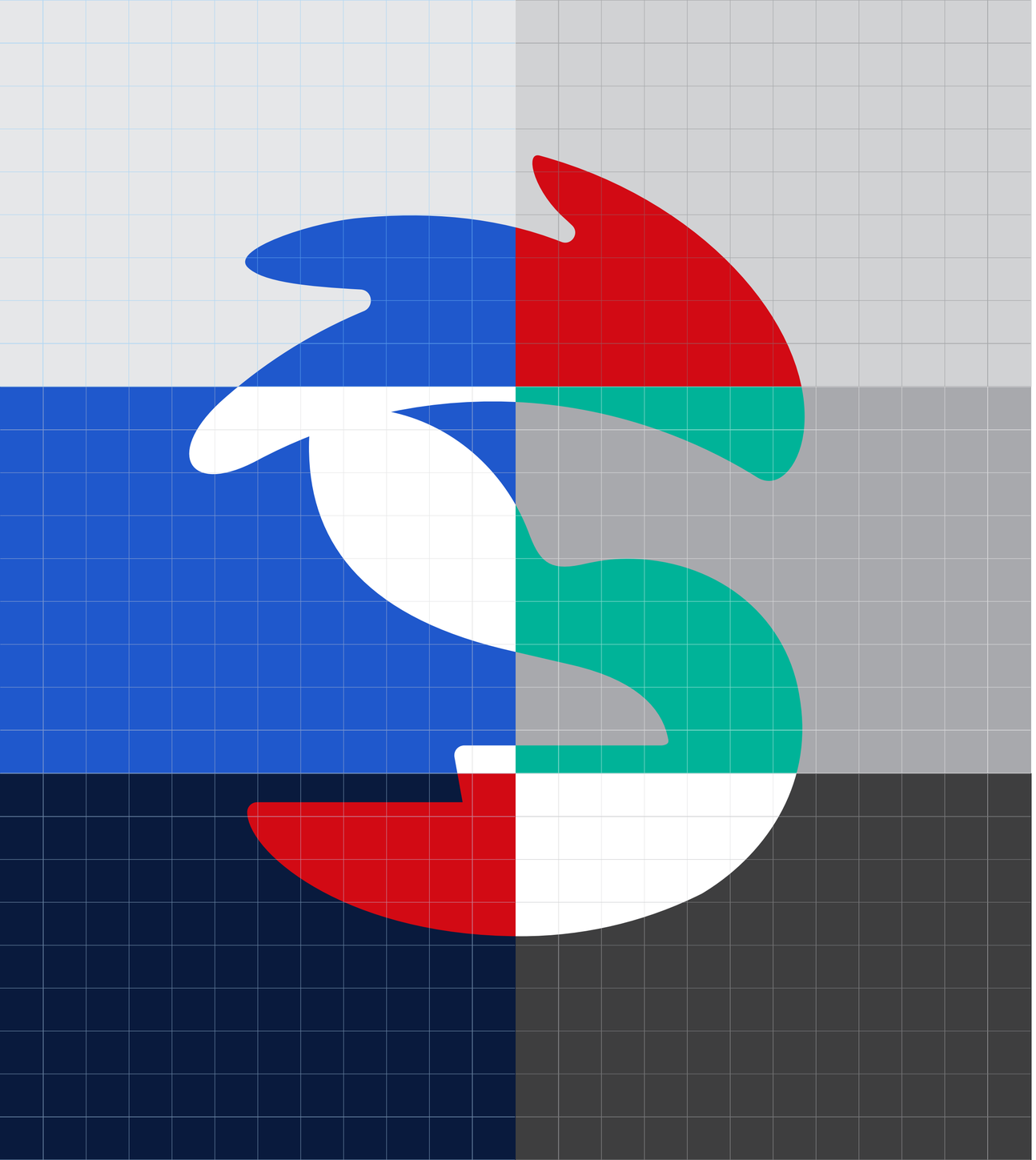


Satakunnan hyvinvointialue

Graafinen ohjeisto

Saatteeksi 2
Symboli 3
Tunnus 4
- Kieliversiot 5
- Käyttö 7

Värit 8
- Käyttö 9

Typografia 10
- Perustyylit 11

Ikonit 12
Graafit 13
Esimerkkejä 15

VERSIO 1.8 — 4/2023

ILME & OHJEISTO: STAART

Organisaation johdonmukainen toiminta luo uskottavuutta. Tunnistettava identiteetti ja yhdenmukainen visuaalinen tyyli lujittaa yhteenkuuluvuutta ja helpottaa sisäistä kuin ulkoistakin viestintää. Tämä ohjeisto on apuväline kaikille Satakunnan hyvinvointialueen viestinnän parissa toimiville: tilaajille, suunnittelijoille kuin tekijöillekin. Esitetyt ohjeet, suositukset ja esimerkit luovat kehykset, joiden pohjalta organisaation identiteetti voi kasvaa ja kehittyä alati muuttuvan maailman mukana — uskottavasti ja joustavasti.

Symboli on tärkein yksittäinen tunnisteemme. Huomioi symbolin käytössä aina erottuvuus ja selkeys: lue tarkemmin tunnusten käytöstä s. 7.

MUSTA: Yleisessä viestinnässä, kirkkailla pohjilla ensisijaisesti käytettävä versio.

VALKOINEN: Yleisessä viestinnässä, tummilla pohjilla ensisijaisesti käytettävä versio.

VIHREÄ: Sote-palveluita koskevassa viestinnässä ensisijaisesti käytettävä versio.

