

Petteri Korpimaa

Suunnitteluprosessit verkkopalveluiden kehitysvaiheissa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

17.5.2017

Tekijä(t) Otsikko	Petteri Korpimaa Suunnitteluprosessit verkkopalveluiden kehitysvaiheessa
Sivumäärä Aika	28 sivua 17.5.2017
Tutkinto	Medianomi AMK
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Digitaalinen viestintä
Ohjaaja(t)	Lehtori Juhana Kokkonen
<p>Opinnäytetyö käsittelee verkkosivujen suunnittelua kehittäjän näkökulmasta ja esittelee erilaisia suunnittelukäytäntöjä, joita mahdollisesti kannattaisi käyttää kehitystyön ohessa. Näistä käytännöistä käydään läpi osioita, jotka voisivat auttaa kehittäjää etenkin jatkokehitysprojekteissa.</p> <p>Opinnäytetyö pyrkii selvittämään, millaisia suunnitteluun liittyviä asioita kehitystyössä tulee vastaan. Työssä pyritään selvittämään myös, kuinka kehittäjän ja graafikon yhteistyötä voisi mahdollisesti tehostaa. Tavoitteena on selvittää, millä tavoin kehittäjän ja graafikon vastuualueita voisi jakaa verkkosivuprojekteissa.</p> <p>Teoreettisessa osuudessa keskitytään tämän hetken vaikuttavimpiin suunnittelukäytäntöihin ja siihen, mitkä niiden pääsääntöiset ohjeistukset ovat. Osiossa käsitellään käytäntöjä, jotka kehittäjän olisi tärkeä ymmärtää graafikon ohella.</p> <p>Opinnäytetyön toisessa osiossa käyn läpi kolme työprojektia, jotka ovat blogisivun kommenttiosio, kampanjasivun kuvagalleria ja live-haku. Kommenttiosio ja kuvagalleria ovat jatkokehitysprojekteja, jotka työstetään osaksi valmiita verkkosivustoja. Live-haku on kokonaisen sivuston työstämisen ohessa toteutettu ratkaisu, jolle ei ollut valmista layoutia. Näissä töissä pyrittiin käyttämään hyväkseni teoriaosuudessa selvitettyä tietoa. Työt toteutettiin ilman graafikon työpanosta, joten tehtävänä oli hoitaa suunnittelu kehittämisen ohella.</p>	
Avainsanat	verkkosivukehitys, verkkosuunnittelu, suunnitteluprosessi

Author(s) Title	Petteri Korpimaa Design Processes in Web Development
Number of Pages Date	28 pages 17 May 2017
Degree	Bachelor of Arts and Culture
Degree Programme	Degree Programme in Media
Specialisation option	Digital Media
Instructor(s)	Juhana Kokkonen, Senior Lecturer
<p>This thesis examines web design in the point of view of a web developer. It introduces design practices that could be used in a development work. Segments of these practices will be examined that could help a web developer in further development projects.</p> <p>This thesis also aims to define what design centered things might be stumbled upon in the development work and how could developer's and designer's cooperation be boosted. The aim is to figure out how their jobs could be distributed.</p> <p>The theoretical part focuses on design practices that are currently the most influential. That segment examines the practices that a developer should understand.</p> <p>In the second segment of this thesis I will go through three different projects that I worked on. They are a comment section for a blog, image gallery for a campaign page and a live search. The comment section and the image gallery are further developments of a finished website. The live search on the other hand is part of a larger development process of a full website. I executed these projects without an input of a designer so my job was to design all the elements alongside the development process.</p>	
Keywords	web development, web desing, design process

