

Niko Nurmi

OHJEKIRJAN TOTEUTTAMINEN JA TUOTTEISTAMINEN

Esimerkkinä Play Easily

**Opinnäytetyö
CENTRIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Mediatekniikan koulutusohjelma
toukokuu 2015**

TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

Yksikkö Ylivieskan yksikkö	Aika toukokuu 2015	Tekijä/tekijät Niko Nurmi
Koulutusohjelma Mediatekniikan koulutusohjelma		
Työn nimi OHJEKIRJAN TOTEUTTAMINEN JA TUOTTEISTAMINEN Esimerkkinä Play Easily		
Työn ohjaaja Maarit Tammisto		Sivumäärä 15
Työelämäohjaaja Heljä Lumiaho		
<p>Tämän opinnäytetyön aiheena oli ohjekirjan suunnitteleminen sekä toteuttaminen. Lisäksi opinnäytetyössä keskityttiin ohjekirjan tuotteistamiseen liittyviin eri vaiheisiin.</p> <p>Opinnäytetyön tavoitteena oli luoda selkeä ohjekirja lasten vuorovaikutustaitoja käsittelevää Play Easily -harjoitusohjelmaa varten.</p> <p>Työssä käydään läpi ohjekirjan taittoon vaikuttavia tekijöitä sekä loppuosa käsittelee tuotteistamiseen liittyviä eri vaiheita.</p> <p>Työn tuloksena syntyi valmis ohjekirja.</p>		
Asiasanat ohjekirja, taitto, tuotteistaminen		

ABSTRACT

Unit Ylivieska Unit	Date May 2015	Author/s Niko Nurmi
Degree programme Media Technology		
Name of thesis Creating and productizing a guide book Case Play Easily		
Instructor Maarit Tammisto		Pages 15
Supervisor Heljä Lumiaho		
<p>The subject of this thesis was to design and create a manual. In addition, the thesis is focused on the productization of the manual in the different stages.</p> <p>The main goal was to create a clear and easy-to-read manual for Play Easily training program.</p> <p>This thesis describes different layout factors and different stages of productization.</p> <p>The result of this thesis was a complete manual.</p>		
Key words layout, manual, productization		

KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELY

Antiikva	Päätteellinen kirjasintyyppi. Yleisesti käytetty erilaisissa paljon luettavaa sisältävissä painomateriaaleissa.
Groteski	Päätteetön kirjasintyyppi. Päätteettömyys tarkoittaa pelkistettyä tekstiä joka on kuin tikkukirjaimia. Kirjaimissa ei ole paksuuseroja.
Sanakuva	Ladotun sanan muodostama visuaalinen vaikutelma.

**TIIVISTELMÄ
ABSTRACT
KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELY
SISÄLLYS**

1 JOHDANTO	1
2 YRITYSESITTELY: PLAY EASILY	2
3 PLAY EASILY –OHJEKIRJAN TAITTO	3
3.1 Luettavuuden perusteet	3
3.2 Typografian periaatteet	4
3.3 Sanakuvan merkitys	5
3.4 Millainen on hyvä taitto	6
3.5 Sommittelun pääperiaatteet	7
4 VÄRIEN MERKITYS	9
5 TUOTTEISTAMINEN	11
4.1 Tuotteistaminen käsitteenä	11
4.2 Tuotteistamisen tarkoitus ja pääpiirteet	11
4.3 Hyvä tuotteistus	12
4.4 Tuotteistamisen ongelmat	13
6 YHTEENVETO	14
LÄHTEET	15
KUVIOT	
KUVIO 1. Ohjekirjassa käytetyt kirjasintyyliä.	5
KUVIO 2. Esimerkki toimivasta sanakuvasta.	6
KUVIO 3. Esimerkki tehtävän ja laulun aukeamasta.	8
KUVIO 4. Play Easily –papukaija.	10

1 JOHDANTO

Sain toimeksiantona suunnitella sekä toteuttaa lasten vuorovaikutustaitoja edistävän Play Easily -ohjekirjan. Ohjekirjaan sisältyi tekstisisällön lisäksi erilaisia tunnetilakuvia, tehtäviä sekä lauluja. Näitä varten sain toimeksiantajalta käsin piirrettyjä versioita kyseisistä sisällöistä, jotka piirsin puhtaaksi tietokoneella. Ohjekirjan toteutukseen sain melko vapaat kädet, ainoastaan ohjekirjan yleisilmeen värimaailman toivottiin olevan vaalean vihreän sävyinen.

