



## Mainostoimisto Aada + Valakia Interactive Oy

Työelämäjakso 20.3. – 21.4.2017

Jukka Katajamäki | Graafinen suunnittelija | Sedu

## JOHDANTO

Ajatus työelämäjaksosta lähti kehityskeskusteluista esimieheni kanssa vuosia sitten. Taitaja2016-kilpailut tekivät mahdolliseksi hakea aiempina vuosina työelämäjaksolle, joten ajankohtaa siirrettiin kisojen yli tälle keväälle (2017). Valitsin työelämäjaksolle perinteisen mainostoimiston (Aada) ja itselleni hieman vieraan, mutta kiinnostavan toimintaympäristön (Valakian). Aada on vuonna 2004 perustettu mainostoimisto, jolla on toimistot Seinäjoella ja Vaasassa. Henkilökuntaan kuuluu kuusi henkeä: omistaja, projektipäällikkö, 2 graafista suunnittelijaa, webmaster ja markkinoinnin asiantuntija. Aadasta löytyy kaikki perinteiset mainostoimiston palvelut printistä nettiin. Valakia Interactiven valitsin siitä syystä, koska heillä on panostettu 3D- ja VR-maailmaan, screeneihin ja lisättyyn todellisuuteen. Myös heillä on perinteiset mainostoimistopalvelut. Työntekijöitä Valakiassa on 5 kappaletta. Pari graafista suunnittelijaa ja kolme 3D/koodauspuolen ammattilaista. Mainostoimisto Hiottu on Valakian edeltäjä, josta mainostoimiston puoli jatkoi Valakia Interactive Oy:n nimellä ja Hiottu jatkoi ohjelmistopuolella Oulussa. Valakia tekee tiivistä yhteistyötä samoissa tiloissa olevan Ledimedian kanssa, joka taas toimittaa kosketus- ja opastusnäyttöjä ympäri Suomea. Seinäjoen jalkapallokerhon OmaSP-stadionin screenit ovat myös Ledimedian toimittamat.

## TAVOITTEET

- Työharjoittelupaikkojen kartoitus Sedun toisen asteen opiskelijoille
- Ammatillisen tietotaidon päivitys ja uusien työmenetelmiin tutustuminen
- Verkostoituminen
- Uudet tulevaisuuden välineet viestinnässä ja markkinoinnissa
- Oman alan tilannekatsaus (laitteet & ohjelmat)

## MAINOSTOIMISTO AADA

Aloitin Mainostoimisto Aadassa 20.3. viiden viikon työelämäjaksoni, josta olisin Aadalla kaksi ensimmäistä viikkoa. Ensimmäinen työpäivä kului tutustuessa työkaveriini ja talon tapoihin. Minulle esiteltiin myös paljon alan kirjallisuutta (logot & suunnittelu), jota tuli läpikahlattua tulevien viikkojen aikana. Yksi graafisen viestinnän ja mainonnan perusopas tuli itsellekin tilattua eBayn kautta sekä pari vaativamman visuaalisen suunnittelun erikoislehteä. Ensimmäisenä päivänä tutustuttiin myös toimiston projektinhallinta-ohjelmaan, Trelloon, joka vaikutti heti ensisilmäykseltä sellaiselta työkalulta, joka voisi olla hyödyllinen myös Sedun viestinnän ja markkinoinnin projektien hallinnassa.

<https://trello.com/>

Ohjelmalla voi järjestää työt muistilappuiksi, joita voi raahata projektin eri vaiheisiin. Jokaiseen muistilappuun voi merkitä ketä kyseinen työ koskee, valmistumispäivämäärä, muistilista, tunnusvärit ja tietysti mukana on vielä chat- ja liitetiedosto-ominaisuudet. Ohjelma on peruskäytöltä maksuton ja kaikki tärkeimmät toiminnot ovat ilmaisia. Maksullisella versiolla saa käyttöön enemmän ominaisuuksia, kuten muistilappujen maatumisen, jos ei työlle ole tehty mitään pitkään aikaan. Tämä on siis eräänlainen varoitussysteemi, joka ilmoittaa ettei projektille ole tehty mitään pitkään aikaan.