PUNAINEN: Pelastustoimea koskevassa viestinnässä ensisijaisesti käytettävä versio.

SININEN: Hallintoa koskevassa viestinnässä ensisijaisesti käytettävä versio.

SUOMENKIELINEN:
Ensisijaisesti kaikissa tilanteissa käytettävä tunnuksemme. Asiayhteys määrittelee symbolin värin.

SUOMENKIELINEN:
Pystyversio

RUOTSINKIELINEN:
Vaakaversio

RUOTSINKIELINEN:
Pystyversio

ENGLANNINKIELINEN:
Vaakaversio

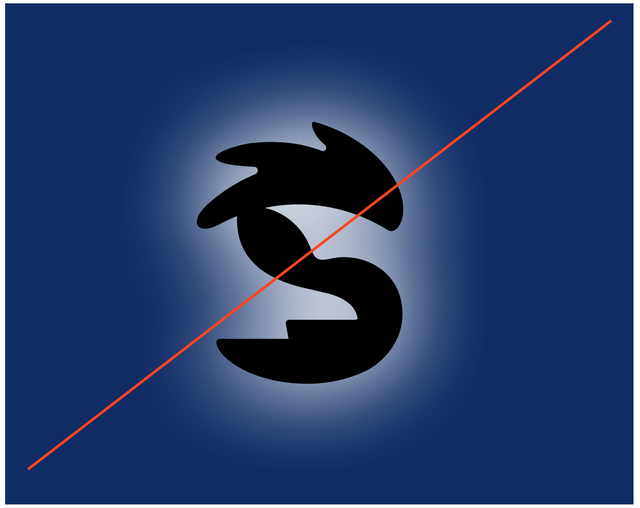
ENGLANNINKIELINEN:
Pystyversio

Käytä ainoastaan tunnusten alkuperäisaineistoja.

Älä käytä graafisia tehosteita (varjostukset, hehkut yms.) korostaaksesi tunnusta.

Huomioi aina tunnuksen suoja-alue: älä aseta muita visuaalisia elementtejä liian lähelle tunnusta. Suoja-alue on sisällytetty tunnusten alkuperäisaineistoihin.

Käytä värillisiä tunnusversiota ensisijaisesti vain Satakunnan hyvinvointialueen brändivärien kanssa (s. 6). Jos taustaväriin ei voida vaikuttaa tai tunnuksen riittävä erottuminen on epävarmaa, käytä mustaa tai valkoista tunnusversiota. Valokuvien päällä tulee käyttää vain joko mustaa tai valkoista tunnusversiota.



Satakunnan hyvinvointialueen väripaletti koostuu viidestä pääväristä sekä näiden valööriasteista. Tarkemmin värien käytöstä ja rooleista seuraavalla sivulla.

Värien PMS- ja CMYK-arvot perustuvat Pantone Color Bridge (2014) -värikarttatietoihin.

Sininen -2
RGB 9 26 61
HEX #091A3D
CMYK 100 100 7 56
PMS 275

Sininen -1
RGB 15 44 101
HEX #0F2C65
CMYK 100 60 10 53
PMS 2955

Sininen
RGB 31 88 204
HEX #1F58CC
CMYK 100 35 0 0
PMS 300

Sininen +1
RGB 128 202 255
HEX #80CAFF
CMYK 35 9 0 0
PMS 278

Sininen +2
RGB 192 228 255
HEX #C0E4FF
CMYK 13 2 1 1
PMS 642

Vihreä -2
RGB 0 53 45
HEX #00352D
CMYK 100 45 38 90
PMS 5463

Vihreä -1
RGB 0 89 75
HEX #00594B
CMYK 90 21 60 65
PMS 330

Vihreä
RGB 0 179 152
HEX #00B398
CMYK 68 0 39 0
PMS 3275

Vihreä +1
RGB 128 217 203
HEX #80D9CB
CMYK 48 0 25 0
PMS 3255

Vihreä +2
RGB 192 236 229
HEX #C0ECE5
CMYK 24 0 12 0
PMS 3255 50%

Punainen -2
RGB 105 5 10
HEX #69050A
CMYK 0 90 100 28
PMS 2350

Punainen -1
RGB 210 10 20
HEX #D20A14
CMYK 0 100 100 0
PMS Red 032 RAL 3020

Punainen
RGB 255 68 33
HEX #FF4421
CMYK 0 58 79 0
PMS 172

Punainen +1
RGB 255 179 152
HEX #FFB398
CMYK 0 35 51 0
PMS 1565

Punainen +2
RGB 255 217 203
HEX #FFD9CB
CMYK 0 24 33 0
PMS 1555

Purppura -2
RGB 61 27 68
HEX #3D1B44
CMYK 65 98 21 83
PMS 7449

Purppura -1
RGB 103 46 114
HEX #672E72
CMYK 65 100 5 40
PMS 2622

Purppura
RGB 207 92 230
HEX #CF5CE6
CMYK 18 54 0 0
PMS 252

Purppura +1
RGB 242 145 242
HEX #F291F2
CMYK 11 42 0 0
PMS 251

Purppura +2
RGB 255 191 234
HEX #F8C8F8
CMYK 6 29 0 0
PMS 250

Keltainen -1
RGB 242 185 12
HEX #F2B90C
CMYK 0 11 96 0
PMS 109

Keltainen
RGB 255 229 0
HEX #FFE500
CMYK 0 0 100 0
PMS Yellow

Keltainen +2
RGB 255 250 163
HEX #FFFAA3
CMYK 0 0 50 0
PMS 100

Värien käytössä tärkeintä on huomioda luettavuus ja selkeys. Valkoisen ja mustan lisäksi riittää yleensä yksi pääväri ja siihen sointuva tukiväri.