Ensimmäisessä pääluvussa käydään läpi pääpiirteittäin, mistä Play Easily –harjoitusohjelmassa on kyse ja mitkä ovat harjoitusohjelman tavoitteet. Toinen pääluke käsittelee ohjekirjan taittoon liittyviä seikkoja, erityisesti perehdytään luottavuuteen vaikuttaviin seikkoihin sekä sommittelun tarkoitukseen. Näiden jälkeen mietitään värien merkitystä, erityisesti lasten näkökulmaa ajatellen. Ja lopuksi käydään läpi yleisesti tuotteistamisen eri vaiheita ja kohderyhmän merkitystä.

Työssä on käytetty lähteinä muun muassa Lasse Rantasen kirjaa: Mistä on hyvät lehdet tehty? - visuaalisen journalismin keittokirja sekä Pekka Loirin Typo: Pieni käytösopas typografian laatijalle. Lisäksi lähteinä on käytetty useita eri internetsivuja.

2 YRITYSESITTELY: PLAY EASILY

Play Easily on 4-6 -vuotiaan lapsen sosiokognitiivisten taitojen harjoitus- ja leikkiohjelma. Ohjelma on kehittynyt varhaiskasvatuksessa, yksittäisen lapsen ja lapsiryhmän tarpeista vanhempien ja isovanhempien puheeksi ottamana. Ohjelman päätavoitteena on kiusaamisen ja syrjäytymisen ennaltaehkäiseminen. Leikkiohjelma on rakentunut ja täydentynyt vuosina 2008–2015 lasten perheiden sekä henkilökunnan kokemuksista ja palautteista. Palaute on kannustanut tuotteistamaan leikkiohjelman varhaiskasvatuksen käyttöön pedagogiseksi välineeksi sosiaalisten taitojen oppimisessa.

(Lumiaho 2015.)

Ohjelmassa tavoite on yksittäisen lapsen ja lapsiryhmän sosiaalis-emotionaalisen kompetenssin vahvistaminen. Sosiaalisen kasvun ympäristöissä lapsi voi jostakin syystä tahtomattaan jäädä ulkopuoliseksi, jolloin leikkien ja muiden toimien joukkoon voi olla vaikea kiinnittyä ja päästä luontaisesti mukaan. Sosiaalisia taitoja harjoittelemalla ja opettelemalla turvallisesti aikuisen mallintamassa yhteisessä leikissä lapsi voi oivaltaa itsestään sellaista, joka kannattelee häntä ratkaisevalla tavalla eteenpäin. Palkitseva taitojen huomioiminen lapsen arjessa on ratkaiseva tekijä leikissä harjoiteltujen taitojen mielensisäistämässä ja opitun siirtymisessä vuorovaikutustilanteisiin kotona että varhaiskasvatusympäristöissä.

(Lumiaho 2015.)

3 PLAY EASILY –OHJEKIRJAN TAITTO

3.1 Luettavuuden perusteet

Tekstin luettavuuteen vaikuttavat monet eri tekijät, niin kielelliset, mutta myös typografiset ja visuaaliset tekijät. Kotkan mukaan tekstin luettavuuteen on kymmenen käskyä:

- Otsikoissa gemena on luettavampaa kuin versaali.
- Liian suuri kirjasinkoko tekee pitkistä otsikoista vaikealukuisia.
- Pitkät negatiivitekstit eivät houkuttele lukemaan.
- Kursiivi on vaikeampilukuista kuin pystysuora muoto.
- Musta teksti valkoisella on luettavinta.
- Liian pitkät palstat vaikeuttavat lukemista.
- Silmä tarvitsee kiintopisteitä
- Leipätekstille oikea pistekoko.
- Antiikva vai groteski
- Tasablokki vai liehu.

