen kannalta sekä teksti, että kuvaelementit ovat saman kokoiset sekä kirjeessä että kuoressa. Tein KymppiKoolle kuoresta sekä värillisen, että mustavalkoisen version samasta syystä, kun kirjelomakkeen kohdalla. Yritys jätti tässä tapauksessa mustavalkoisen version pois ja valituksi tuli ainoastaan version jossa on värilliset kuviot (ks. Liite 2).

4.4 Muut printtimateriaalit

KymppiKoo tilasi pipon alkutalvella 2008. Aluksi suunnitteilla oli tehdä jotain uutta ja erilaista. Kyseessä oli paljon joustava puuvillapipo. Pipon värinä oli musta tai valkoinen, joista yritys valitsi lopulta valkoisen pipon. Printti joustavalle kudotulle materiaalille asetti kuitenkin paljon kysymyksiä. KymppiKoo oli tapansa mukaan selvittänyt, missä kuva saadaan painatettua tekstiilille. Tässä kohtaa liskon ja ylipäänsä kapean linjan painatusmahdollisuus jäi minulle valitettavasti hieman epäselväksi, koska en ehtinyt olla yhteyksissä tämän painopaikan kanssa. Pipon suhteen tehtiin lopulta varman päälle ratkaisu ja siihen tuli etupuolelle ainoastaan musta logo. Vaikka pipoon ei tällä kertaa tullut mitään muuta säilyttävää, on musta logo kuitenkin tehokas valkoisella pinnalla ja ratkaisu yksinkertaisuudessaan onnistui.



Laskutus pohjan työstö tuli KymppiKoolta lisätyönä vasta vuoden 2009 alussa. Yrityksellä oli ollut käytössä itse tehty word-asiakirjapohja koko toimiajan, kunnes he huomasivat pyytää laskutus pohjaan logon. Laskutus pohjan vasempaan yläkulmaan tuli logo ja maskotti saman kokoisena, kuin kirjelomakkeessa ja -kuoressa. Tyyli tellyä yhteystietokenttää en kuitenkaan aiemmista materiaaleista lisännyt laskutus pohjaan, koska katsoin, että yhteystietokenttä oli jo selkeä ja sai pysyä hillittynä niin kuin KymppiKoo oli sen laskutus pohjan alareunaan ajatellut. Fontiksi vaihdoin Arialin ja siistin kokonaisuuden selkeämmäksi. Pohjassa oli jo taulukko laskulle, joten sitä ei tarvinnut tehdä uudestaan vaan pieni ehostus riitti. Vaikka työlle oli valmis pohja lähtökohtana, muuttui se huomattavasti ja muutokset yhtenäistivät KymppiKoon ilmettä ennestään (ks. Liite 3).

4.4.1 Esitteet

Ensimmäinen tekemäni KymppiKoon mainosmateriaali on A6 kokoinen flyer. Työ tilattiin jaettavaksi yhteistyössä yrityksen kanssa olevien ravintoloiden tiskeille. Esitteen tekoon jäi valitun tekstin ja parempiresoluutioisten kuvien saapumisen jälkeen muutama päivä. Muutamassa päivässä voi saada aikaan paljonkin, mutta tässä tapauksessa, kun kyseessä oli KymppiKoon ensimmäinen esite, oli yritettävä rakentaa nopeasti ilme, jota yrityksen muut esitteet lähtisivät seuraamaan. Tehtävä oli todella haasteellinen, koska ei ollut aikaa kehittää hienoja yksityiskohtia vaan oli keskityttävä isompiin, hillityihin elementteihin, jotka saattaisivat toistua tulevissa printeissä ja joita voisi helposti jalostaa myöhempiin töihin muuttamatta niillä luotua peruslinjaa.

Flyerin suunnittelu lähti tiedon ryhmittämisestä ja tekstin käsittelystä. Tekstiä oli aluksi niin paljon, että sen koko mahdutettuna valittuun flyer kokoon olisi jäänyt aivan liian pieneksi. Informaation määrä tekstissä oli kuitenkin vähäinen, joten teksti saatiin typistettyä lyhyemmäksi ja pistekooksi tuli 9. Flyeriin tuli laittaa kolme pokeri aiheista valokuvaa mikä puolestaan aiheutti ongelman ratkaistavaksi pienessä esitteessä, jossa oli jo neljä palstaa tekstiä ja logo sekä maskotti. Lopulta keksin laittaa suorakulmio muodon esitteen keskelle ja sijoitin sen sisälle kaiken yrityksestä kertovan tiedon. Alas jätin enemmän tilaa, kun kulmion ylle, jotta sinne mahtui ohjelmopalvelun tilausohje. Lopulta muutin suorakulmion kulmat pyöreiksi ja kulmiosta muuttui pelikorttia muistuttava muoto.

Valokuvat saivat saman pelikorttimaisen muodon. Ne on aseteltu mietitysti, mutta huolettomasti kuin pöydälle levinneet pelikortit. Esitteen taustalle, muodon taakse tuli häiveväri mustasta valkoiseen. Se tuo entistä enemmän keskellä olevaa pelikorttimuotoa esille ja erottaa tilaustiedot itse yritystä ja sen tarjoamia palveluja koskevasta tieto-osiesta antaen lisää selkeyttä. Esitteen teko ei kuitenkaan täysin ongelmitta sujunut.



KymppiKoo Oy tarjoaa pokerikouluja, ja -turnauksia sekä kasinoiltoja koulutuspäivien ratoksi pikkujouluihin, häihin, synttäreille tai ihan mihin vain. Palvelu tuotetaan ohjelmopalveluna. Suomen lainsäädännöstä johtuen, rahasta pelaaminen on kiellettyä. Parhaat pelimiehet ja -naiset voi palkita kuitenkin tavarapalkinnoin!

TUOTTEET

Pokerikoulu
Räätälöimme tapauskohtaisesti koulutus- ja turnausohjelman, riippuen käytävissä olevasta ajasta, osallistujamäärästä sekä taitotasosta. Pokerin suosituin pelimuoto on ehdottomasti Texas Hold'em. Meiltä voi kysyä myös muiden pelimuotojen, esim. sökö ja omaha saatavuutta.

Casino-ilta
Pokerin lisäksi kasinoiltaan kuuluu ehdottomasti ruletti ja black jack. Casino 10K tarjoaa jännitystä ja mahdollisuuden kokeilla eri pelejä riskittömästi!



TILAUS

Tarjouspyynnöt sähköpostitse: pokeri@10K.fi
Kerro käytössäsi oleva aika, osallistujamäärä ja haluamanne tuote. Tulemme sinne minne asiakas meidät haluaa!

10K

Kuva 8: A6-kokoinen mainosflyer KymppiKoon yhteistyöravintoloiden tiskeille.

Maskotin ääriiviivat osoittautuivat liian ohuiksi painoa varten. Lisäksi olin kiireessä kääntänyt maskotin peilikuvaksi hakiessani parempaa asettelua, mutta siinä samassa minulta jäi huomioimatta pelikorttien 10 numeron ja K kirjaimen kääntäminen oikein päin. Valitettavasti virhe painettiin flyereihin. KymppiKoo oli saanut tiedon ääriviivojen ohuudesta, mutta itse kuulin siitä jälkikäteen. Esite onnistui silti mielestäni melko hyvin kiireellisestä aikataulusta huolimatta. Lisko on esitteessä niin pieni, että lukija ei välttämättä osaa kiinnittää huomiota peilikuvakäännöksestä ja kiireessä syntyneestä huolimattomuudesta aiheutuneeseen virheeseen. Virhe on korjattu kuvassa kahdeksan näkyvästä flyerista.

KymppiKoo pyysi A4-esitteen yhteistyökumppaneilleen jaettavaksi pian flyerin valmistuksen jälkeen. KymppiKoo piti A6-lomakkeen ilmeestä ja sen linjaa lähdin noudattamaan

myös isomman esitteen suunnittelussa. Tietoa sisältävän pohjan pelikorttimuoto ja sen takana olevan taustan häiveväri toistuvat myös A4-esitteessä. Tällä kertaa asetin pelikorttimuodon symmetrisesti keskelle niin, että sen alaosaan ei jäänyt muita sivuja enempää tilaa. Tilaa oli kuitenkin sen verran, että sijoitin alareunaan yrityksen juuri valmistuneen, yrityksen jäsenen tekemän nettisivuston osoitteen. Nyt kun informaatiolle oli A4-koon puolesta tilaa enemmän, asettelin kuvat vaakasuoraan kuitenkin käyttäen yhä ideaa pöydälle levinneistä pelikorteista. Yritys oli ajatellut tulostavansa itse esitettä ja siksi kuvien haluttiin olevan mustavalkoiset. Vaikka kuvissa oli sama pelikorttimuoto, eivät ne olleet mustavalkoisina yhtä mielenkiintoisia kuin värilliset. Tein kuville tummat kehukset. Kehukset ovat mustan eri sävyjä. Edessä on tummin ja takana vaalein. Tumma tausta toimi erittäin hyvin tuoden harmahtavat kuvat paremmin esille esitteestä.