Satakunnan hyvinvointialueen nimetyillä päätoimialoilla on omat päävärinsä. Määritykset edellisellä sivulla.

- Sote-palvelut: **Vihreä**
- Pelastustoimi: **Punainen -1**
- Hallinto: **Sininen**

OHESSA: Toimialakohtaiset esimerkkipaletit. Ideana, että päävärejä käytetään mahdollisimman isona pintana. Tekstin ja mahdollisten grafiikoiden värit tulee valita luettavuuden ja tasapainoisen kokonaisilmeen ehdoilla.

	Pääväri	→ Teksti	→ Tuki
SOTE	1 Vihreä	1 Musta	1 Vihreä +2
	2 Keltainen	2 Vihreä -2	2 Vihreä +1
	3 Vihreä -2	3 Valkoinen	3 Vihreä -1
PELASTUSTOIMI	1 Punainen -1	1 Musta	1 Keltainen
	2 Sininen -2	2 Valkoinen	2 Punainen
	3 Punainen -2		3 Musta
HALLINTO	1 Sininen	1 Musta	1 Keltainen +2
	2 Sininen +2	2 Sininen -2	2 Valkoinen
	3 Sininen -2	3 Valkoinen	3 Sininen +1

Kaikessa visuaalisessa viestinnässä on aina pyrittävä yhdenmukaiseen, tunnistettavaan typografiseen tyyliin. Satakunnan hyvinvointialueen brändi-identiteetin kirjaintyyppi on **Fort**.

Toimisto-ohjelmistoilla työskennellessä tai teknisesti haasteellisissa tilanteissa standardikirjaintyypeistä korvaajana käytetään Arialia.

Perustekstityylien esimerkkimääritykset seuraavalla sivulla.

Fort

Hyvinvointialue

BOLD

BOOK

on kunnista ja valtiosta erillinen julkisoikeudellinen yhteisö, jolla on alueellaan itsehallinto.

LIGHT

MEDIUM

a → a

OTSIKOISSA SUOSITELLAAN KÄYTTÄMÄÄN OPENTYPE-OMINAISUUKSISTA "STYLISTIC SET 1":STÄ

Light

Book

Medium

Bold

Oheiset esimerkit eivät ole ohjekokoja kaikkiin sovelluksiin. Annetut mitat ovat suhteellisia ja suoraan sovellettavissa sähköisissä medioissa.

Satakunnan hyvinvointialueen julkisten tilojen opasteissa suositellaan käytettävän symbolista johdettua ikonigrafiikka. Myös digitaalisissa palveluissa, kuten verkkosivustojen käyttöliittymäelementeissä, ikonigrafiikoiden tulisi pohjautua tässä kuvattuihin malleihin.

ETEEN

OIKEALLE

YLÖS A

ALAS A

YLÖS B

VASEMMALLE

ALAS B

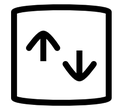
TAAKSE

KÄÄNNÖS A

KÄÄNNÖS B

KÄÄNNÖS C

KÄÄNNÖS D



HISSI

PORTAAT

WC

MIES

NAINEN

HENKILÖ

LASTENVAUNUT

LASTENHOITO

HUOMIO

APUVÄLINELAINAUS

ISA-TUNNUS

LUISKA

PORRASHISSI

PYÖRÄTUOLIHISSI

INVAPARKKI

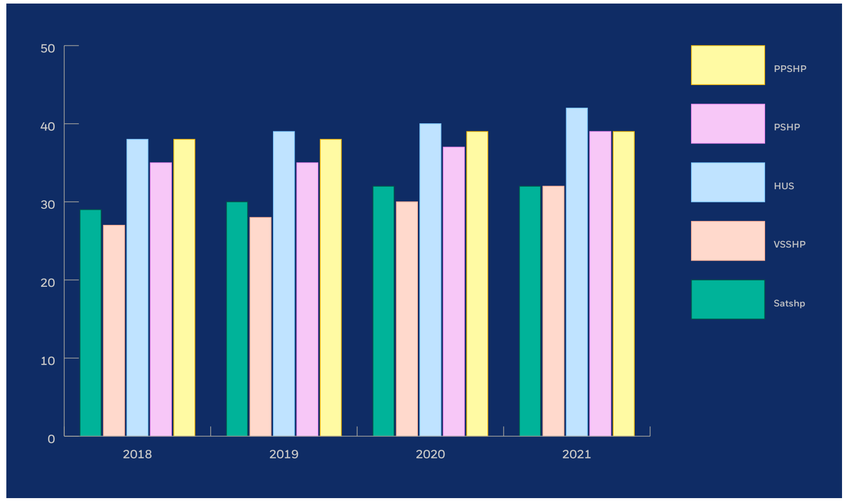
OK

Satakunnan hyvinvointialueen väripaletin (s. 8) kokonaisvaltainen käyttö on tehokas tapa tuoda tunnistettavaa brändi-ilmettä graafeihin ilman että tiedon luettavuus kärsii.