(Kotka 1995)

Tekstin luettavuus perustuu sen ulkoasuun. Tekstin ulkoasu määrittelee pitkälti sen, miten lukija ymmärtää lukemansa, jolloin typografiset valinnat ovat pääosassa tekstin viestin välittämisessä. (Rantanen 2007, 204.)

3.2 Typografian periaatteet

Typografia tarkoittaa tekstin, kirjasintyyppien, kirjainten asettelun sekä värityksen sommittelua ja suunnittelua. Typografian tärkein tehtävä on selkeyttää ja helpottaa halutun viestin välittymistä. Lisäksi typografialla saadaan haluttu muoto kirjoitetulle kielelle. (Toivanen 2015.)

Tekstissä esiintyvät kirjaimet voidaan jakaa gemenoihin, pienaakkosiin ja versaaleihin, suuraakkosiin (Toivanen 2014). Tiedetään, että teksti, joka on kirjoitettu kokonaan versaalilla tekstillä on yleensä huonompi luettavuuden kannalta. Tämä ei kuitenkaan pitänyt täysin paikkansa ohjekirjaa tehdessä. Nimittäin versaali teksti on luettavampi alle kouluikäiselle lapselle kuin gemena teksti (Lumiaho 2015).

Ohjekirjassa käytettiinkin eteenkin tehtäväosuuksien tehtävänannoissa sekä lauluissa versaaleja tekstejä, jotta luettavuus olisi mahdollisimman vaivatonta lapsille. Kun taas tehtävien ohjausta ohjaavissa teksteissä käytettiin gemena tekstejä, huomioiden näin ohjekirjan toinen kohderyhmä, harjoitusohjelman ohjaajat.

Kirjaimet voidaan jakaa vielä päätteellisiin antiikvoinhin ja päätteettömiin groteskeihin. Pitemmän tekstit toimivat paremmin luettavuuden kannalta antiikvalla kun taas lyhyemmät tekstit toimivat molemmilla kirjaintyyllillä. (Rantanen 2007, 107.) Ohjekirjan johdannossa ja muissa pitemmissä teksteissä käytettiin päätteellistä Cambria Math -kirjaintyyliä ja päätteetöntä Sakkal Majall lyhyemmissä tehtäväosuuksissa sekä lauluissa.

Cambria Math

Sakkal Majalla

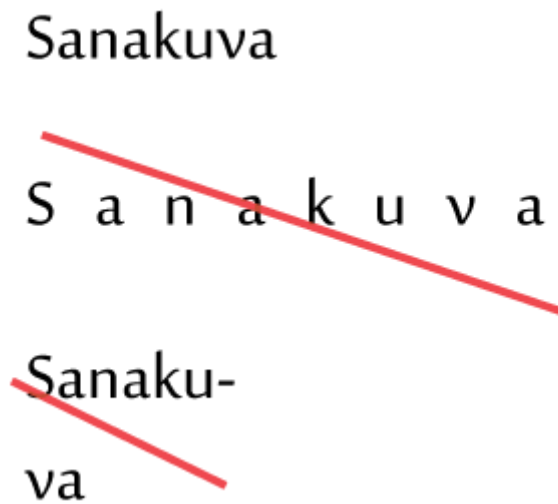
Kuvio 1. Ohjekirjassa käytetyt kirjasintyyliä.

3.3 Sanakuvan merkitys

Luettavuuteen sekä typograafisiin valintoihin vaikuttaa myös sanakuva. Nimittäin ihmisen silmä hahmottaa tekstistä niin sanottuja sanakuvia, jotka erottavat sanoista tai sanojen osista erilaisia kokonaisuuksia. Sanakuvalla tarkoitetaan ladotun sanan muodostamaa visuaalista vaikutelmaa. Sanakuvat tunnistetaan jo ennen kuin itse sana ehditään lukea, esimerkiksi yleiset lyhyet sanat ja tunnetut tuotemerkit. (Loiri 2004, 30, 31, 156.)