Alkupäivien jälkeen suurin osa työelämäjaksosta kului Maaseututilit-mainoskampanjan parissa. Suunnittelin ja ideoin mainoskampanjan lehti-ilmoitusten visuaalista ilmettä ja mainosideoita. Viikkoihin mahtui myös palaveria kampanjan tiimoilta ja yksi asiakastapaaminen. Aadalla oli käytössä kuvanpankki, josta hain sopivia kuvia työstettäväksi ilmeeseen. Tässäkin kuvapankissa oli perin yleinen vika, että suurin osa kuvista on jostain muualta kuin Suomesta. Aadalla graafikot käyttivät suunnitteluohjelmanä Illustratoria, jota itse taas käytän hyvin vähän työssäni. Työelämäjakson tein töitä kuitenkin suurimmaksi osaksi Illustratorilla, joten sitä kautta tuli hyvin kerrattua ohjelmaa ja tulipa opittua jotain uuttakin.

## HAVAINTOJA

- pääsuunnitteluohjelma graafikoilla Aadalla oli Adoben Illustrator, vain laajemmissa taitoissa käytettiin InDesignia. Itsellä tämä on melkein päinvastoin johtuen suuremmalta osin työn luonteesta. Sedulla on vähemmän kuvitusta ja logosuunnittelua ja enemmän taitotyötä. Uskoisin myös, että tämä on hieman myös sukupolvikysymys. Nuoremmille opetetaan Illustratoria enemmän koulussa ja toki myös ohjelman ominaisuudet ovat kehittyneet alkuajoista. Adoben suunnitteluohjelmat ovat tällä hetkellä monipuolisia moniin alustoihin.
- Perusmainostoimistotyö ei ole hirveästi muuttunut 10 vuodessa. Ohjelmistot ovat päivittyneet ja uusia ominaisuuksia tullut, mutta muuten nekin ovat täysin samoja.

## VALAKIA INTERACTIVE OY

Aloitin viimeiset kolme viikkoa työelämäjaksostani Valakia Interactive Oy:ssä 3.4. ja työskentelin siellä 21.4. asti. Ensimmäisenä päivänä tutustuin uusiin juttuihin lisätyn todellisuuden ja VR-maailman saralla. Tutuksi tulivat puhelimen sovelluksella toimivat alustat, joissa printtikuvat heräsivät 3D-muodossa eloon puhelimen sovelluksen läpi katsottuna. Tämä oli kyllä todella hieno ominaisuus, joka avaa ovia monenlaisiin mahdollisuuksiin hyödyntää omaa puhelinta erilaisten asioiden löytämiseen, vertaamiseen ja kokemiseen. Erilaisia aiheita oli älytelevisiosta, Monster truck-kurvailuun ja Rollsille kehitetty Etsi ja löydä – tyylinen peli, joka toimi tarjottimen paperialustassa. Esittelyssä oli myös paljon screeneillä/opastetauluilla toimivia sovelluksia, kuten Seinäjoen kaupungin uuden matkakeskuksen asemakaavan esittelyopas. Näytöllä pystyi tarkastelemaan uuden asemaseudun kaavan havainnekuvitusta ja miltä alue näyttää eri paikoista katsottuna. Sen lisäksi kosketusnäytöille oli suunniteltu erilaisia pelejä (esim. Onnenpyörä), joita löytyy Seinäjoen Epstorilta. Valakia Interactive Oy on myös suunnitellut interaktiivisia pelejä Suomen ainoaan Coca-Cola elämyskeskukseen, joka sijaitsee Keravalla.

<http://www.coca-cola.fi/stories/mikae-on-coca-colan-vierailukeskus>

Työelämäjakson alkuun sain tehtäväksi syvätä Photoshop-ohjelmalla tulevan kauden Veikkausliigan pelaajat OmaSP-stadionin screeneille, 12 joukkuetta ja n. 25 pelaajaa. Loppuaika kului musiikkioppaan kuvituksen parissa. Otin käyttöön ja harjoittelin Wacom-piirtopöydän käyttöä kuvitusten luonnostelussa. Lopulliset kuvitukset tein vektorimuotoisena InDesignissa ja samalla palauttelin näitä taitoja muistiin. Lopputulos oli ihan hyvä, mutta paremmalla viimeistelyllä lopputulos olisi voinut olla vielä parempi, joten hyvä luonnostelu olisi tässä tapauksessa johtanut parempaan lopputulokseen. Nyt valmis kuvitus oli hieman ClipArt-tyylinen. Parempaan lopputulokseen olisi varmasti päässyt Photoshopilla ja huopatusseilla, mutta halusin kokeilla tämän tyylistä kuvitusta, kun siihen oli mahdollisuus.