Koska esite on suunnattu vain yhteistyökumppaneille, halusi KymppiKoo siihen Partners only -tekstin. Tekstistä tuli toiveesta vaalean sävyinen ja vesileiman näköinen. Kirjoitin tekstin isolla pistekoolla, isoilla kirjaimilla ja sijoitin sen muun tekstin taustalle hieman vinottain. Ratkaisu rikkoi hyvin kahden tekstipalstan ja kuvien väliin jäänyttä tyhjää tilaa. Uutena tietona tähän esitteeseen tuli Pokerikoulun ja Casino-illan hinnat. Liskon peilikuvasi kääntely sai unohtua. Tässä esitteessä lisko on niin päin, kun sen on suunniteltu alunperin olevan. KymppiKoo toivoi esitteestä myös version, jossa he voivat itse kirjoittaa hintatiedot. Tein heille word-asiakirjapohjan, johon asetin taustakuvaksi aiemmin tekemästäni esitteestä version, jossa olin jättänyt hintatietojen kohdalle tyhjän tilan. Sen kohdalle asetin muokattavan tekstikentän, johon kirjoitin aiemmasta esitteestä hintatiedot, jotta yrityksen ei tarvitse itse alkaa miettiä siistiä asettelua ja oikeaa fonttia.

KymppiKoolla oli nyt kaksi mustavalkoista A4 esitettä: yksi yhteistyökumppaneille sisältäen tietoa yrityksen toiminnasta sekä jossa oli myös ohjelmien hintatiedot. Toinen muuten samanlainen esite, mutta mihin yritys pystyi itse muuttamaan hintatietoja. Yritys toivoi vielä kolmannen A4-kokoisen mainosesitteen muutamilla muutoksilla. Tätä esitettä he suunnittelivat käyttävänsä suoramarkkinointiin. Suoramarkkinointiesite ei eroa merkittävästi aiemmista esitteistä. KymppiKoo ei ole vaatinut noudattamaan orjallisesti aiempien esitteiden ilmettä. Se on hyvä asia, sillä mielestäni pienet eroavaisuudet suunnittelussa vaikka sitten yhden gategorian, kuten esitteiden sisällä ovat piristäviä ja joissain tapauksissa lähes pakollisiakin. Esimerkiksi jos sivun sisältö yllättäen kasvaa tai supistuu olennaisesti tai jos kuvien määrä vaihtelee niin aiemmat ratkaisut eivät välttämättä toimi enää yhtä hyvin. Olen miettinyt asian myös siltä kannalta, että koska kyseessä on elämyksiä tarjoava ohjelmapalveluyritys, ei esitteiden tarvitse olla yhtä konservatiivisia, kuin esimerkiksi virastoissa usein käytetty hillitty ja toistuva tyyli vaan viitteellinen linja riittää.

Suoramarkkinointiesitteessä ei ole hintatietoja, joten kaikki kehyksen sisällä olevat elementit: Teksti, logo, maskotti ja kuvat ovat isommat verrattaen aiempiin. Häive on tässä esitteessä toisinpäin, eli alhaalta mustasta ylös valkoiseen. Muutos oli hyvä ja toi nettisivuosoitteen alareunasta paremmin esille. Myös musta lisko sai lisää kiinnostavuutta, kun takana oli tumman reunan sijaan vaalea. Esite haluttiin värillisenä, mutta kuvien lisäksi ei ollut toivetta lisäväristä suunnittelussa. Tällä kertaa en käyttänyt syvää punaista, vaan otin käyttöön vihreän värin yhden esitteessä olevan kuvan pokeripöydästä. Vihreä oli kuitenkin liian räikeä, eikä isompana pintana tuonut mieleen yhteyttä pöydän väriin. Syvensin vihreän väriä mustalla kunnes saavutin mielestäni hyvän sävyn. Esitteestä tein kaksi versiota, joista toisessa käytin vihreää vain kuvien kehyksissä ja toisessa myös häiveessä. Häiveessä käytettynä sävy vaaleni oletettua enemmän eikä mielestäni antanut enää tarpeeksi tummanpuhuvaa ilmettä vaan vaaleuden lisäksi vei ilmeestä myös salaperäisyyttä pois. Myös KymppiKoo piti enemmän versiosta, jossa oli vain kehykset vihreällä. Tallensin valitun dokumentin tulostusta varten cmyk väreillä ja sähköpostilla lähetettäväksi rgb väreillä.

4.4.2 10K 1-vuotismateriaalit

KymppiKoon ensimmäinen vuosi oli lopuillaan ja yritys alkoi suunnitella yksi vuotis juhlaturnausta pelaajille kiitoksena kuluneesta vuodesta. Turnausta varten sain suunniteltavakseni A6 kokoisen flyerin ja A4 kokoisen julisteen. Tapahtumassa oli pöytiä 10 joista jokaisessa oli 10 paikkaa. Paikat haluttiin arpoa pelaajille, joten yksi työni oli käytikortin kokoiset kaksipuoleiset arvontalaput. Lisäksi yritys halusi pukeutua turnaukseen uusiin mainos t-paitoihin. Viimeisenä työnä tein vielä palkintolistan julisteeksi.

Sain tiedon KymppiKoon turnauksesta 2008 lokakuussa. Turnaus oli tarkoitus järjestää 2009 tammikuun tienoilla, joten suunnittelu-aikaa oli aiempiin töihin verrattuna enemmän. Ensimmäiseksi aloin suunnitella A6 mainosflyeria tapahtumasta. Koska kyseessä oli tavallisen tapahtuman mainoksen sijaan yrityksen järjestämät juhlat, flyerin tulisi olla entistä loistavampi. Koitin keksiä kuinka juhlatunnelma välittyisi flyerista. KymppiKoo toivoi, että käyttäisin heidän sivuillaan olevaa reunakuviota esitteen reunoilla. Lupasin kokeilla, mutta heidän lähettämänsä kuvio osoittautui ongelmalliseksi. Kuva oli huonolaatuinen, koska se oli nimenomaan nettisivuille tehty. Lisäksi korttimaat olivat aseteltu valmiiksi kuvassa toisiaan vasten niin, että alin oli oikein päin, ylin oli väärinpäin ja reunoilla olevat maat kääntyivät muodostelmassa sisäänpäin. Tuo asetelma olisi tehnyt erittäin vaikeeksi kuvion siistin toistamisen. Suljin tuon kuvan pois, mutta päätin kuitenkin noudattaa KymppiKoon toivetta ja tein itse uudestaan parempilaatuiset yksittäiset kuviot, joiden toimivuutta esitteen eri kohtiin lähdin luonnostelevaan. Flyerin pohjana toimi erillinen häivetausta jonka

päällä pelikortin muotoinen laatikko informaatiolle, eli sama lähtökohta kun ensimmäisessä flyerissa. Pelikortti muodon taakse jäävästä taustasta näkyi A6 koossa niin kapeat reunat, ettei korttimaa kuvioista olisi näkynyt juuri mitään. Ulkopuoliset ihmiset eivät välttämättä olisi siksi edes tunnistaneet kuvioita, mikä mielestäni olisi syönyt tarkoituksen elementtien käytöltä. Lisäksi alhaalle jäänyt tila täytyi pitää rauhallisena, koska yritys toivoi tilaa sponsoreille. En halunnut kuitenkaan luovuttaa mielenkiintoisten kuvioiden suhteen ja keksin lopulta käyttää niitä pelikorttikuvion sisällä.