Sanakuvien syntymistä vaikeuttavat sanojen katkeaminen, taivuttaminen sekä sanojen välien ollessa liian pitkät tai liian lyhyet. Sanakuvan ollessa taas selkeä kirjoitusvirheet voivat helposti jäädä huomaamatta. (Loiri 2004, 31.)

Ohjekirjan tekstejä kirjoittaessa tuli myös miettiä, miten sanakuvat välittyvät. Erityisesti sanakuvan tärkeys korostui tehtävä – ja lauluosuuksissa, sillä oli tärkeää tehtävät ja laulut ymmärretään mahdollisimman vaivattomasti, jolloin keskittyminen tapahtuu olennaiseen eli oppimista kohtaan. Ohjaajille tarkoitetuissa teksteissä taas oli tärkeää, että ohjaajan on nopea ja helppo lukea tarvittavat ohjeet myös hetkellisissä päiväkotiolosuhteissa.



Kuvio 2. Esimerkki toimivasta sanakuvasta.

3.4 Millainen on hyvä taitto

Taitolla tarkoitetaan jonkin julkaisun graafisten elementtien sijoittelua ja sommittelua haluttuun muotoon. Hyvän taiton tunnusmerkkejä ovat informatiivisuus, puhuttelevuus, mielenkiintoisuus ja helppolukuisuus. (Toivanen 2015.) Tämä piti paikkansa myös ohjekirjan taittoa tehdessä. Koska kyseessä oli ohjekirja, tuli taiton olla säännönmukaista ja toistuvaa, ymmärrettävyyden parantamiseksi. Ohjekirjan tuli myös olla helposti ymmärrettävä ja mielenkiintoinen huomioiden kirjan molemmat kohderyhmät, lapset sekä harjoitusohjelmaa ohjaavat henkilöt. Eli erityisesti tehtäväosuuksissa tuli ottaa huomioon tehtävänannon luettavuus ja selkeys silmällä pitäen sitä, että myös lapsi pystyy itsenäisesti ymmärtämään tehtävän.

3.5 Sommittelun pääperiaatteet

Hyvä taitto siis järjestää elementit sellaiseen muotoon, että lukijan on mahdollisimman vaivatonta ymmärtää toteutuksen sisältö yhtenäisenä kokonaisuutena. Yhtenäisen kokonaisuuden saavuttaminen onnistuu helpoiten sommittelun kautta tietyllä taiton tyyllillä.

Taittotyylejä on monia, mutta yleisimmät ja varmasti selkeimmät tyylit ovat staattinen ja dynaaminen taitto. Staattisessa taitossa tekstit ja kuvat ovat pysähtyneessä tilassa kaavamaisen säännöllisesti aukeama toisensa jälkeen. Dynaamisessa taitossa taas elementit ovat aktiivisessa ja liikkuvassa tilassa, vaihtelevasti aukeamittain. (Rantanen 2007, 162.)

Koska opinnäytetyössä toteutettiin ohjekirja, oli luontevampaa taittaa ohjekirja staattiseen muotoon. Näin lukija pystyi helpommin hahmottamaan ja löytämään tarvittavan osuuden, kun taitto noudattaa tiettyä kaavaa.

Pystysuuntaisessa taitossa tulee pitää mielessä se, että lukija katsoo aina koko aukeamaa, jolloin sivuilla tulee olla jokin suhde keskenään. Jos ajatuksellista suhdetta sivujen välillä ei ole, voi se aiheuttaa kummastusta lukijassa. (Rantanen 2007, 162.)

Ohjekirjassa päädyttiin käyttämään myös pystysuuntaista taittoa. Koska viereisillä sivuilla tuli olla aina jokin yhteys, päädyttiin tehtäväosuudessa sijoittamaan tehtävään kuuluva laulu aina tehtävän vastakkaiselle sivulle. Näin luotiin joka aukeamalle ajatuksellinen suhde, eikä tehtävät ja laulut olleet vain sekavasti peräkkäin.