Työelämäjakson aikana tuli tutustuttua myös erilaisiin VR-sovelluksiin ja -peleihin. 3D-lasit jäävät tulevaisuudessa varmasti VR-lasien jalkoihin ja sillä puolella voi ennustaa suurta kasvua elokuvien, tapahtumien ja pelien puolella. Pelit ovat jo nyt melko kookkuttavan oloisia jopa sellaiselle joka ei niitä yleensä pelaa. VR-lasit ja pelit vaatii toisaalta pelaajan ympärille tilaa, koska virtuaalimaailmassa täytyy kuitenkin liikkua n. 1-1,5 m, joten tämä on hyvä ottaa huomioon. Sen lisäksi tarvitaan kaksi tunnistinta, jotka Valakiällä oli asennettu vastakkaisiin nurkkiin. Nämä tunnistavat pelaajan liikkeet virtuaalimaailmassa. Pelaajan kädessä olevat toimivat käsinä virtuaalimaailmassa, toki ne voi olla jotain muutakin kuin pelkät kädet. Kaikki on mahdollista!

Työelämäjakson lopulla tulikin uutinen, jota olin pari päivää sitten ennustanut, että suurimmat elokuvastudiot (Disney) ja brändinä Star Wars -saaga ovat varmasti ensimmäisiä, jotka VR-maailmaan lähtevät. Disney julkaisi uutisen pari päivää työelämäjakson jälkeen, että tulevan Star Wars -elokuvan The Last Jedi:n perinteinen Kulissien takaa -materiaali tulee osin olemaan VR-muotoista, joten mielenkiinnolla odotetaan ensi vuotta ja mitä kaikkea tullaan näkemään kyseisen elokuvan tiimoilta VR-maailmassa. Mukana yhteistyössä on suomalaisillekin tuttu Nokia.

<http://www.insidethemagic.net/2017/04/star-wars-last-jedi-virtual-reality-behind-scenes-content-coming-nokia-lucasfilm/>

[https://www.nokia.com/en\\_int/news/releases/2017/04/24/nokia-partners-with-lucasfilm-to-deliver-an-immersive-behind-the-scenes-vr-experience-of-star-wars-the-last-jedi](https://www.nokia.com/en_int/news/releases/2017/04/24/nokia-partners-with-lucasfilm-to-deliver-an-immersive-behind-the-scenes-vr-experience-of-star-wars-the-last-jedi)

Tällä hetkellä VR-maailman yleistymisen esteenä on varmasti vielä laadukkaiden VR-lasien hinta, joka huitelee n. 700 €:n paikkeilla. Halpoja malleja toki saa alle 100 €:lla, mutta laatu ja ominaisuudet eivät välttämättä tuota parasta kokemusta. VR-lasien yksi huono puoli on se, että ne väsyttävät silmiä enemmän kuin perinteinen 3D, joten HoloLens-tyylinen ratkaisu voi olla yleinen ratkaisu tulevaisuudessa peittävien lasien sijaan.

<https://www.microsoft.com/en-us/hololens>

## TYÖNANTAJAN AJATUKSIA AMMATTIKOULUJEN KOULUTUSUUDISTUKSEEN

### ***Aada (Kari Herneskoski):***

Mainos- ja markkinointiala perustuu yhä enemmän sähköisiin kanaviin; verkkosivut, some, video jne. Näiden kanavien työkaluja olisi hyvä käydä koulutuksen yhteydessä enemmänkin läpi.

Toisen asteen koulutusmuutokset ja opiskelun siirtyminen työpaikoille, vaikuttaa tietynlaiselta ulkoistamiselta, jossa työmarkkinoita kuormitetaan asioilla, jotka koulun pitäisi hoitaa. Otan esimerkiksi SeAMKin. Aiemmat graafikot tulivat työharjoitteluun vasta toisen vuoden loppupuoliskolla, jolloin heillä oli aika hyvä käsitys työkaluluista, termistöistä ja olivat jo hieman saaneet rakennettua portfolioitakin opiskelutöillään. Nämä toimivat hyvin pohjana työharjoittelulle, jossa opiskelija pääsee oppimaan oikeasti työelämää. SeAMKin uudistuksen myötä opiskelijat ovat hakeneet jo ensimmäisen opiskeluvuoden aikana harjoitteluun, vaikeivat ole vielä edes kunnolla päässeet opiskelemaan alalla vaadittuja työkaluja. Esimerkiksi meillä on ollut täysi mahdottomuus ottaa tällaisia opiskelijoita työharjoitteluun, koska resurssimme eivät riitä työkalujen perusteiden opettamiseen.