Tällä kertaa flyer ei sisältänyt niin paljon tekstiä, joten sen asettelu koitui helpommaksi. Tutustuin ravintoloiden ja clubien flyereihin, joissa usein on vain vähän tekstiä ja paljon kuvaa. Flyereissa oli mielenkiintoisia ratkaisua otsikoissa. Lisäksi vertailin niissä käytettyjä tapoja ilmaista tapahtuman aika ja paikka. Kiinnitin erityisesti huomiota selkeyteen, jotta suunnittelu ei menisi huonolla tavalla faktojen kertomisen edelle. Flyer hahmottui lopulta aika nopeasti mieleeni ja lähetin asiakkaalle lyijykynäluonnokset, jotka muuten olivat samanlaiset, mutta toinen oli vaakasuuntainen. Yritys piti hahmotelmista ja valitsi pystysuuntaisen vaihtoehdon.

Esitettä oli helppo alkaa työstämään luonnoksen pohjalta. Luonnokset eivät kuitenkaan kertoneet koko totuutta ja jouduin kohtaamaan muutaman ongelman. Olin jo luonnoksen kohdalla päättänyt, että liskosta tulee tähän flyeriin valkoinen. Kun olin asetellut korttimaiden tunnuskuviot liskon taakse taustalle, täytyi minun laittaa vielä korttimaiden taakse mustasta valkoiseen lähtevä häive. Häiveestä täytyi tehdä suunniteltua tummempi, jotta liskon ja muiden kuvioiden yhdistelmä ei näyttäisi niin rauhattomalta. Lopulta sain tummennetun häiveen ansiosta liskon tärkeämpänä elementtinä erottumaan tunnuksien edestä paremmin. Koska tausta oli suunniteltua tummempi, täytyi osa tekstistä muuttua valkoiseksi.

Suuremman haasteen toi sponsoreiden erilaatuiset logot. Aluksi sponsoreita piti olla kolme tai neljä. Lopulta logoja tulikin kuusi. Sekä kasvaneesta määrästä, että logojen erilaisista muodoista johtuen täytyi esitteen alaosaan saada lisää tilaa. Niinkuin jo aiemmin mainitsin, oli tässä esitteessä tekstiä melko vähän, joten informaatiot sisältävää pelikortti muotoa pystyi hieman litistämään. Puolet logoista oli harmittomia. Parempia tiedostoja ei tuntemattomasta syystä saatu. Yhdessä logossa oli siihen kuulumaton musta tausta, mikä piti rajata pois. Yksi logo lähetettiin word-tiedostona, johon logo oli kuvana tallennettu. Alkuperäistä kuvatiedostoa ei siis ollut mukana ja logon poimiminen ja tallentaminen kuvatiedostoksi oli muutamien mutkien takana. Kolmas ongelmallisista logoista jäi saamatta kokonaan, mutta se oli pakko saada flyeriin keinolla millä hyvänsä. Ehdotin asiakkaalle, että sponsoriyritys olisi mainittu logon sijaan nimellä. Tuo ei kuitenkaan käynyt vaan

sponsorin logo piti kaapata nettisivuston bannerista. Logon poimiminen bannerista ja sen saaminen mahdollisimman hyvän näköiseksi kävi työstä. Logon resoluutio oli myös saatava huomattavasti isommaksi painoa varten.

Juhlavuutta hain flyeriin aluksi mm. kokeilemalla liskon päähän syntymäpäivähattua. Tämän kaltaiset ideat jäivät kuitenkin pois. Muutaman korttimaan tunnus sai punaisen värin. Myös osa tekstistä sekä pelikorttimuodon reuna saivat punaisen värin. Näillä pienillä muutoksilla ja otsikolla sain mielestäni tarpeeksi jännitystä ja juhlan tuntua yksi vuotis flyeriin. Yksi vuotis turnaus flyer oli ensimmäinen, jossa liskoa käytettiin valkoisena. Liskon valkoidena käyttö ei sinänsä ollut erikoinen asia, koska olin suunnitellut maskotin käytettäväksi sekä mustana että valkoisena sen mukaan kumpi väri milloinkin sopisi paremmin muun suunnittelun kanssa yhteen.

10K 1 WEE
GRAND POKER GOES TEMPO
 LA 17.01 | 15.00 | TEMPO | HÄMEENKATU 15 | TRE

Ilmoittautuminen klo 15-16
 Turnaus käyntiin klo 16.15

Ilmaista pokeria mahtavilla palkinnoilla!

Lisäinfo:
www.10k.fi

Tempon menu:
www.ravintola.fi/ravintola/tempo

TEMPO
 INCUBO LATINO KITCHEN

NUTS
www.nuts.fi

KOPSONIN
BAARI
 A1000

Pokerimarketti.fi
 Pokeritorvikkeiden ykkönen

Tampereen Mediakulma Oy

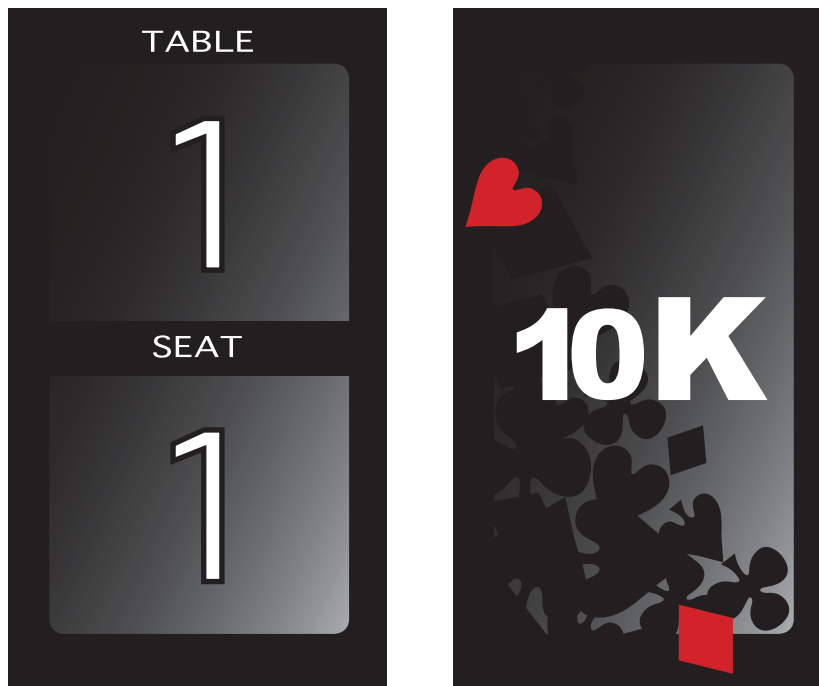
Kuva 9: A6-kokoinen yksivuotis-juhlaturnaus flyer.

Juhlturnausta varten tarvittiin myös A4-juliste. Julisteen teko kävi helposti, sillä KymppiKoo toivoi, että se olisi täysin samanlainen kuin flyer. Flyer painettiin ennen julistetta ja painamisen jälkeen sain kuulla ilmenneestä ongelmasta. Tekstin alla oleva häive tulostui oletettua tummempana ja koska alimmista teksteistä oli muutettu vain osa valkoisiksi, ei kaikki tekstit näkyneet niin selkeästi, kuin pdf-tiedostosta olisi voinut olettaa. Teksti oli kuitenkin luettavissa joten asia oli kunnossa. Tämän vuoksi muutin kuitenkin julisteeseen kaikki alimmat tekstit valkoiseksi. Muutos on tehty myös A6-flyeriin kuvassa yhdeksän.

Julisteeseen tuli kaksi logoa lisää. Uudet logot olivat ongelmattomia, mutta aiemmin mainitsemani kaksi huonompi resoluutioista logoa eivät kelvanneet minulle ja pyysin, jos sponsoreilta olisi vielä voinut vaatia parempia kuvatiedostoja sen uhalla, että aiemmin saadut logot tulevat taatusti olemaan epätarkat isommassa dokumentissa. Tilanteeseen ei tullut muutosta, joten oli tyydyttävä huonoihin logoihin. Pienellä lisä retusoinnilla sain logoista kuitenkin lähtökohtaa ajatellen hyvät. Juliste hyväksyttiin ja painettiin, jonka jälkeen KymppiKoo huomasi, että yhden sponsorin logo puuttui. Edessä oli kuitenkin vielä yhden erilaisen julisteen painatus, joten puuttuneen sponsorin logo toivottiin siihen erityisen näkyvään osaan.