SUORASSA LÄHETYKSESSÄ





Tehtävä 6.

YSTÄVÄT KESKUSTELEVAT. MITÄ?
VÄRITÄ KUVA.



Kuvio 3. Esimerkki tehtävän ja laulun aukeamasta.

4 VÄRIEN MERKITYS

Väri kuulu yhtenä elementtinä toteutuksen ulkoasuun kuin esimerkiksi typografiakin. Väreillä voidaan korostaa, yhdistää, erottaa, järjestää, herättää, antaa merkityksen, yhtenäistää ja tehdä tunnistettavaksi. Eli värinkäyttöä tulee suunnitella ja sillä tulee olla jokin peruste. (Rantanen 2007, 173.)

Ohjekirjaa suunnitellessa tuli siis ottaa huomioon tietenkin myös värit. Erityisesti ohjekirjan tehtävien kuvituksissa tuli miettiä, mitkä värit kiinnostavat, mutta samalla auttavat lasta keskittymään itse tehtävän suorittamiseen.

Huomiota eniten herättävimmät ja mielenkiintoisimmat värit alle kouluikäisten lasten keskuudessa ovat sininen ja punainen. Lisäksi värien lämpöisyys vaikuttaa lasten reagointiin, lapset reagoivat paremmin lämpimiin kuin kylmiin väriin. (Hintsanen 2015.)

Myös oppimisen kannalta väreillä on merkitystä. Oppimista eniten edistää vaaleansininen, keltainen, keltavihreä ja oranssi. Nämä värit nostavat myös lapsen yleistä vireystaso sekä luovuutta. (Hintsanen 2015.)

Ohjekirjan visuaalisen ilmeen värimaailmana käytettiinkin vahvasti juuri keltavihreää edesauttamaan oppimista läpi koko ohjekirjan. Ohjekirjan kuvissa taas pyrittiin käyttämään Play Easilyn maskotti papukaijan värimaailman värejä, tasapuolisesti sinisen, punaisen ja keltaisen erisävyjä. Näin pyrittiin saamaan ohjekirjasta yhtenäinen kokonaisuus värien kautta, mutta samalla myös ottamaan huomioon värien merkitys lasten oppimisen kannalta.

On myös tutkittu, että lapset kiinnittävät väriin enemmän huomiota kuin muotoihin. (Hintsanen 2015.) Ohjekirjan kuvituksissa käytettiinkin hyvin vahvoja ääriviivoja kaikissa kuvissa helpottamaan muotojen hahmottamista yleisesti sekä huomiomaan lapset, joilla on erityistarpeita.



Kuvio 4. Play Easily –papukaija.

5 TUOTTEISTAMINEN

5.1 Tuotteistamisen määritelmä

Tuotteistaminen on käsite, jolle ei ole yhtä ainoaa oikeaa määritelmää. Yksi määritelmä tuotteistamiselle on työtä, jonka seurauksena osaaminen ja asiantuntemus sulautuvat myyntikelpoiseksi palvelutuotteeksi. Tuotteistamiseen kuuluu siis tuotteiden ja palveluiden yhdistelemistä keskenään. Toisaalta useat tuotekehitysyrietykset käsittävät tuotteistamisen pelkästään ohjelmiston, palvelun tai laitteen yhteen nitomista toimivaksi kokonaisuudeksi. Jotta tuotteen tai palvelun kokonaisuus erottuisi eduksi mahdollisten kilpailijoiden joukosta, tuotteistamisesta vastaavan tulisi ehtymättä pitää huoli siitä, että tämä kokonaisuus pysyisi ajan tasalla. (Parantainen 2008, 11, 47, 105–106.)

Toinen määritelmä tuotteistamiselle voidaan pitää palvelun tai tuotteen kehittämistä vastaamaan asiakkaiden tarpeita ja muita vaatimuksia. Organisaation tai työyksikön tuleekin kehittää koko palvelutuotanto vastaamaan tätä tarvetta. (Holma 1998, 7.)