Omat resurssit Mainostoimisto Aadalla 1-2 työharjoittelijaa per vuosi (5-6 kk jaksossa). Meillä harjoittelijat pääsevät oikeasti tekemään aitoja asiakasprojekteja hyvässä ohjauksessa. Samalla he kartuttavat omaa referenssiluetteloaan oikeilla töillä, mikä auttaa opiskelujen päätyttyä mahdollisessa työllistymisessä alalle. Opiskelijan on hyvä ostata työkalujen (Illustrator, Indesign, Photoshop jne.) perusteet. Sähköisestä mediasta olisi hyvä myös olla jotain tietoa.

Sedulta toivottaisiin alalla toimijoiden kuuntelemista ja soveltamista koulutuskokonaisuuksien suunnittelussa. Mielestäni on turhaa resurssien haaskausta opettaa asioita, joilla ei välttämättä tee nopeasti kehittyvässä työelämässä mitään.

### **Valakia (Veli-Matti Keskinen):**

Valakialla on ollut työharjoittelussa vain ammattikorkeakoulusta koodaus- ja ohjelmistopuolen opiskelijoita, mutta ei graafisen alan eikä toisen asteen opiskelijoita.

Valakian toimitusjohtaja Veli-Matti Keskinen kertoi, että Etelä-Pohjanmaan alueella on vähän graafisen alan koulutusta ja työharjoitteluun kyselijöitä on ollut vähän graafiselta puolelta. Toisen asteen koulutuksen muutoksia, jossa opiskelua siirtyy enemmän työpaikoille, hän pitää positiivisena kehityksenä. Opiskelija voi kehittyä joissakin osa-alueissa paremmin ja nopeammin kuin koulussa. Haasteena voi tosin olla se, että yritys ei pysty tarjoamaan kuin kapean osa-alueen koulutuksen kentästä tai alasta. Yritys ei pysty välttämättä tarjoamaan laajaa koulutuskirjoa oppilaitoksille. Veli-Matti pitää kuitenkin mahdollisena, että heillä voisi olla mahdollista toteuttaa koulutus uudistuksen mukaista opiskelua yrityksessään.

Valakialla on ollut yleensä yksi harjoittelija lukuvuodessa, noin 20 viikkoa. Tämä määrä on se, johon tällä hetkellä on realistisesti mahdollista tarjota kunnan resurssit. Työharjoittelijan olisi hyvä olla toisen vuoden opiskelija, jolla on perustaidot ohjelmointikielistä. Ensimmäinen vuoden opiskelijalla voi työharjoittelu mennä hukkaan, kun perusasiat eivät ole vielä hallussa.

### **TYÖELÄMÄJAKSON HYÖDYT & KOKEMUKSET**

- Aikaa tutkia ja kerrata vanhoja alan oppeja, koska hyvät työtavat voi kadota jatkuvassa kiireessä. Työtahti oli myös rauhallisempi, joten oli aikaa ideoida ja antaa ajatuksen lentää, joka on luovassa työssä tärkeää.
- Tutustuin alan kirjallisuuteen ja tilasin myös itselle hyödyllisiä kirjoja ja lehtiä.
- Projektinhallintaa löytyi hyvä sovellus, josta on varmasti hyötyä omassa työyhteisössä.
- Sain ajankohtaisen kuvan siitä missä ala tällä hetkellä menee työprosesseissa yms.
- Hieno mahdollisuus tutustua siihen mitä on tulossa liittyen 3D- ja VR-maailmaan sekä lisätyn todellisuuden sovelluksiin ja infonäyttöihin.
- 2- 2,5 viikkoa ei sinällään pitkä aika, jotta kunnolla olisi suurempiin projekteihin päässyt mukaan.

### **LISÄTIETOA:**

<http://www.valakia.fi/>

<http://ledimedia.fi/>

<http://aada.fi/>