Seuraava työ oli ennen turnausta pelaajille jaettavat arvontalaput (kuva 10), joilla jokaisen pelaajan pöytä ja paikka pöydässä oli tarkoitus määrätä. Suunnitelman mukaan pöytiä oli kymmenen ja jokaisessa pöydässä kymmenen paikkaa, eli arvontalappuja täytyi tehdä sata kappaletta. Eli selventäen pöytä yhden jokaiseen lappuun tuli numero yksi ja sen lisäksi jokaiseen eri numero yhdestä kymmeneen: 1/1, 1/2, 1/3 jne. Korteissa haluttiin selvyuden vuoksi lukevan pöytä ja paikka numeroiden ohessa. Suomen kielisten sanojen vastineeksi tuli lappuihin englannin kieliset sanat table (pöytä) ja seat (paikka). Kortit tehtiin 50 x 90mm kokoisiksi.

Aluksi suunnittelin, että pöydän kertova numero olisi ollut toisella puolella kun itse paikka-numero. Lopulta parempi ratkaisu oli laittaa kumpikin numero samalle puolelle. Numerot sai erotettua toisistaan table ja seat sanoilla. Selkeyttä lisätäkseni asetin numeroiden välille mustan vaakaviivan. Taustalla toistui taas pelikorttikuvio, jonka pelikorttimainen muoto jäi hieman piiloon tällä kertaa mustan vaakaviivan vuoksi. Kuvio toistui kuitenkin myös kortin takana antaen tarpeeksi viitteitä aiempaan ilmeeseen. Taakse jäi myös hyvä tila KymppiKoon logolle ja koska suunnittelussa oli käytetty paljon mustaa ja tummat häiveet, käytin tällä kertaa valkoista logoa. KymppiKoo tilasi arvontalaput alun perin mustavalkoisina, mutta halusi lopulta silauksen punaista, kuten julisteessa ja flyerissa. Muutos tuli vain kortin toiselle puolelle yrityksen logon takana oleviin korttipeli maiden tunnuksiin. Muutos täytyi tehdä vain yhdelle kortille, joka toimi kaikkien korttien taustapuolena



Kuva 10: Arvontalaput yksi vuotis turnaukseen.

Turnaukseen oli vielä yksi juliste painettavana. Julisteen tuli tuoda esille sponsorit ja heidän tarjoamat palkinnot kisaajille. Julisteen oli tarkoitus olla vain tapahtuma ravintolan seinillä. KymppiKoo toivoi, että itse juhlaturnaus julisteesta vahingossa pois jäänyt logo toistuisi palkintojulisteessa monta kertaa. Lisäksi sponsoreiden logojen tuli olla isoja. Pelkkä ajatus siitä minkälainen julisteesta olisi tuossa tapauksessa tullut oli huono. Tässä tapauksessa otin kuitenkin lähtökohdaksi sen että asiakas on aina oikeassa. Tästä huolimatta tein kaksi julistetta. Toisen julisteista tein asiakkaan toiveen mukaisesti ja toinen juliste on oma näkemykseni. Tässä julisteessa toistui myös pelikorttimainen keskiosa. Asiakkaan julisteeseen piti asetella muiden logojen lisäksi monta kertaa haluttu logo, joten reunatkin täyttyivät logoista sen sijaan, että ne olisivat olleet väritykseltään mustat tai aiemmin käytetty häiveväri mustasta valkoiseen.

Omassa näkemyksessäni on vain yksi logo per yritys, jolloin ne nousevat myös paremmin esille. Tässä versiossa reunat ovat mustat ja kehystävät tehokkaasti keskustan informaatiota. Kummassakin julisteessa oli KymppiKoon toiveesta prize pool ja heti sen alla palkintolista. Lähetin kaksi julistetta asiakkaalle ja annoin vapauden valita. Ohessa kuitenkin perustelin, miksi oma näkemykseni on parempi ja lopulta se tuli valituksi. Tässä tapauksessa oli mielestäni tärkeää näyttää, mitä tarkoitan mielipiteelläni, koska asiakas oli hätääntynyt turhankin paljon aiemman julisteen mokasta (ks. Liite 5).



Kuva 11: T-paita yksi vuotis juhlaturnaukseen. Vasemmalla paidan etuosa.

Loppusilauksena KymppiKoon yksi vuotis turnaukseen haluttiin työntekijöille uudet mainos t-paidat. Aluksi sain vapaat kädet suunnitella uusi kuva liskosta. Paidassa oli tarkoitus olla sekä lisko, että kyltti, jossa lukee diileri. Yritys lähetti kuvan kyseisestä kyltistä, joka osoitautui ainakin nimeltään yhden KymppiKoon yhteistyökumppanin logoksi. Kyltissä oli eri teksti. En aiemmin ollut kuvaa nähnyt, joten varmaksi ei voi sanoa oliko kyseessä oikeasti logo. Käsitykseni mukaan yhteistyökumppanilla olisi ollut sama kyltti paidoissaan ja nyt haluttiin yhtenäistä ilmettä. Lisko olisi sitten omana elementtinään kertomassa minkä yrityksen porukka oli kyseessä. Kyltin kanssa oli ongelmia, se oli huonoresoluutioinen kuva. Piirsin päälle vektorigrafiikalla uuden kyltin käyttäen kuvaa mallina. Kuvassa oleva teksti oli tunnistettavasti CocaCola merkin fontti tai erittäin samankaltainen. KymppiKoo olisi toivonut diileri tekstin samalla fontilla. Kieltäydyin tekemästä kyseisellä fontilla mitään, koska se on todella tunnistettava ja patentoitu CocaCola tuotteelle. Hain vielä lisätietoa fontista ja sen käyttömahdollisuuksista. Fontin olisi saanut ostettua englannin kieliseltä sivustolta. Perustelin yritykselle, että fontin käyttäminen saattaisi aiheuttaa ongelmia ja

että se ei tukisi heidän ilmettään vaan aiheuttaisi sekavuutta. KymppiKoo halusi kuitenkin hieman erikoisemman fontin kylttiin ja pääsimme yhteisymmärrykseen siitä, että fontti olisi kuitenkin groteski. Fontiksi valittiin -niminen ilmaisfontti dafont.com sivustolta. Lisäkosta ei tehty sittenkään uutta erilaista kuvaa, vaan se pysyi samanlaisena kun ennenkin. Paitaan tuleville liskolle ja diileri kyltille en saanut kokotietoja, koska painon oli tarkoitus katsoa koot painamisen yhteydessä. Kuvat piti tallentaa tiedostoiksi, joissa ei ole taustaa ja kuvien värit piti miettiä niin, että ne erottuisivat mustasta t-paidasta. Kuvassa 11 näkyy luonnos valmiista paidasta.

4.5 WWW-sivut

KymppiKoo ei ole tilannut uusia nettisivuja osaksi yritysilmettänsä. Yksi yrityksen jäsen on tehnyt sivuston itse jo yrityksen perustamisen aikoihin eikä heillä näin ollen ole ollut tarvetta www-sivujen suunnittelulle (ks. Liite 6). Tein KymppiKoolle kuitenkin uuden sivuston osana opinnäytetyötä, koska www-sivujen ulkoasun suunnittelu kuuluu yritysilmeseen (ks. Liite 7). KymppiKoo eroaa tavanomaisista suomalaisista pokerisivustoista olemalla elämyksiin keskittynyt ohjelmapalveluyritys. Yrityksen sivustot keskittyvät vain omaan toimintaan. Yrityksen sivustoilla ei mainita yhteistyökumppanien lisäksi muita yrityksiä tai jaeta yleistä infoa pokerista. Sivuilla ei ole mahdollisuutta pelata nettipokeria tai muita uhkapelejä.

Selaamani suomalaiset pokerisivustot ovat nimenomaan keskittyneet aiemmin mainitsemini toimiin. Ne ovat irrallisia sivuja, joissa tekjään ei saada yhteyttä. Sivustot tarjoavat pokerin huumaa internetissä: videoita ja viimeisimpiä kuumia perunoita pokerin maailmasta sekä pokeriin liittyviä keskustelupalstoja. Neuvoja netissä pelaamiseen ja linkkejä ulkomaalaisille pelisivuille sekä ohjeita rahan siirtoon pelaamista varten. Suomessa rahasta pelaaminen on kiellettyä lainsäädännöstä johtuen, joten moinen toiminta on hieman kiistanalaista.