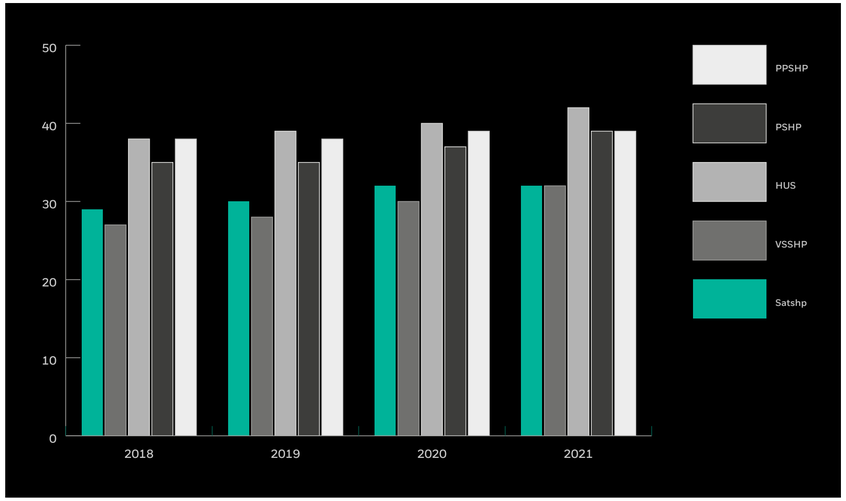
Kaikenlaista visuaalista koristelua (esim. värihäiveiden, heijastusten ja varjostusten käyttöä) graafeissa tulee välttää.

OHESSA: Sama pylväsgraafi eri tyylisinä värivariaatioina. Sopiva väriyhdistelmä riippuu aina kontekstista. Versio A on visuaalisesti sointuvampi (värit valittu samalta valööriasteelta). C:n rajumpi kontrasti parantaa vertailua mutta on visuaalisesti raskas. Eri asteisten harmaiden yhdistäminen huomiovärin kanssa on helposti toimivin ratkaisu (B ja D).

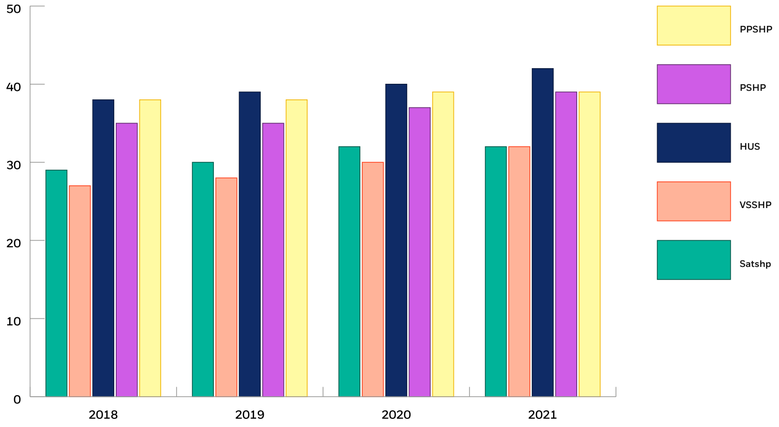
A: HARMOONINEN KOKONAISUUS



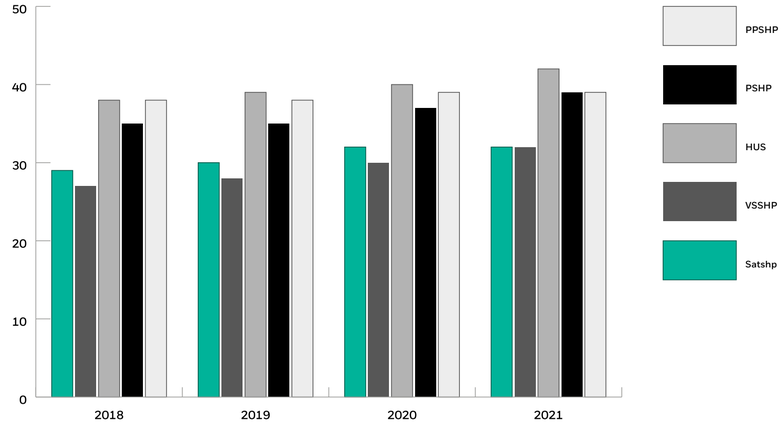
B: HUOMIOVÄRIN KÄYTTÖ TUMMALLA TAUSTALLA



C: RÄIKEÄ KOKONAISUUS



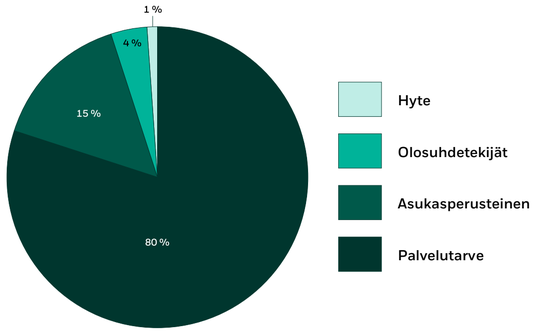
D: HUOMIOVÄRIN KÄYTTÖ VAALEALLA TAUSTALLA



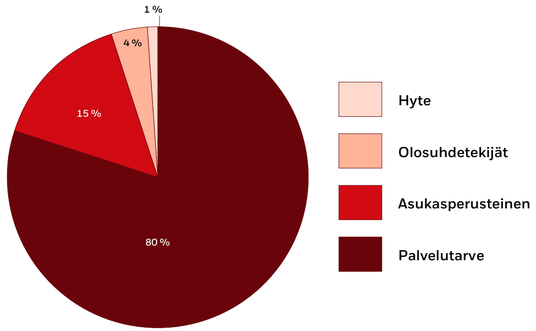
Toimialakohtaisten päävärien ja näiden valööriasteiden painottaminen toimialan omissa julkaisuissa on suositeltavaa, mutta ei pakollista. Tärkeintä on tiedon esitystavan selkeys. Esim. Pelastustoimen graafeissa on sallittua käyttää brändiväripaletin kaikkia, myös "naapuritoimialan" värejä.