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Visuaaliset ratkaisut	2
2.1	Flat design	2
2.2	Material design	4
2.2.1	Material design toteutuksessa	5
2.2.2	Material designin hyvät puolet	6
2.2.3	Material designin huonot puolet	6
2.3	Metro	7
2.4	Verkkosivusuunnittelun tulevaisuus	8
2.5	Responsiivisuus	9
2.6	Mobile first	10
2.7	Mikrointeraktiot	11
2.7.1	Käyttötilanteet	12
2.7.2	Animaatiot	12
3	Suunnitteluprosessien esimerkitapaukset	13
3.1	Blogisivun kommenttiosio	13
3.1.1	Ulkoasu	13
3.1.2	Komentointilomake	15
3.1.3	Mikrointeraktiot	16
3.1.4	Jatkokehitys	19
3.1.5	Yhteenveto	20
3.2	Live-haku	20
3.2.1	Ulkoasu	20
3.2.2	Jatkokehitys	23
3.2.3	Yhteenveto	23
3.3	Kuvagalleria	24
3.3.1	Ulkoasu	24
3.3.2	Jatkokehitys	26
3.3.3	Yhteenveto	26
4	Yhteenveto	26

Lähteet

Breakpoint: Responsiivisessa suunnittelussa käytetty ruutuleveys tai -korkeus, jolloin sisällölle määritellään erilaisia tyylejä.

Muotokieli: Valittu suunnittelutyylit esimerkiksi verkkosivujen ja sovellusten ulkoasujen kehityksessä. Useimmiten etukäteen käytettäväksi ja käyttäjäystävälliseksi testattu ja toimivaksi havaittu tapa.

Layout: Useimmiten graafikon luoma visuaalinen ulkoasu verkkosivusta, jossa ei ole vielä toiminnallisuutta, vaan toimii pohjana verkkosivuston varsinaisessa kehittämisessä interaktiiviseksi kokonaisuudeksi.

Skeumorfismi: Pyrkimys jäljitellä tosielämän esineitä ja asioita. Käytetään sekä visuaalisesti että audiovisuaalisesti. Esimerkiksi Apple on käyttänyt skeumorfismia tuotteissaan, kuten kirjasovelluksessaan, jossa sivut kääntyvät visuaalisesti realistisella tavalla. Äänipuolella skeumorfismia käytetään esimerkiksi tietokoneen roskakorin tyhjentämisessä, jolloin useimmissa käyttöliittymissä kuuluu paperin rapistelun kaltainen ääni.

Mobile first: Suunnittelustrategia, jonka pääajatus on, että käyttöliittymän suunnittelu aloitetaan pienestä ruutukoosta, kuten mobiililaitteet ja mahdutetaan ensin kaikki sisältö pienelle ruudulle ja edetään sitä mukaan isompiin ruutukokoihin säilyttäen yleinen käytettävyys.

1 Johdanto

Olen verkkosivukehittäjä it-yrityksessä Helsingissä. Työhöni kuuluu erilaisten verkkosivustojen kehittäminen käyttäen hyväkseni HTML:ää, CSS:ää ja JavaScriptiä. Törmään työssäni jatkuvasti tilanteisiin, jotka vaativat jollain tapaa visuaalista hahmotuskykyä ja ymmärtämistä verkkosivun rakenteesta ja käytettävyydestä. Yleisimmät tilanteet ovat mikrointeraktioiden luonti ja tavat, kuinka erilaisia elementtejä tuodaan esille sivustoilla. Muita tilanteita on esimerkiksi jatkokehitykseen liittyvät pienemmät lisätyöt, jotka on mahdollista toteuttaa ilman graafikon työajan kuluttamista. Nämä työt kuitenkin on toteutettava graafisen ohjeistuksen mukaan, jotta visuaalinen ilme on yhteneväinen koko sivuston läpi. Graafinen ohjeistus tai sivuston yleisilmeen seuraaminen ei kuitenkaan tarjoa aina kaikkia valmiita elementtejä uuden sisällön luomiseen, joten kehittäjän täytyy mahdollisesti itse suunnitella joitakin osa-alueita ja soveltaa niitä muun sivuston mukaisesti.

Opinnäytetyön tavoitteena on selvittää, millaisia visuaalisia vastuualueita sivustokehittäjällä on ja kuinka ne esiintyvät sivustokehityksessä. Tavoitteena on selvittää myös, kuinka suuri vastuu kehittäjällä tulisi olla sivustoprojekteissa ja millaisia tapoja olisi hyvä hyödyntää visuaalisissa ratkaisuissa kehittämisvaiheessa.