Muihin pokeriaiheisiin sivustoihin tutustumisen lisäksi tutustuin entistä paremmin KymppiKoon omaan nettisivustoon. Sivuston ilme ei vastaa samaa ilmettä, kun muissa materiaaleissa näkyvä ilme. Sivustoissa on käytetty mustan ja valkoisen lisäksi vaaleanpunaista. Yrityksen maskotti on asetettu sivuston oikeaan yläkulmaan, mutta logoa ei näe ellei tiedä, että sellainen on. Logo on piilotettu liskon taakse ja toimii jonkinlaisena leikattuna aukkona, jonka kohdalta sivuston taustakuviot erottuvat paremmin. Yrityksellä ei ole sivuilla selkeää tietoa siitä ketä he ovat ja mitä he tekevät. Tiedot yrityksestä ovat ripoteltu vaikeasti navigoitavien lukuisien linkkien taakse. Lisäksi sivusto sisältää paljon vanhoja uutisia. Sivustojen kehitys ja päivittäminen on selkeästi jäänyt jossain vaiheessa kesken

tai vähemmälle huomiolle josta johtuen lupaavasta alusta huolimatta lopputulos on sekava. Kauan aikaa sitten luotu sivuston ilme poikkeaa olennaisesti uudesta ilmeestä ja pelkästään se piirre tekee sivuista hieman ulkopuoliset ja vaikeasti yhdistettävät.

Kerroin KymppiKoolle, että teen heidän www-sivustostaan ulkoasusuunnitelman opinäytetyöhön ja he ovat olleet kovin kiinnostuneita näkemään lopputuloksen. Olen jo alustavasti kertonut heille olennaisia asioita mitkä eivät mielestäni toimi heidän sivustoillaan, mutta yritys itse ei ole ehtinyt aikeistaan huolimatta tekemään sivuihin uusia muutoksia. Yrityksen kasvaneesta kiinnostuksesta tekemiäni suunnitelmia kohtaan sekä omasta kiinnostuksestani nettisivujen valmistusta kohtaan päätin tehdä leiskojen sijaan valmiin sivuston, jotka yritys voisi lunastaa käyttöönsä halutessaan heti. Sivuston pohjan suunnittelussa ei tarvinnut nähdä juuri vaivaa, koska olin jo kehittänyt yrityksen ilmettä paljon muissa materiaaleissa. Toki täytyi ottaa huomioon, että kyseessä ei ollut enää printtipuolen työ vaan muodostunut ilme tuli muokata nettisivustoa varten.

KymppiKoon uuden ilmeen vieminen nettisivuihin oli vain yksi haaste. Oli osattava rakentaa sivuston navigointi aivan uusiksi. Koska yrityksen kanssa ei oltu tehty sopimusta sivuston suunnittelusta, en ottanut yritystä mukaan suunnitteluprosessiin. Navigointi täytyi rakentaa täysin uusiksi, koska se oli yrityksen omilla sivuilla sekava. Vaikka olin vierailut nettisivustolla monta kertaa, en edelleenkään löytänyt haluamiani tietoja ilman työstä käyvää etsimistä. Suunnittelin sivuston otsikkopalkkiin rivissä olevan navigoinnin. Index sivulla on KymppiKoon esittely, jossa kerrotaan lyhyesti olennaiset tiedot itse yrityksestä ja sen toiminnasta. Etusivun linkin nimi on 10K. Toiseksi tärkein tieto oli mielestäni yrityksen tarjonnasta kertominen, jotta asiakas tietää mistä on oikeasti kyse. Linkistä tuli nimeltään ohjelmat.

Yritys itse oli asettanut uutiset tärkeimmäksi asiaksi sivustollaan. Tein myös uutiset nimisen linkin, mutta se sai omassa suunnitelmassani kolmannen paikan rivillä. Sivustoa katsottaessa uutiset eivät ole enää pitkä lista linkkejä vanhoihin uutisiin, vaan vierailija näkee ensimmäisenä tuoreimman uutisen. Tekstiä saa vieritettävä ylöspäin, jos haluaa lukea vanhempia uutisia. Samalla sivulla on myös sponsoreiden logot joista pääsee linkillä yritysten omille sivuille. Neljänneksi navigointirivin linkiksi valitsin gallerian, jonka alla yrityksen tapahtumista on kuvia nähtävillä. Viides linkki on yhteystiedot. Linkki sisältää kaikki olennaiset tiedot ohjelman tilauksen tekemiseen ja yhteyden ottamiseen. Viimeiseksi linkiksi asetin rekrytointi osion. Yrityksellä ei ole varsinaista näkyvää työnhakua päällä koskaan, mutta avoimia hakemuksia otetaan vastaan koko ajan. Rekrytointisivuille katsoin olennaiseksi laittaa jakajien infopakettin, jonka löysin KymppiKoon sivustoilta. Nyt työnhakija voi lukea heti infopakettin ja sisäistää työn vaatavuustason. Myös uudet ja vanhat

työntekijät löytävät infopakettin ja säännöt nopeasti.

Jokaisella sivulla on sama pohjakuva. Rakensin taulukon, jossa on ylä- ja alalokeron välissä kolme korkeampaa palstaa. Keskipalsta on levein. Koko taulukon sisään on asetettu pohjakuva. Taulukko on asetettu keskelle sivua ja sillä on ylä ja alamarkinaali, joiden ansiosta kuvan ympärille jää tilaa. Koko sivun taustaväri on musta. Sivuston oletusfontti on Arial. Fontin väri on musta ja tekstin seassa olevissa linkeissä se on punainen. Otsikkopalkin navigointilinkit ovat kuvia (kuva 12). Loin punaiset elementit staattisille linkeille ja mustat aktiivisille linkeille. Uutiset sivuston uutispalsta pysyy taustakuvan sisällä. Tekstiä vieritetään sille varatun alueen sisällä. Uutissivulla on myös toinen erikoisemmän laatuinen ominaisuus. Sponsorien linkit olivat aiemmin pelkkää tekstiä. Sivun sai pirstostettua, kun laitoin linkit kuvina. Kuvaelementteinä toimivat sponsoriyritysten omat logot joita osoittaessa



valittu linkki pomppaa muita isommaksi (ks. Liite 7).

Kuva 12: Vasemmalla punaiset staattisten linkkien elementit. Oikealla mustat aktiivisten linkkien elementit.

5 YHTEENVETO JA POHDINTAA

KymppiKoo Oy perustettiin vuoden 2007 lopussa marraskuun tienoilla. Yhteistyö KymppiKoon kanssa alkoi tammikuussa 2008. Tuore yritys tilasi ensimmäisenä logon sekä käyntikortit. Yksi yrityksen jäsenistä oli tehnyt alustavasti logon heille, jota he eivät olleet ilmeisesti ehtineet käyttää ja he päättivät pian ulkoistaa yrityksen ulkoasun suunnittelun ja toteutuksen. Näin ollen logo tehtiin myös uusiksi. Logosta tuli täysin erilainen, kuin olemassa ollut logo, joka oli värillinen ja esitti pokerin pelaamisessa käytettävää pelimerkkiä. Kaikista logoehdotelmistani KymppiKoo valitsi yksinkertaisimman ja hiomattomimman logon joka koostui pelkistä Arial-kirjaimista. Tämä ei sinänsä ole huono juttu, sillä sen ympärille rakentui melko horjumaton ja asiallinen sekä tummanpuhuva ilme.

Ilmettä täydentää maskottina toimiva lisko. Maskotin käyttö ei ole mitenkään yleistä varsinkaan pokeri tai uhkapeli ilmeissä ja yleensä logoa tukemaan ja yrityksestä muistuttamaan tehdään enemmän tai vähemmän hillitty liiketunnus. Maskotti oli oma ideani, joka syntyi siltä pohjalta, että monesti KymppiKoon tarjoamien pokeriturnausten kaltaisia iltamia mainostetaan julisteilla, joissa kaiken huomion vie anonyymit sekä toistamattomat vähäpukeiset naishenkilöt. Usein tämän kaltaisista mainosmateriaaleista ei asiakas ehdi erottaa kenen tarjoama tai järjestämä tapahtuma on, koska kauniin naisen vaikutus on ylivoimainen. KymppiKoo voi näin ollen erottua kilpailijoista, kun käytetäänkin yleisen naishahmon sijaan maskottia, joka koko olemuksellaan viittaa vain yhteen yritykseen ja sen tuottamaan toimintaan. KymppiKoolle suunniteltu ilme noudattaa kokonaisuutena yhtenäistä linjaa, joka antaa yritykselle omanlaatuisen leiman.