OHESSA: Esimerkkigraafi toimialojen omilla pääväripainotuksilla (A-C) ja laajemmin brändivärejä hyödyntäen (D-F).

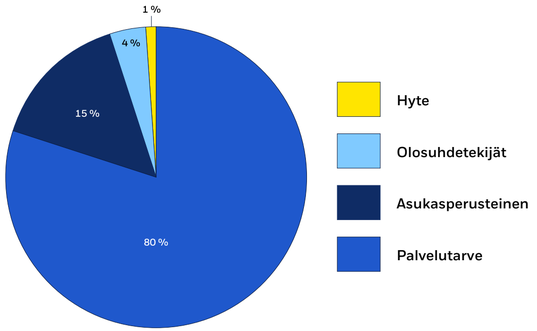
A: SOTE 1



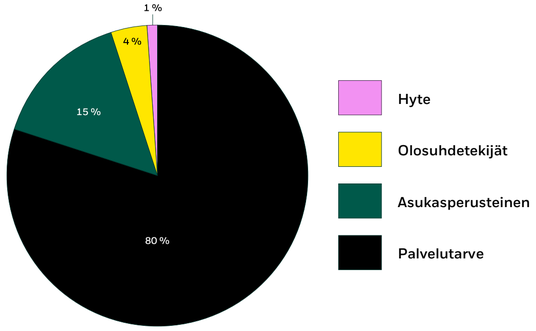
B: PELA 1



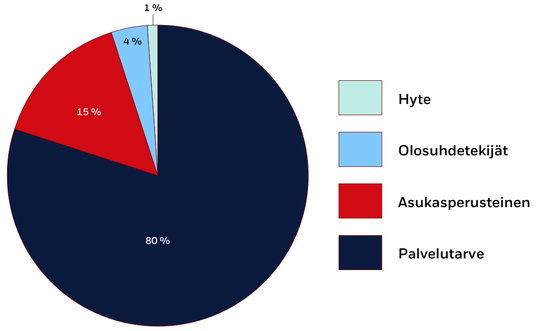
C: HALLINTO 1



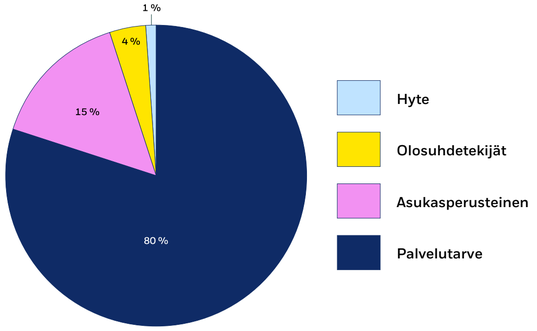
D: SOTE 2



E: PELA 2



F: HALLINTO 2

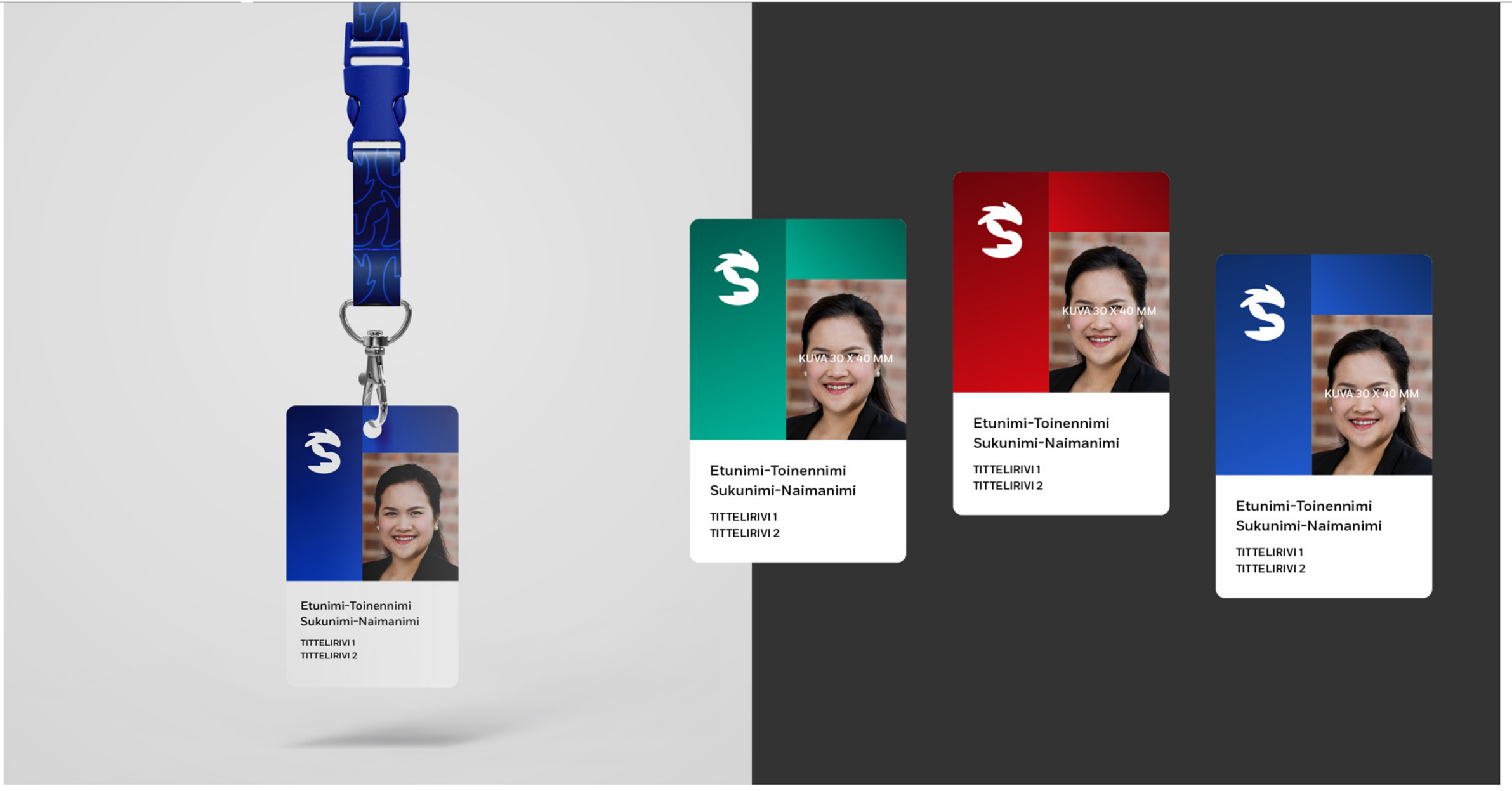


Satakunnan hyvinvointialue
Etunimi Sukuniminen
Tittel / asema
etunimi.sukuniminen@satakunnanha.fi
Satakunnan hyvinvointialue
Satakunnan hyvinvointialue
Vastaanottaja (esimerkiksi yritys)
Etunimi Sukunimi
PL 000
00000 Postitoimipaikka
Viite
Aihe/otsikko
Varsinainen tekstiosa.
Fontti on Arial, koko 10.
satakunnanha.fi

Wellbeing services county of Satakunta
Satakunta välfärdsområde

Satakunnan
hyvinvointialue

Aito monialaisuus
aito tavoite


Etunimi-Toinennimi
Sukunimi-Naimanimi
TITTELIRIVI 1
TITTELIRIVI 2
KUVA 30 X 40 MM
Etunimi-Toinennimi
Sukunimi-Naimanimi
TITTELIRIVI 1
TITTELIRIVI 2
KUVA 30 X 40 MM
Etunimi-Toinennimi
Sukunimi-Naimanimi
TITTELIRIVI 1
TITTELIRIVI 2
KUVA 30 X 40 MM
Etunimi-Toinennimi
Sukunimi-Naimanimi
TITTELIRIVI 1
TITTELIRIVI 2

3
Neuvotteluhuoneet
CONFERENCE ROOMS
MÖTESRUM
2–5
Kuvantaminen
IMAGING
BILDBEHANDLING
Kanslia
OFFICE
KONTOR
WC

Tasa-arvoinen ja yhdenvertainen pelastustoimi
Pelastusalan tasa-arvon ja yhdenvertaisuuden toimintaohjelma

Tieto hyvinvoinnin ja uudistuvien palvelujen tukena
Sote-tieto hyötykäyttöön -strategia 2020
