

- 1. Määrittele** grafiikan viestinnälliset tavoitteet, kohderyhmä ja käyttökonteksti. Mitä vertailuja halutaan mahdollistaa? Mihin kysymyksiin grafiikka vastaa?
- Etsi ja kerää** käytettävä aineisto. Varmista aineiston luotettavuus ja tekninen laatu ja täydennä sitä tarvittaessa muista lähteistä löytyvillä tiedoilla.

VASTUUTAHO:



SISÄLTÖVASTAAVA

- 2. Tutki ja järjestä**
Tutki kerättyä aineistoa erilaisilla työkaluilla ja järjestä se käyttökelpoiseen muotoon.

VASTUUTAHO:



SISÄLTÖVASTAAVA + INFORMAATIOMUOTOILIJA

- 3. Luonnostele ja kokeile**
erilaisia aineiston esitystapoja.

VASTUUTAHO:



INFORMAATIOMUOTOILIJA

Esitystavan valinta

- 4. Tuota ja viimeistele**
Kun esitystapa on valittu, **tuota ja viimeistele** grafiikka julkaisukuntoon.

VASTUUTAHO:



TOTEUTTAJA

Grafiikan julkaisu

- 5. Arvioi**
viestinnällisten tavoitteiden toteutuminen julkaisun jälkeen keräämällä palautetta ja tietoa grafiikan käytöstä ja tavoitavuudesta (esim. kävijämäärät verkkosivulla).

VASTUUTAHO:



SISÄLTÖVASTAAVA + INFORMAATIOMUOTOILIJA + TOTEUTTAJA

Visualisointiprojektin lähtökohtana voivat olla joko selkeästi määritellyt viestinnälliset tavoitteet tai tietty käytettävissä oleva aineisto, josta lähdetään etsimään kiinnostavia piirteitä. Lähdettiin liikkeelle kummasta hyvänsä, tavoitteiden määrittely ja aineiston keruu ovat kiinteässä vuorovaikutuksessa toisiinsa. Asetetut viestinnälliset tavoitteet määrittelevät mitä dataa tarvitaan, mutta myös käytettävissä oleva aineisto rajoittaa tai mahdollistaa erilaisten sisällöllisten kysymysten käsittelyä.

Etsi datasta kiinnostavia piirteitä, jotka soveltuvat visualisoitavaksi. Rikasta aineistoa esim. tilastollisin menetelmin. Suodata pois ne tiedot, jotka eivät ole kiinnostavia tai tarkoituksenmukaisia asetettujen viestinnällisten tavoitteiden kannalta (sisällöllinen pelkistäminen).

Parhaan tuloksen saat, kun luonnostelu tehdään jo suhteellisen varhaisessa vaiheessa hyödyntäen todellista dataa. Tämä vaihe on usein projektin aikaa vievin osa, ja siinä tehdyt havainnot johtavat usein tarpeeseen palata prosessissa taaksepäin aineiston keruu- ja jäsentämivaiheisiin.

Luonnosteluvaiheen lopputuloksena on **esitystavan valinta**.

Yksinkertaisimmillaan tämä tarkoittaa esitysasun visuaalista ja esimerkiksi painoteknistä viimeistelyä. Erityisesti vuorovaikutteisen grafiikan luomisessa tuotantovaiheeseen sisältyy kuitenkin muutakin kuin pelkkää yksityiskohtien hiomista, kuten vuorovaikutussuunnittelua ja grafiikan tekninen toteutus ja testaus. Tässä vaiheessa saattaa vielä ilmetä seikkoja, joiden vuoksi on tarpeen palata prosessissa taaksepäin ja muuttaa valittua esitystapaa.

Päivitä ja laajenna

Verkkoon tehdyn grafiikan kehitys- ja ylläpitotyö jatkuvat vielä julkaisun jälkeen. **Päivitä ja laajenna** grafiikkaa tarvittaessa saatujen kokemusten perusteella.