Pitkäaikaisen yhteistyön tuloksena ja jo lukuisien printtimateriaalien toteutumisen myötä on KymppiKoolle muodostunut ehjä linja lukuunottamatta vielä käytössä olevaa vanhaa nettisivustoa. Muutamista ongelmista huolimatta onnistui työ mielestäni ensimmäisenä yritysilmmeen suunnitteluprojektina hyvin. Yksi vuotismateriaaleja tehdessäni olin jo hieman vapaantuneempi ja aikaa oli enemmän, kun aiemmissa töissä. Lisäaika ja aiheen laajempi tuntemus toivat työhön lisämausteena enemmän yksityiskohtia ja ilme kehittyi kokonaisuudessaan entistä parempaan suuntaan muuttumatta kuitenkaan olennaisesti aiemmin luodusta linjasta. Yritys on ollut myös tyytyväinen ja aikoo käyttää osaamistani hyödyksi myös tulevaisuudessa. www-sivusto piti alunperin suunnitella kuvina, mutta sivuston suunnittelu dreamweaverilla oikeaan käyttöön opetti paljon uutta. Lopulta tein pelkkien kuvien sijaan toimivan nettisivuston. Sen ansiosta osaamiseni laajentui merkittävästi.

Jokainen työ ja erilainen asiakas tuovat varmasti tullessaan uudet haasteet ja myös ongelmia matkan varrelle. KymppiKoon ilmettä suunnitellessani tapahtui toteutuksien kohdalla pieniä virheitä, joita yleensä oli tiedon saapuessa myöhäistä korjata. Ongelma saattaa olla yleinen, kun yritys pitää suunnittelijan ja painajan erillään. Asiakas ei välttämättä uskalla vaivata painotaloa silloin, kun suunnittelija pyytää tietoja. Asiakas ei myöskään välttämättä uskalla häiritä suunnittelijaa, kun painotalo on valittanut että työssä on jokin painojälkeen vaikuttava virhe jonka vuoksi korjauksia pitäisi vielä tehdä. Veikkaan, että kohdallani oli vastaavan kaltainen tilanne, koska yritys ei ikinä oman hyväksymisensä jälkeen valittanut vaikka painotalo olisi ollut toista mieltä. Se johti siihen, että asiakas tavallaan alistui ongelmille ja antoi virheiden mennä läpi.

Esimerkiksi ensimmäisessä A6-flyerissa olevalla liskolla jäi korttien numero ja kirjain peilikuvaksi. Se huomattiin, mutta joko painotalo tai yritys alistui huonoon jälkeen jättämällä asiasta kertomisen minulle ennen tuotteen painamista. Painotaloja on ollut matkan varrella useampi ja olen kuullut KymppiKoolta jälkikäteen painotalon valitteluviestejä, jotka olisin halunnut kuulla heti ja korjata virheen silloin kun se olisi ollut vielä mahdollista. Tästä pääteltynä suunnittelijan vaivaamisen välttely saattoi olla syy osalle virheistä ja pelkkä epäily asiasta kannattaa ottaa tosissaan ja koittaa vastaisuudessa saada yhteys itse painofirmoihin.

Projekti alkoi kauan ennen opinnäytetyön aiheen päättämistä ja eteni lähes loppuun saakka ennen sen valitsemista myös opinnäytetyön aiheeksi. Tämän myötä itse opinnäytetyön kirjoittaminen alkoi vasta projektin lopulla. Kirjoittamisen myötä oivalsin, että työtä on helppo käsitellä myös pidemmän ajan jälkeen itse työn toteutumisajankohdasta. Kirjoitettu pohdita olisi toki ollut rakentavaa jo yritysilmmeen suunnittelun alkuvaiheilla. On kuitenkin muistettava, että vaikka työ on lopulta saanut paikan myös koulutyönä, on työelämässä työllä usein tiukempi aikataulu ja työn lopputulokseen asiakkaan mielipiteellä suuri vaikutus. Kun asiakas on tyytyväinen, on työ onnistunut.

Työn valmistuttua hahmotan yritysilmmeen suunnittelun entistä laajempaan ja monipuolisempaan käsityksenä. Yritysilmettä tulee sitoa ehjällä linjalla, mutta ei parane unohtaa että laajakin yritysilmee voi olla samaan aikaan rikas ja yhtenäinen. Yritysilmettä suunniteltaessa on jatkuvassa kontaktissa asiakkaaseen. Kun asiakkaan oppii tuntemaan, voi näkökulmien esille asettaminen helpottaa huomattavasti. Asiakasta voi yrittää myös lukea ja toimia töitä esiteltäessä tavalla mikä on asiakkaan näkökulmasta selkein. Hyvä asiakas suhde pikii helposti lisää töitä, kun asiakas oppii luottamaan suunnittelijaan. Voinkin päätellä työni onnistuneen, koska asiakas aikoo jatkossakin tilata minulta tarvitsemansa markkinointimateriaalit. KymppiKoon sivustojen uusi rakentaminen oli luomisen juhlaa.

LÄHTEET

Kirjalähteet

ARNOLD, Peter 2006. *Pokeri: texas hold`em, omaha, sökö*.

Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

KANTOKORPI, Otso 2008. *Johdatus baarisököön*. Helsinki: Like Kustannus Oy.

KORTETJÄRVI-NURMI, Sirkka-KURONEN, Marja-liisa-OLLIKAINEN, Marja 2003.

Yrityksen viestintä. Helsinki: Edita Prima Oy.

KRIEKER, Lou 2006. *Pokerinpelaajan käsikirja*.

Painettu Kiinassa, Suomenkielinen laitos: WSOY.

KURKI-SUONIO, Ilmo 1992. *MMM korttipelikirja*.

Helsinki: Kustannusyhtiö Otavan painolaitokset.

OJALA, Pasi 2007. *Kasino pelit*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

SAARI, Mikko 2008. *Tarotista Texas Hold`emiin 600 vuotta korttipelejä*.

Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

SIMONS MOHR, Merylyn 1997. *The New Games Treasury*.

Boston: Houghton Mifflin Company.

TAMMI, 1993. *Korttipelejä*. Helsinki: WSOY:n graafiset laitokset.

Verkkolähteet

Answers.com. *Playing-card*. Internet lähde,

saatavissa <http://www.answers.com/topic/playing-card> (24.5.2009).

Rose & Pentagram Design. *Period Playing Cards*. Internet lähde,

saatavissa <http://historicgames.com/RPcards.html>. (26.4.2009).