Loppuraportti

3.2
Virtuaalitodellisuus – mitä sillä tarkoitetaan ja missä siitä on hyötyä kuntoutuksen näkökulmasta?

ETUNIMI SUKUNIMI
TAMPEREEN YLIOPISTO

Virtuaalisuudella viitataan tietokonesimulaatioon perustuvaan sovellukseen tai tietoverkossa ylläpidettävään palveluun. Perinteinen mielikuva virtuaalitodellisuudesta VR-laseineen on siis vain osa laajempaa käsitettä, ja virtuaalisuus voi viitata monenlaisiin teknisiin ratkaisuihin – yleistäen voidaan kuitenkin sanoa, että ne kaikki sisältävät vähintään jonkin digitaalisen elementin, mitä ei ilman apuvälineitä voi havaita.

Virtuaalitodellisuudella taas tarkoitetaan immersiivistä tietokoneella luotua aististimulaatiota, joka voi joko simuloida todellisia ympäristöjä, tai pohjautua täysin keinotekoiseen virtuaalimaailmaan. Toisin sanottuna, virtuaalimaailma voidaan luoda joko pohjautuen 360-asteisiin videotallenteisiin oikeasta maailmasta, tai vaihtoehtoisesti koko virtuaaliympäristö voidaan koodata tietokoneella alusta alkaen.

Virtuaaliteknologioiden käyttö on viimevuosina yleistynyt nopealla tahdilla niin Suomessa kuin maailmallakin. Vaikka näitä teknologioita on kokeiltu jo vuosikymmenien ajan, vasta viime aikoina teknologinen kehitys on mahdollistanut kuluttajille suunnatut riittävän laadukkaat VR-lasit, mikä on tuonut virtuaalitodellisuuden sovelluksineen osaksi modernia viihdeteollisuutta. Samalla myös ammattikäyttöön suunnitellut VR-ratkaisut ovat yleistyneet.