Opinnäytetyössä esittelen ja vertailen erilaisia suunnittelukäytäntöjä ja -ohjeistuksia, joita verkkosivukehittäjän kannattaisi käyttää tukena kehitystyössä. Suunnittelukäytäntöjä, joita työssä käsitellään, ovat flat design, Googlen material design ja Microsoftin Metro. Tarkastelen verkkosivustojen visuaalisiin ilmeisiin liittyviä osa-alueita, jotka graafikon ohella myös kehittäjän olisi hyvä hallita ja ymmärtää. Käsittelemäni käytännöt voivat toimia työkaluina auttamaan kehittäjää verkkosivun visuaalisen ilmeen yhtenäistämässä ja käyttäjäystävällisyyden maksimoimisessa.

Case-osiossa esittelen kolme eri projektia, jotka ovat osia kokonaisista verkkosivuista. Nämä työt olen työstänyt pääsääntöisesti ilman graafikon luomaa erillistä layoutia. Töissä pyrin seuraamaan opinnäytetyön alussa tutkimiani käytäntöjä, ja tavoitteena oli saada toimivat ja tyylikkääts kokonaisuudet seuraten yleisiä käytäntöjä käytettävyyden suhteen ja yhdistäen ne graafikon suunnittelemaan yleisilmeeseen.

2 Visuaaliset ratkaisut

Tässä luvussa käsitellään suunnittelukäytäntöjä, jotka auttavat verkkosivustojen suunnittelutyötä. Näiden käytäntöjen ohjeistuksia seuraamalla käyttöliittymästä voi saada käyttäjäystävällisemmän kokonaisuuden.

Verkkosivujen suunnitteluun on olemassa useita eri standardeja, joita käytetään tuomaan käyttäjille mahdollisimman miellyttävä ja intuitiivinen käyttökokemus. Visuaalisen suunnitelman tekee useissa tapauksissa pääsääntöisesti graafikko, joka luo yleisilmeen ja suunnittelee verkkosivuston ulkoasun toteutuskelpoiseksi. Tämän jälkeen suunnitelma siirtyy verkkosivukehittäjälle, joka rakentaa suunnitelman pohjalta toimivan verkkosivun. Rajallisten resurssien takia graafikon suunnitelma ei yleensä ole kaiken kattava, joten usein myös kehittäjälle jää osa visuaalisesta vastuusta. Jokaisen pienen yksityiskohtan miettiminen ei välttämättä ole aina järkevää ratkaisu tehokkuuden kannalta, joten visuaalisia ratkaisuja on osaltaan hyvä suunnitella varsinaisen sivuston rakentamisen edessä.

Verkkosivukehityksen eri vaiheissa kehittäjä törmää usein tilanteisiin, jolloin tulee pohtia oikeanlaiset visuaaliset ratkaisut tiettyihin tilanteisiin. Monesti nämä tilanteet saattavat vaatia vain vähän visuaalista kompetenssia, jolloin suunnittelijan konsultointiin ei ole tarvetta. Tällaisia ovat esimerkiksi mobiilivalikon toimintatapa ja sisällön latausanimaatiot. Nämä esimerkkitalanteet sisältävät toiminnallisuuksia ja elementtejä, jotka usein pohjautuvat joihinkin muodostuneisiin standardeihin, joten kehittäjällä on monesti niin sanottu visuaalinen vapaus toimia vastaavissa tilanteissa.

2.1 Flat design

Flat design on käyttöliittymäsuunnittelun tyyli, joka pyrkii minimalistisuuteen. Tyylin ominaispiirteitä on litteä ja puhdas ulkoasu teräväkulmaisten ja kaksiulotteisten elementtien täydentämänä. (May & Clum 2017.) Flat designin tavoite on poistaa epäselvät rakenteet ja luoda yksinkertaistettu rakenne pelkistetyillä elementeillä. Tarkoitus on karsia pois kaikki visuaalisesti monimutkaiset elementit, mutta säilyttää kuitenkin käytettävyys ja käyttäjäystävällisyys. (Turner 2014.)