5.2 Tuotteistamisen tarkoitus ja pääpiirteet

Palvelun tai tuotteen tuotteistamisen pääideana on sen markkinoille tuominen ja kehittäminen. Lisäksi palvelun tai tuotteen kilpailukykyä kasvatetaan ja asiakastarvetta kohdistetaan tarkemmin tuotteistamisen avulla.

(Kajaanin ammattikorkeakoulu 2015.)

Tuotteistamiselle tulee varata aikaa ja resursseja, sillä pääasia tuotteistamisessa on se, että asiakas ei vain osta yksittäistä tuotetta vaan asiakas saa ratkaisun

johonkin ongelmaansa. Palvelun tai tuotteen fyysinen puoli tulee jättää taka-alalle ja miettiä niiden laajempaa merkitystä. (Isokangas 2002, 199–200.)

Tuotteistamisen yhtenä perusajatuksena voidaan pitää sitä, että tuotteistaja ei pyri haalimaan asiakkaakseen kaikkia, vaan valitsee selvän kohderyhmän tuotteelleen tai palvelulleen. Lisäksi tulee huomioida palvelun tai tuotteen ongelmanratkasukyky, hyödyllisyys, tuloksellisuus sekä toimivuus ja lopuksi verrata näitä kilpailijoiden vastaaviin tuotteisiin tai palveluihin. (Parantainen 2008, 19, 51, 60.)

Dokumentointi on tärkeää tuotteistettaessa tuotetta tai palvelua, sillä mahdollisten uusien ihmisten on näin helpompi jatkaa palvelutuotteen tuottamista. Myös palvelutuotteen monistaminen helpottuu, kun dokumentointi suunnitelmasta, myyntimenettelyistä, markkinointimateriaaleista, hinnoittelusta ja muusta olennaisesta on olemassa kirjallisena tai sähköisenä dokumenttina. (Parantainen 2008, 12.)

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on tuotteistaa sosiaalisten taitojen harjoitusohjelmaan tarkoitettu Play Easily -ohjekirja. Kyseistä ohjekirjaa ei vielä ollut olemassa, muuten kuin piirrosluonnoksina sekä idean muodossa, joten ohjekirja tuli tarpeeseen. Tässä tapauksessa ohjekirjan kohderyhmänä toimivat harjoitusohjelmaa käyttävät lapset, mutta samalla myös harjoitusohjelmaa ohjaavat henkilöt.

5.3 Hyvä tuotteistus

Hyvin tuotteistetun tuotteen tai palvelun tunnistaa siitä, että asiakkaan on helppo ostaa se sekä asiakkaan on vaivatonta huomata tuotteen tai palvelun tarjoama hyöty. Lisäksi on eduksi tuoda ilmi eroavaisuudet kilpailijoiden vastaavasta palvelusta tai tuotteesta ja näin ollen luvata asiakkaalle, jotain mitä kilpailijat eivät tarjoa. Mutta kenties tärkeintä on, että palvelusta tai tuotteesta käy selkeästi ilmi

kohderyhmä sekä se, minkä ongelman palvelu tai tuote ratkaisee. (Parantainen 2008, 29, 38-41.)

Hyvän tuotteistuksen tuntomerkkeihin kuuluu myös liiketoimintamallin tekeminen palvelutuotteelle. Liiketoimintamalli tuo yhteen asiakkaan tarpeen sekä yrityksen tuoman ratkaisun asiakkaan ongelmaan. Toimintamalliin kuuluu olennaisesti myös tapoja edistää kilpailua innovaativisin keinoin. (Kajaanin ammattikorkeakoulu 2015.)

5.4 Tuotteistamisen ongelmat

Usein ajatellaan, että mitä enemmän on tarjontaa, sitä parempi. Tämä ei päde kuitenkaan onnistuneessa tuotteistuksessa, sillä jos tarjontaa on runsaasti, voi asiakas alkaa epäröimään päätöksenteossa palvelusta tai tuotteesta. Palveluissa tulee myöskin olla selkeitä eroavaisuuksia tai muuten palvelun hinta nousee liian suureen rooliin. Eli kun osataan selkeästi osoittaa eroavaisuudet kilpailijan palveluihin verrattuna, on asiakas tällöin paljon varmempi tekemässään ostopäätöksessään. (Plutoni 2015.)

