

Kuvataide, käsityöt ja tietotekniikka: Tapahtuman visuaalinen ilme

Tapahtuman visuaaliseen ilmeeseen voi kuulua useita eri "tuotteita" erilaisista mainosmateriaaleista fyysisen tapahtumapaikan somistukseen tai lavastukseen.

Visuaalinen ilme luo *brändiä* ja tapahtuman näkyvyys ja tunnistettavuus vahvistuu, kun mm. samat fontit, värimaailma ja kuvituskuvat toistuvat eri tuotteissa.

Visuaalisella ilmellä luodaan myös mielikuvia tapahtuman sisällöstä ja kohderyhmästä; esimerkiksi lapsille suunnattujen tapahtumien ja heavy-musiikki festivaalien visuaaliset ilmeet todennäköisesti poikkeavat toisistaan huomattavasti.

Tehtävä 1: Suunnittele tapahtumalle mainosjuliste (kuvataide/tietotekniikka)

Suunnittele juliste joko todelliselle tai kuvitteelliselle tapahtumalle. Julisteen suunnittelua voi tehdä "manuaalisesti" (esim. piirtämällä, maalaamalla, kollaasitekniikalla) tai tietokoneen kuvankäsittelyohjelmalla tai yhdistellen molempia. Työskentelyyn voi liittyä myös valokuvaamista tai valmiiden valokuvien hyödyntämistä.

Julisteen "sääntöjä":

- Kuva (tai kuvat) ja sen tunnelma ovat pääosassa
- Tekstiä mahdollisimman vähän; yleensä riittää:
 - Tapahtuman nimi
 - Aika ja paikka
 - Hinta tai "Vapaa pääsy"
 - Kuka/mikä taho tapahtuman järjestää
 - Verkkosivuosioite, josta löytyy lisätietoa
- Muista logot (järjestävä taho + mahdolliset yhteistyökumppanit ja rahoittajat)
 - Jos teet julistetta koulun tapahtumalle, käytä koulun ja kunnan logoja
 - Jos oikeita logoja ei ole (kuvitteellisessa tapahtumassa), merkitse julisteeseen kuitenkin logon tai logojen paikat esim. ympyröillä tai neliöillä
- Huomioi saavutettavuus: tekstien fontit ovat tarpeeksi selkeitä ja luettavia ja kontrastit riittäviä, jotta teksti erottuu taustasta
 - Lisäohjeita voit katsoa Kulttuuria kaikille –palvelun [Viestinnän saavutettavuuden tarkistuslistalta](#) (Kulttuuria kaikille 2012)

1+ Suunnittele mainosmateriaaliperhe

Suunnittele julisteen lisäksi yksi tai useampi muu mainosmateriaali, joka on visuaaliselta ilmeeltään samankaltainen kuin juliste. Muut materiaalit voivat olla esim.:

- Facebook-tapahtumakuva (vaakakuva 1920 x 1080 px / 16x9 cm)
- Instagram-kuva (neliö 1080x1080 px / 9x9 cm)
- Näyttökuva televisionäytölle (esim. kuvasuhde 16:9)
- Käsiohjelman ulkoasu (kuvitus ja taitto)
- Lehtimainos
- Verkkosivujen ulkoasu

Esimerkki mainosmateriaaliperheestä:

Tässä esimerkissä on Lastenkulttuurikeskus Verso Leppävirran syksyn 2023 Kirjastoseikkailujen juliste, televisionäyttökuva, Facebook-tapahtumakuva ja Instagram-kuva. Ne kaikki poikkeavat toisistaan, mutta liittyvät kuitenkin selvästi samaan asiaan.



Juliste



Kuva televisionäytölle



Facebook-tapahtumakuva



Instagram-kuva

Tehtävä 2: Suunnittele ja/tai toteuta tapahtuman puvustus, somistus tai lavastus (kuvataide/käsityöt)

Näissä tehtävissä voi käyttää luovasti erilaisia tekniikoita ja materiaaleja. Myös kierrätysmateriaalien käyttö ja lopputuotteiden ekologisuuden pohtiminen on varsin suotavaa.

2A: Miniatyyrit

Suunnittele piirtämällä ja

- rakenna tapahtuman/esityksen lavastuksen (tai sen osan) pienoismalli
- valmista tapahtuman/esityksen puvustus (tai yksittäinen asu) miniatyyrina (esim. Barbie-nukeille sopiva)

2B: Täysikokoiset puvut, lavasteet tai somisteet

Toteuttakaa todellisen tulevan tapahtuman lavastus, somistus ja mahdollinen puvustus kuvataiteen ja/tai käsityöiden tunneilla.