Vaikka flat designin tavoitteena on luoda yksinkertaistettu ympäristö (ks. kuva 1), tulisi yksinkertaisuuden suunnittelussa ottaa myös käytettävyys vahvasti huomioon. Flat designin ongelmallisuudet saattavat ilmaantua silloin, kun käyttäjän täytyy erottaa interaktiiviset elementit muusta sisällöstä. Liian yksinkertaistetulla flat design -pohjaisella verkkosivustolla saattaa olla hankala erottaa, mitkä alueet ovat esimerkiksi klikattavia tai raahtavia ja mitkä alueet ovat vain staattista sisältöä. (Turner 2014.)

Kuten useissa suunnittelutrendeissä, flat designin yleistyttyä verkkopalvelun brändin erottuvuuden ja ainutlaatuisuuden korostaminen on vaikeutunut. Flat designin yleistyessä sen ongelmat pystyttiin hahmottamaan eri tilanteissa ja siten edelleenkehittämään sitä. Flat designin tulevaisuus muotoutui käyttäjäystävällisempään suuntaan litteän suunnittelun pohjaideaa rikkomalla ja tuomalla siihen irrallisia elementtejä hyvän käytettävyyden saavuttamiseksi. Seuraava suuri vaihe ja uudempi trendi flat designille on material design, joka pohjautuu juurikin yksinkertaiseen ja puhtaaseen suunnitteluun, mutta käyttöliittymän käytettävyys ja käyttäjäystävällisyys on tuotu selkeästi esille. (Kliever 2016.)

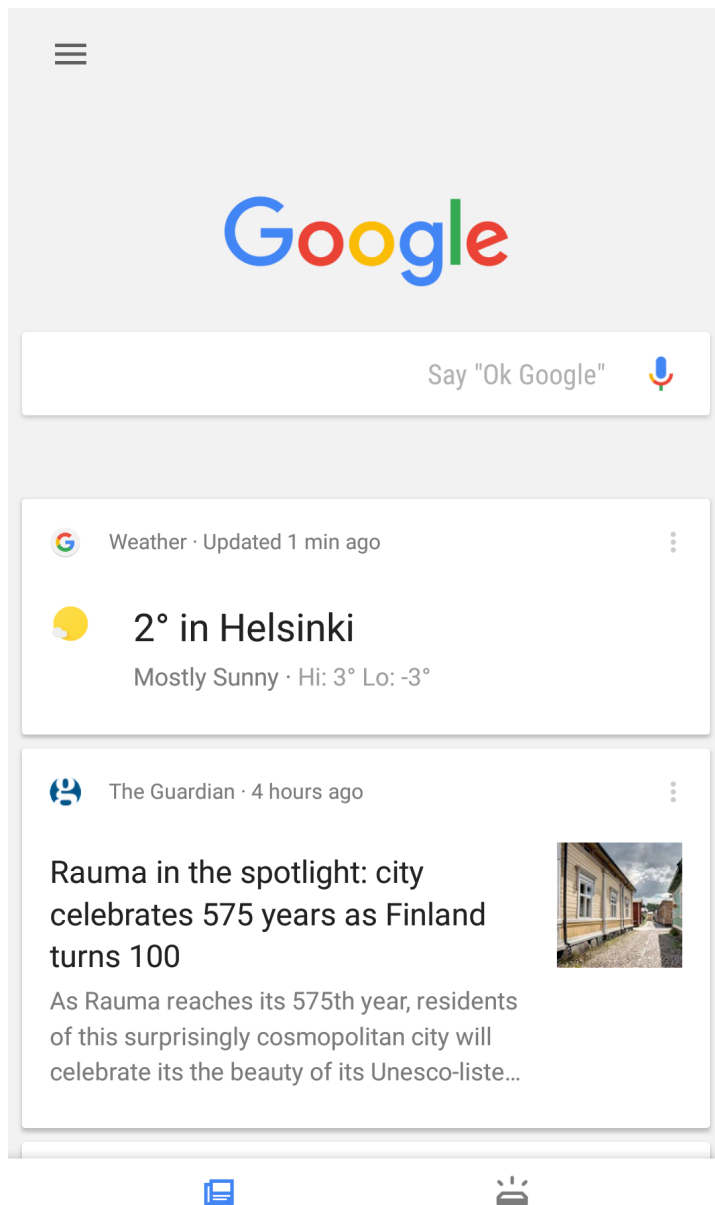


Kuva 1. Kuvakaappaus sivustolta wokine.com, jossa on käytetty flat designiä.