Yksi tuotteistamisen epäonnistumisen syy on on liian pieni budjetti. Tuotteistaminen vaatii aikaa ja keskitettyä työtä. Tuotteistamisen onnistumista edesauttaa investointi sekä tuotteistajan asiantuntemuus ja sen jakaminen muille. Tuotteistajan tulee myös itse uskoa palveluunsa tai tuotteeseensa ja sen antamiin hyötyihin. Lisäksi kohderyhmän tulee pysyä samana kuin suunnitteluvaiheessa. (Parantainen 2008, 27-28.)

Tämän opinnäytetyön tuotteistamisen merkittävin ongelma oli kenties kohderyhmän keskittäminen oikein. Nimittäin ohjekirjan kohderyhmänä toimii sekä harjoitusohjelmaa käyttävät lapset, että harjoitusohjelmaa ohjaavat henkilöt. Eli ohjekirjan tuotteistamisessa tuli tasapainoitella näiden kahden kohderyhmän välillä, ottaen molemmat tasapuolisesti huomioon.

YHTEENVETO

Opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella ja toteuttaa ohjekirja Play Easily harjoitusohjelmaa varten. Lisäksi tutkittiin eri tuotteistamisen vaiheita uudelle tuotteelle. Lähtökohtana oli tilaajan käsintehty luonnostelut leikeistä ja lauluista, jotka muutettiin Adobe Illustrator –ja InDesign –ohjelmia käyttäen siistiksi kokonaisuudeksi.

Työ oli varsin mielenkiintoinen ja haastavakin taittotyö, jollaista en ennen ollut toteuttanut. Työssä tuli miettiä eri näkökulmia varsinkin tehtäväosuuksissa huomioiden lasten mahdolliset erityistarpeet. Kaiken kaikkiaan työ oli erittäin mielenkiintoinen ja opettavainen kokemus, joka antoi uusia näkökulmia mahdollisia tulevia taittotöitä ajatellen.

Tuloksena saatiin selkeä ja mukaansa tempaava ohjekirja harjoitusohjelmaa varten. Tilaajan palaute ohjekirjasta on ollut varsin positiivista. Play Easily –hanke tulee jatkumaan ainakin ohjekirjan painattamisena ja mahdollisten uusien leikkien kehittelyn merkeissä.

LÄHTEET

Hintsanen, P. 2015. Www-dokumentti. Saatavissa:

<http://www.coloria.net/kulttuurit/psykologiaa.htm>. Luettu: 26.2.2015.

Holma, T. 1998. Tuotteistus tutuksi. Idea ja työvälineet. Suomen Kunta-liitto.

Helsinki: Kuntaliiton painatuskeskus

Isokangas, J., Kinkki, S. 2002. Yrityksen perustoiminnot.

Basic Business Operations. Helsinki: WSOY

Kotka, K. 1995. Nuotin vierestä visuaaliseen taittoon. Loimaa:

Loimaan Kirjapaino Oy.

Loiri, P. 2004. Typo - Pieni käytösopas typografian laatijalle. Tampere:

Tammer-Paino Oy.

Lumiaho, H. 2015. Henkilökohtainen tiedonanto, keskustelu. 18.12.2014.

Parantainen, J. 2008. Tuotteistaminen. Hämeenlinna: Kariston Kirjapaino Oy

Rantanen, L. 2007. Mistä on hyvät lehdet tehty?. Hill and Knowlton Finland Oy.

Toivanen, A. 2015. Taitto. Www-dokumentti. Saatavissa:

<http://www.graafinen.com/suunnittelu/taitto/>. Luettu: 20.2.2015.

Tuotteistaminen 2015. Www-dokumentti. Saatavissa:

<http://www.kamk.fi/opari/Opinnaytetyopakki/Teoreettinen-materiaali/Tukimateriaali/Tuotteistaminen/Tuotteistaminen>