Tavallisimmat virtuaaliteknologiat voidaan jakaa karkeasti kolmeen luokkaan. Ensimmäiseen luokkaan kuuluu HMD-teknologia (eng. Head-mounted display), mikä tarkoittaa päähän kiinnitettävää näyttöä. Perinteiset VR-lasit ovat tyypillinen esimerkki tästä kategoriasta, mutta tähän kuuluu myös XR-lasit (eng. Extended Reality), joiden avulla voidaan yhdistää virtuaalisia elementtejä todellisen maailman näkökenttään. HMD-teknologia mahdollistaa 360-asteisen immersiivisen näkökentän virtuaalimaailmaan, ja käyttäjä näkee VR-laseja käyttäessään itsestään ja oikeasta maailmasta useimmiten vain virtuaalisen presentaation käytettävistä ohjaimista, tai välttämättä ei mitään – koko näkökenttä pohjautuu tietokoneella luotuun simulaatioon.

Toinen tekninen mahdollisuus on luoda virtuaalimaailma projektiopohjaisen ratkaisun avulla. Projektio ei sulje oikeaa maailmaa pois näkökentästä, vaan virtuaalitodellisuus voidaan projisoida esimerkiksi ympäröivälle kaarevalle seinälle. Projektiopohjaisia ratkaisuja käytetään

esimerkiksi erilaisissa digitaalisissa aistihuoneissa luomaan virtuaalisia luontoympäristöjä. Vapaus fyysisestä kosketuksesta teknologiaan parantaa liikkumismahdollisuuksia ja lisää käytön mukavuutta, mitä voidaan ajatella etuna verrattuna HMD-teknologiaan, mutta heikkoutena voidaan pitää alempaa immersion tasoa. Projektiopohjaiset VR-sovellukset ovat yleensä myös paikkaan sidottuja käytännön syistä, eivätkä ne siksi tarjoa VR-laseihin verrattavissa olevaa kustannustehokkuutta.

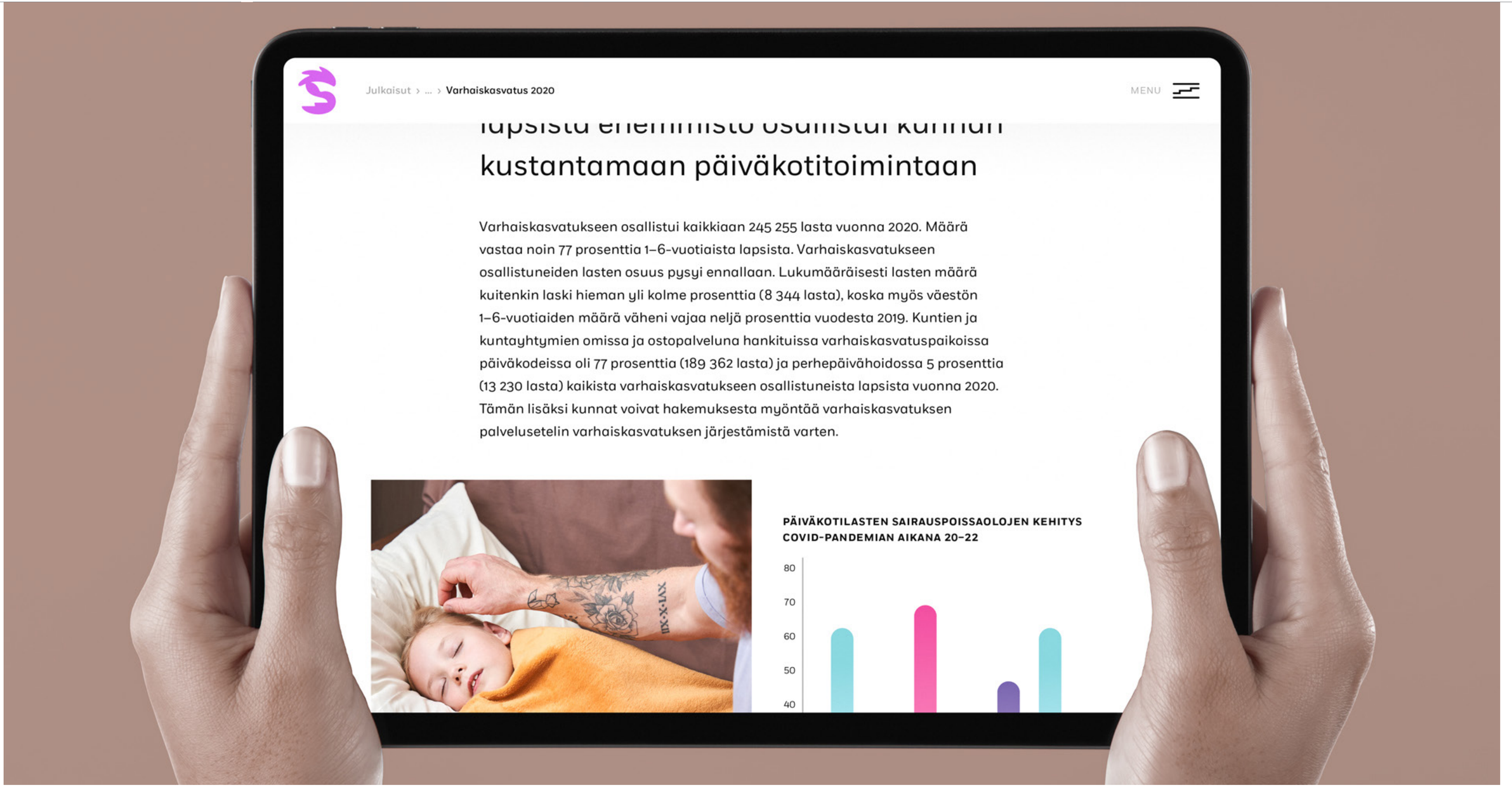
Sekä HMD- että projektiopohjaisissa ratkaisuissa voidaan lisäksi käyttää erilaisia sensoreita käyttäjän liikkeiden ja biometrisen datan analysointiin. Sensoriseen dataan liittyvää ihmisen ja tietokoneen välistä vuorovaikutusta voidaan pitää kolmantena virtuaaliteknologian luokkana, sillä sensoripohjaisia ratkaisuja käytetään usein myös perinteisen näytön avulla. Yksi esimerkki tämänlaisesta lähestymisestä on pelikonsolien etäiset tanssipelit, missä interaktio tapahtuu käyttäjän liikkeiden perusteella. Tätä sensorista näkökulmaa hyödynnetään monissa virtuaalikuntoutukseen (eng. Virtual rehabilitation) liittyvissä sovelluksissa (Howard 2017).