LIITTEET

Liite 1: A4-kirjelomake

Liite 2: C5-kirjekuori

Liite 3: A4-laskupohja

Liite 4: A4-markkinointiesite

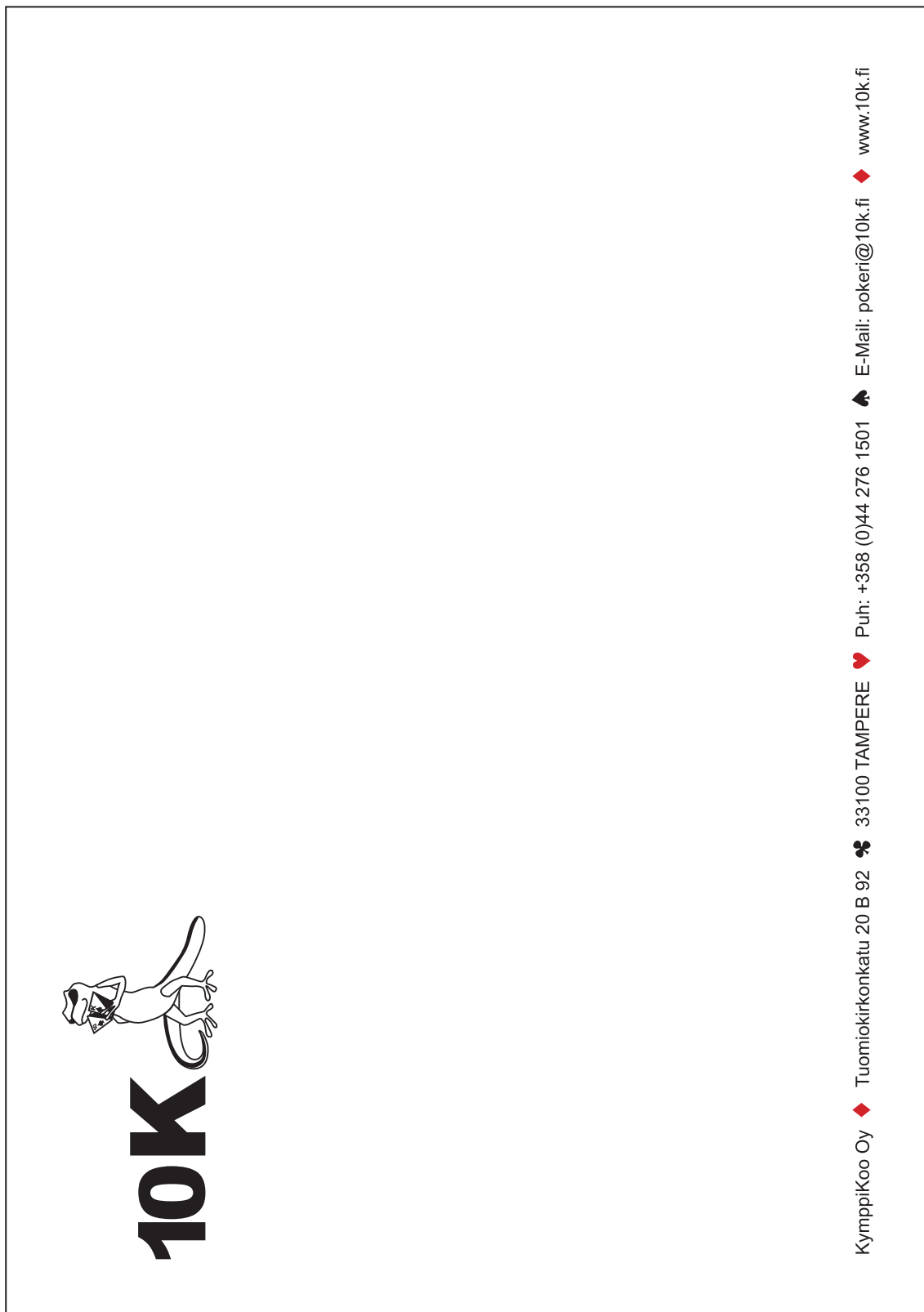
Liite 5: A4-palkintolista

Liite 6: KymppiKoon vanhan www-sivuston etusivu


Liite 7: KymppiKoon uuden www-sivuston etusivu ja uutiset-sivu.

Liite 8: Sanasto

Liite 2: C5-kirjekuori (koko pienennetty kuvassa).



Liite 3: A4-Laskupohja (koko pienennetty kuvassa).

		LASKU: 080	Sivu 1 / 1
<p>KymppiKoo Oy Tuomiokirkonkatu 20 B 92 33100 Tampere</p>		Päiväys: 11.03.2009	
<p>Tilaaja: Ravintola Matti Meikäläinen Matti Meikäläinen Oy Hämeenkatu xx Koskenranta 33100 TAMPERE</p>			
Päivämäärä	Nimike	Yht EUR	
17.01	Pokeriturnaus	xxx,xx	
	Alv (22%)	xx,xx	
	LOPPUSUMMA EUR	xxx,xx	
Saajan tilinro	Tampereen seudun osuuspankki xxxxxx-xxxxxxx	TILISIIRTO GIGERING LASKU: xxx	
Saaja	KymppiKoo Oy		
Maksaja	Ravintola Matti Meikäläinen Matti Meikäläinen Oy Hämeenkatu xx Koskenranta 33100 TAMPERE		
Allekirjoitus		Huom.aika 8pv Viiv.korko 11%	
		Viitenro	xxx
		Eräpäivä	27.03.2009 EUR xxx,xx
<p>Asiakaspalvelu/myynti Jani Haarala 044-2761501</p>		<p>Laskutus Marko Sarjanoja 050-3870005</p>	
		<p>Sähköposti, Internet Pokeri@10K.fi www.10K.fi</p>	
Y-tunnus: 2153889-7		Kotipaikka: Tampere Yritys on merkitty ennakonpidätysrekisteriin	

Liite 4: A4-markkinointiesite (koko pienennetty kuvassa).

KymppiKoo Oy

KymppiKoo Oy tarjoaa pokerikouluja, -turnauksia ja kasinoiltoja koulutuspäivien ratoksi, pikkujouluihin, häihin, syntäreille tai ihan mihin vain. Palvelu tuotetaan ohjelmistopalveluna.

Suomen lainsäädännöstä johtuen, rahasta pelaaminen on kiellettyä. Parhaat pelimiehet ja -naiset voi palkita kuitenkin tavarapalkinnoin!

TUOTTEET

Pokerikoulu

Rääätälöimme tapauskohtaisesti koulutus- ja turnausohjelman, riippuen käytettävissä olevasta ajasta, osallistujamäärästä sekä taitotasosta. Pokerin suosituin pelimuoto on ehdottomasti Texas Hold'em.

Suosittellemme varaamaan 2-3 tuntia koulutuksen ja turnauksen läpiviemiseen. Pystymme toteuttamaan tilaisuuksia 1,5 tunnin pikaturnauksista aina koko päivän kestäviin turnauksiin asti. Pokeripöytään mahtuu 10 pelaajaa ja meillä on valmiudet palvella 6-200 henkilön tilaisuuksia lyhyellä (alle 1kk) tilausajalla. Pidemmällä valmisteluajalla pystymme toteuttamaan isompiakin tilaisuuksia. Meiltä voi kysyä myös muiden pelimuotojen, esim. sökö ja omaha, saatavuutta.

Casino-ilta

Pokerin lisäksi kasinoiltaan kuuluu ehdottomasti ruletti ja blackjack. Toteutamme asiakkaan toiveiden mukaisen kasinoillan. Meiltä on mahdollisuus tilata vaikka yksittäinenkin pelipöytä asiakkaan tilaisuuteen.

Casino 10K tarjoaa jännitystä ja mahdollisuuden kokeilla eri pelejä riskittömästi!

HINNAT

Pokerikoulu 2-3h: 1-2 pöytää x eur + alv. 22% /pöytä ja pelinhoitaja
3-5 pöytää x eur + alv. 22% /pöytä ja pelinhoitaja

Isompiin tilaisuuksiin tarjouspyyntö erikseen. Hintahaarukka 30-50 eur +alv 22% /henkilö, riippuen henkilömäärästä ja ajasta. Sisältää pelivälineet, koulutuksen, turnauksen ja pienet aiheeseen sopivat tavarapalkinnot parhaille.

Casino-ilta: Teemme suoraan räätälöidyn tarjouksen asiakkaan toiveiden pohjalta. Hintahaarukka x-x eur +alv 22% /henkilö, riippuen henkilömäärästä, ajasta ja halutuista peleistä.

TILAUS

Tarjouspyynnöt sähköpostitse: pokeri@10K.fi
Kerro käytössänne oleva aika, osallistujamäärä ja haluamanne tuote.

Lisätietoja myös puhelimitse: **044 276 1501**

**10K**

Liite 5: A4-palkintolista (koko pienennetty kuvassa).

PRIZEPOOL

1. Lahjakortti Tempo 150 € + finaalipaikka
 2. Lahjakortti Pokerimarketti 100 € + finaalipaikka
 3. Lahjakortti Mediakulma 50 € + finaalipaikka
 4. Risteilykortti Tallinna
- + muuta kivaa

FINAALIPAIKAT SPONSORED BY



MUUTA KIVAA SPONSORED BY



TAPAHTUMASSA MYÖS MUKANA



Tampereen Mediakulma Oy



Pokerimarketti.fi
Pokeritarvikkeiden ykkönen



Liite 6: KymppiKoon vanhan www-sivuston etusivu.



10K.fi

10K tarjoaa tapahtumia pokerin ja muun mukavan parissa.

Uutisia

Suomen suurin live freeroll

10K tuottaa suomen suurimman live freerollin tulospalvelun. Myös jakajia ja muuta apua on 10K:ilta. Tulos sivut löytyvät valttikortin sivuilta.

Julkaistu 14-03-2009 16:08

Aikataulut päivitetty

Aikataulu on jälleen päivitetty. Tarkempia tietoja saa Nutsin, Valttikortin ja Pokeritiimin sivuilta.