Lavastus voi sisältää esimerkiksi:

- verhoja tai muita kankaita
- maalattu taustakangas
- sermejä
- irtoelementtejä (esim. puita, kiviä tms.)
- tapahtuman teemaan liittyvää esineistöä (joka itse valmistettuna voi olla myös luonnottoman kokoista)

Puvustusta voi toteuttaa myös ”pienemmin” asusteilla (esim. hatut) kokonaisten asujen sijaan.

Tehtävä 3: Palkinnot (kuvataide/käsityöt)

Mikäli järjestätte tapahtuman, jossa jaetaan palkintoja, valmistakaa palkinnot käsityö- tai kuvataidetunneilla. Palkinnot voivat olla esimerkiksi pokaaleja, patsaita tai ruusukkeita.

Tässäkin tehtävässä voi käyttää luovasti erilaisia tekniikoita ja materiaaleja. Myös kierrätysmateriaalien käyttö ja lopputuotteiden ekologisuuden pohtiminen on varsin suotavaa.

Nämä tehtävät vastaavat opetussuunnitelman 9.-luokan

1. Kuvataiteen tavoitteisiin ja sisältöihin laajasti (Keski-Savon opetussuunnitelma, 2026a)

2. Käsityön sisältöihin:

S1 Ratkaistaan erilaisia tuotesuunnittelutehtäviä luovasti ja kekseliäästi käyttäen käsityön käsitteistöä, merkkejä ja symboleja. Toteutetaan suunnitelmat itseilmaisua vahvistaen.

Tehdään käsityöprosessin itse- ja vertaisarviointia prosessin edetessä.

S2 Perehdytään asumisen, liikkumisen ja pukeutumisen yhteiskunnalliseen, kulttuuriseen ja teknologiseen kehitykseen sekä hyödynnetään paikallisuutta ja eri kulttuurien perinteitä, nykyisyyttä ja tulevaisuutta suunnittelussa, muotoilussa ja toteutuksessa.

S3 Harjoitellaan erilaisia tapoja muokata, yhdistää ja käsitellä materiaaleja sekä käytetään luovasti ja rohkeasti erilaisia perinteisiä ja uusia materiaaleja ja valmistustekniikoita.

Käytetään sulautettuja järjestelmiä käsityöhön eli sovelletaan ohjelmointia suunnitelmiin ja valmistettaviin tuotteisiin.

S4 Tutustutaan eri menetelmien tarjoamiin mahdollisuuksiin tuotteiden suunnittelu- ja valmistusprosessissa. Analysoidaan tuotteiden muotoilua ja käytettävyyttä. Kokonainen käsityöprosessi dokumentoidaan hyödyntäen tieto- ja viestintäteknologiaa.

S5 Valmistetaan erilaisia laadukkaita ja toimivia, ekologisesti ja eettisesti kestäviä tuotteita tai teoksia. Käytetään käsityön tekemiseen tarvittavia työvälineitä, koneita ja laitteita monipuolisesti ja tarkoituksenmukaisesti.

(Keski-Savon opetussuunnitelma, 2026b)

3. Tietotekniikan ja ohjelmoinnin sisältöihin:

- Tutustutaan digitaaliseen kuvankäsittelyyn valokuvien ja videokuvien avulla sekä harjoitellaan erilaisten piirto-ohjelmien käyttöä. Kurssilla käydään läpi myös 3D piirtämisen alkeet.
- Ohjelmoinnissa käytetään helposti ymmärrettäviä ohjelmointikieliä, joiden avulla luodaan pohja ohjelmakoodin ymmärtämiseen ja sen tuottamiseen. Tehdään www-sivusto firmalle tai bändille käyttäen HTML5 koodausta.

(Keski-Savon opetussuunnitelma, 2026c)

Lähteet:

Keski-Savon opetussuunnitelma (2026a). *Kuvataide*. Haettu 6.8.2025 osoitteesta

<https://peda.net/opetussuunnitelma/ko2/pvo/oppiaineet/luokat-7-9/valinnaisaineet/varkaus/valinnaisaineet/vk>

Keski-Savon opetussuunnitelma (2026b). *Käsityö*. Haettu 6.8.2025 osoitteesta

<https://peda.net/opetussuunnitelma/ko2/pvo/oppiaineet/luokat-7-9/k%C3%A4sity%C3%B6>

Keski-Savon opetussuunnitelma (2026c). *Tietotekniikka ja ohjelmointi*. Haettu 6.8.2025

osoitteesta <https://peda.net/opetussuunnitelma/ko2/pvo/oppiaineet/luokat-7-9/valinnaisaineet/varkaus/valinnaisaineet/tjo>

Kulttuuria kaikille (2012). *Viestinnän saavutettavuuden tarkistuslista*. Haettu 6.8.2025 osoitteesta

https://www.kulttuuriakaikille.fi/doc/tarkistuslistat/Viestinnan_saavutettavuuden_tarkistuslista.pdf