Virtuaalimaailmojen käyttöön kuntoutuksessa liittyy sekä hyötyjä että haasteita. Merkittävimpiin hyötyihin voidaan laskea modernin teknologian ja audiovisuaalisen interaktiivisen viihteen motivoiva vaikutus – kuntoutusharjoituksia tekee mielellään, jos niiden tekeminen on hauskaa (Rose ym. 2020, Mantovani ym. 2020). Tähän liittyy olennaisesti myös kuntoutusharjoitusten pelillistäminen, mikä ei tarkoita perinteistä tietokonepelaamista, vaan harjoituksen ehdoilla toteutettua kuntoutukseen sitouttamista. Yksinkertaisimmillaan tämä voi tarkoittaa suorituksen arviointia ja positiivisen palautteen antamista edistymisestä. Lisäksi, virtuaalikuntoutuksen tasalaatuisuus ja muokattavuus ovat selkeitä etuja (Burdea 2003) – etukäteen luodut harjoitteet takaavat laadukkaan tasavertaisen hoidon kuntoutettaville, ja hyvin suunniteltu kuntoutusharjoite on muokattavissa kuntoutettavan

Kuva 51. *VR-laseilla käytettävät sovellukset ovat tyypillisin virtuaalitodellisuuden muoto.*

Syöpätutkimuksen
etulinjassa
kotona
Satakunnassa
Etsimme
laborantteja ja tutkimusapulaisia.
Lue lisää: satakunnanha.fi/ura
Satakunnan
hyvinvointialue

Huomennakin
60 sekunnin
lähtövalmiudessa
Satapelastus


Julkaisut › ... › Varhaiskasvatus 2020
MENU
kustantamaan päiväkotitoimintaan
Varhaiskasvatukseen osallistui kaikkiaan 245 255 lasta vuonna 2020. Määrä vastaa noin 77 prosenttia 1–6-vuotiaista lapsista. Varhaiskasvatukseen osallistuneiden lasten osuus pysyi ennallaan. Lukumääräisesti lasten määrä kuitenkin laski hieman yli kolme prosenttia (8 344 lasta), koska myös väestön 1–6-vuotiaiden määrä väheni vajaa neljä prosenttia vuodesta 2019. Kuntien ja kuntayhtymien omissa ja ostopalveluna hankituissa varhaiskasvatuspaikoissa päiväkodeissa oli 77 prosenttia (189 362 lasta) ja perhepäivähoidossa 5 prosenttia (13 230 lasta) kaikista varhaiskasvatukseen osallistuneista lapsista vuonna 2020. Tämän lisäksi kunnat voivat hakemuksesta myöntää varhaiskasvatuksen palvelusetelin varhaiskasvatuksen järjestämistä varten.
PÄIVÄKOTILASTEN SAIRAUSPOISSAOLOJEN KEHITYS COVID-PANDEMIAN AIKANA 20–22
80
70
60
50
40

satakunnanhyvinvointialue

Etsimme pariskuntia
lapsettomuushoidon
kehittämishankkeeseen

Lisätietoa:
satakunnanha.fi/tutkimus

Hyvää vappua!
Happy May Day!
Glad första maj!
Head volbrit!

satapelastus

Yleinen

Pelastus & ensihoito

Hallinto

SoTe

Satakunnan
hyvinvointialue

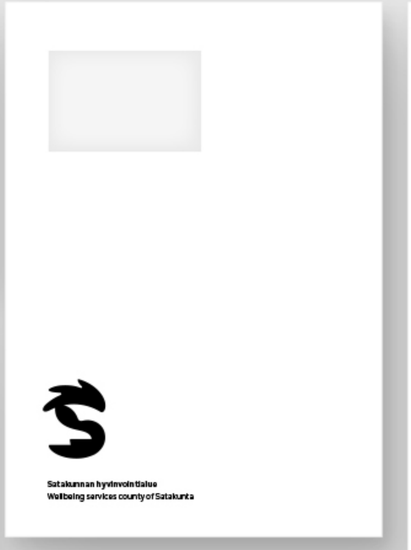
C5

Satakunnan hyvinvointialue
Wellbeing services county of Satakunta

Satakunnan hyvinvointialue
Wellbeing services county of Satakunta

Satakunnan hyvinvointialue
Wellbeing services county of Satakunta

E4


Satakunnan hyvinvointialue
Wellbeing services county of Satakunta

B4

Satakunnan hyvinvointialue
Wellbeing services county of Satakunta

C4

Satakunnan hyvinvointialue
Wellbeing services county of Satakunta

Satakunnan
hyvinvointialue

GRAAFINEN OHJEISTO
VERSIO 1.8 — 4/2023

AINEISTOT: viestinta@sata.fi