Julkaistu 11-02-2009 09:13

Valttikortin superfinaali

10K tuottaa Valttikortin superfinaalin tulospalvelun 7.2.09. Superfinaali järjestetään Tampereella Love Hotelissa. Tuloksia voi käydä katsomassa osoitteessa <http://www.valttikortti.fi/finaali/superfinaali070209.php>

Julkaistu 07-02-2009 12:19

Vanhempia uutisia

- > 1 wee turnaus
- > 1 wee infoa
- > Grand Poker Goes Tempo
- > Joulua
- > 10K Casino paketti
- > Aikataulut päivitetty
- > Jani Holmin blogi
- > Kuvia pokerimarketin finaalista
- > Pokerimarketin voittaja
- > Midnight Sun Finalistit
- > Pokerimarketin Midnight Sun Finaali
- > Pokerimarketti Tampereen aluefinaali
- > Midnight Sun
- > Hyvää Vappua
- > Pokerimarketin vapun pelit
- > Aikataulu päivitetty
- > EPT 08 Aikatauluja
- > Oulun ja Porin Sit & Go
- > EPT siltari kiertue starttaa
- > Aikataulu pelaajille
- > Sivut avattu

Yhteistyössä:

**Tempo Nuevo Latino
Kitchen
Pokerimarketti
Pokeritiimi.com
Valttikortti
Nuts**

Copyright 2008 KymppiKoo Oy
Powered by Etomile 0.6.1 Final (PL:4) (Prelude).

Liite 7: KymppiKoon uuden www-sivuston etusivu. Alla näkymä uudesta uutis -sivusta.

10K PELIELÄMYKSIÄ AMMATTITAITOILLA

10K OHJELMATARJONTA UUTISET GALLERIA YHTEYSTIEDOT REKRY

KymppiKoo Oy on 2007 lopulla Tampereella perustettu ohjelmapalveluyritys, joka on keskittynyt järjestämään turnauksia pokerin parissa.

KymppiKoo on valmis palvelemaan 6-200 henkilön tilaisuuksia lyhyellä (alle 1 kk) tilausajalla. Pidemmällä valmisteluajalla on mahdollista toteuttaa isompiakin tilaisuuksia. Yritys avustaa tarvittaessa illanviettopaikan järjestämisessä.

Pelattavia pelejä ovat pokerin suosittu pelimuoto, Texas hold'em. Sen lisäksi pelata voi rulettia ja black jackia. Voit kysyä myös muiden pelimuotojen, kuten sokon ja omahan saatavuutta. Casino 10K antaa asiakkaille mahdollisuuden kokeilla onnen numeroitaan ja kortinlaskutaitojaan ilman riskiä. Yritys noudattaa Suomen lainsäädäntöä jonka mukaan, rahasta pelaaminen on kiellettyä. Parhaat pelimiehet ja -naiset voi kuitenkin palkita tavarapalkinnoin!

10K PELIELÄMYKSIÄ AMMATTITAITOILLA

10K OHJELMATARJONTA UUTISET GALLERIA YHTEYSTIEDOT REKRY

10K tuottaa suomen suurimman live freerollin tulospalvelun. Myös jakajia ja muuta apua on 10K:ita. Tulos sivut löytyvät **valttikortin** sivuilta. (Julkaistu 14-03-2009)

Nuts ja Valttikortti aikataulut päivitetty: **aikataulu**. Tarkempia tietoja saa **Nutsin**, **Valttikortin** ja **Pokeritiimin** sivuilta. (Julkaistu 11-02-2009)

10K tuottaa Valttikortin superfinaalin tulospalvelun 7.2.2009. Superfinaali järjestetään Tampereella Love Hotellissa. Tuloksia voi käydä katsomassa osoitteessa: <http://www.valttikortti.fi/finaali/superfinaali070209.php> (Julkaistu 07-02-2009)

Turnaus oli menestys!
Kiitos pelaajille ja yhteistyökumppaneille!
86 pelaajan joukosta voittajaksi nousi Joni Jaakkola, joka dominoi finaali-pöytää. 10K onnittelee!

Yhteistyössä:

TEMP
Pokerimarketti.fi
VALTTIKORTTI.FI
NUTS

Liite 8: Sanasto.

SANASTO

Bluffata:	Panostaa heikolla kädellä siinä toivossa, että vastustajat kippaavat.
Floppi:	Kolme ensimmäistä pöytäkorttia Omahassa ja Hold`emissa.
Hovikortti:	Kuvakortit joista korttipakan hovit muodostuvat.
Kolmoset:	Kolme samansuuruista korttia.
Korottaa:	Maksaa aiemman pelaajan panostus ja kasvattaa sitä.
Kuvakortti:	Kuningas, kuningatar ja jätkä sekä joskus myös ässä.
Käsi:	Viisi korttia, joista pelaajan peli muodostuu.
Limittit:	Panostuksessa sallitut minimi -ja maksimisummat tai pelimerkkien määrä.
Maa:	Risti, pata, hertta ja ruutu.
Neluset:	Neljä samansuuruista korttia.
No-Limit:	Peli jossa pelaajat voivat panostaa niin monta pelimerkkiä, kuin heillä on pöydässä.
Omaha:	Hold`emin versio, jossa pelaajien on käytettävä kahta pohjakorttia yhdessä kolmen yhteiskortin kanssa. Jokainen pelaaja saa neljä pohjakkorttia.
Pari:	Kaksi samansuuruista korttia.
Pelikassa:	Yhteinen kassa, johon pelaajat asettavat panoksensa tai muut sääntöjen mukaiset maksunsa. Eräissä peleissä pelikassa kuuluu voittajalle, toisissa pankkiirille.
Pelimerkit:	Panostuksessa käytettävät nappulat. Eri värit edustavat erikokoisia rahasummia. Englanniksi Chip.
Pochen:	Pochen on saksalainen peli. Pochen -nimi tarkoittaa sanaa panostus tai korotus. Kehittynyt espanjalaisesta korttipelistä, Primerosta.
Poque:	Pokerin esiaste Poque on ranskalainen peli on ensimmäinen korttipeli, jossa on käytetty korttien eri maita. Poque-nimi tarkoittaa sanaa panostus tai korotusKehittynyt espanjalaisesta korttipelistä, Primerosta.
Potti:	Pöydällä olevat pelimerkit tai rahat, jotka voittaja saa.
River:	Viimeinen kortti, joka edeltää viimeistä panostuskierrosta.

- Seven-Card-Stud:** Pokeripeli jossa jaetaan kaksi korttia kuvapuoli alaspäin, neljä korttia kuvapuoli ylöspäin ja viimeinen kortti kuvapuoli alaspäin. Panostus alkaa kolmannen kortin jälkeen ja jatkuu jokaisen kortin jälkeen. Lopuksi pelaaja käyttää viittä parasta korttia seitsemästä saamastaan.
- Suora:** Viisi eri maata olevaa peräkkäistä korttia.
- Texas Hold`em:** Pokeripeli jossa jokaiselle pelaajalle jaetaan kaksi korttia kuvapuoli alaspäin ja pöytään viisi yhteiskorttia kuvapuoli ylöspäin. Pelissä on neljä panostuskierrosta: yksi kahden ensimmäisen pohjakortin jälkeen, yksi kolmen ensimmäisen, yhtä aikaa paljastettavan yhteiskortin jälkeen (floppi), yksi neljännen yhteiskortin jälkeen (turn) ja yksi viidennen jälkeen (river).
- Turn:** Neljäs paljastettava yhteiskortti Omahassa ja Hold`emissa.
- Täyskäsi:** Pokerissa kolmiluvun ja parin yhdistelmä.
- Valtti:** Muita maita arvokkaampi maa. Valttikortti. Valttikortti on kaikkia muiden maiden kortteja korkeampi.
- Villi kortti:** Jokeri. Kortti jota voidaan käyttää minkä tahansa kortin tilalla.
- Väri:** Viisi samaa maata olevaa korttia.
- Värisuora:** Viisi peräkkäistä ja samaa maata olevaa korttia.
- WSOP:** World Series of Poker. Arvovaltainen pokeriturnaustarja Las Vegasissa joka kesä. Tapahtuman lukuisista turnauksista on tunnetuin 1970-luvulta asti pelattu No-Limit Hold`em -turnaua, jonka osallistumismaksu on 10 000\$.
- Ässä:** Korttipakan kortti. Tavallisesti korttipakan korkein kortti. Voi olla myös alin. Järjestysnumero vastaavasti 14 tai 1. Eräissä peleissä 11.