2.2 Material design

Material design on Googlen vuonna 2014 kehittämä visuaalinen suunnittelukäytäntö ja muotokieli, jota Google myös itse käyttää lähes kaikissa tuotteissa ja palveluissaan nykyään. Material design yhdistelee osittain flat designiä ja skeumorfismin joitain elementtejä yhteen. (Cousins 2015.)

Material design perustuu korttipohjaiseen rakenteeseen, ja sen pääsääntöinen idea on luoda käyttäjälle realistisen intuitiivinen käyttökokemus. Esimerkiksi nappien toiminnallisuutta indikoidaan varjoilla ja piilotettuja elementtejä tuodaan animaatioiden avulla esille, jotta käyttäjä pystyy helposti hahmottamaan, mitä verkkosivulla parhaillaan tapahtuu.



Kuva 2. Kuvakaappaus material designiä käyttävästä Google-sovelluksesta Android-puhelimella. Kuvasta näkee korttipohjaisen ajattelun ja varjojen käytön.

2.2.1 Material design toteutuksessa

Material designin tulisi toimia vain pohjana itse verkkosivuston tai sovelluksen layoutin suunnittelussa. Sitä ei tarvitse seurata pikseli pikseliltä, vaan siitä on hyvä poimia sopivat elementit kehitteillä olevan verkkosivuston tarpeiden mukaan. Material design -muoto-

kieltä tulisi kuitenkin seurata sen mukaan, mitä elementtejä siitä käyttää, jotta käytettävyys ja käyttäjäystävällisyys toimisi suunnitellulla ja testatulla tavalla. Material designiin ei pidä nojautua sokeasti, vaan suunnittelijan pitää luottaa myös omaan osaamiseensa ja kokemukseensa suunnittelun saralla. Material designin elementtejä poimiessa omaan layoutiin tulisi aina pohtia tarve kyseisille elementeille ja miettiä ensin funktionaalisuutta kauniiden ulkoasujen sijaan. Verkkopalvelun brändin seuraaminen on kuitenkin tärkeämpää kuin muotokielen täsmällinen kopioiminen. Kuten kaikessa suunnittelussa ja kehittämisessä, käyttäjien palautetta tulisi kuunnella ja ottaa mahdollisesti palautteesta opiksi. Näin selviää myös helpommin oikea käyttäjäkunta ja se, millainen ulkoasu ja käyttöliittymämalli voisi heille sopia. (Smith 2016.)

2.2.2 Material designin hyvät puolet

Yksi suurimmista hyödyistä material designin seuraamisessa on se, että Google on tarkoin määritellyt ja testannut kyseisen muotokielen tarjoamat suunnittelu-elementit, joten käytettävyyden suunnitteluun oletetusti kuluu vähemmän aikaa. Material design pohjautuu realistisiin visuaalisiin vihjeisiin, joten material designiin pohjautuvaa verkkosivustoa ensi kertaa käyttävän henkilön voidaan teoreettisesti olettaa osaavan käyttää palvelua. (Lisnyak 2015.)

Material designin mobile first -ajatteluun pohjautuva rakenne tarjoaa kattavan käyttökokemuksen ruutuleveydestä ja -korkeudesta huolimatta. Material designin idea onkin saavuttaa mahdollisimman tarkasti yhteneväinen käyttökokemus jokaisella laitteella. (Borowska 2014.)

2.2.3 Material designin huonot puolet

Material designissä on tarkasti määrätyt ohjeistukset, joten esimerkiksi verkkopalvelun brändin kannalta ohjeistuksien seuraaminen ei välttämättä aina ole järkevää. Vaikka material designiä seuraavien verkkosivustojen ja -palveluiden kasvava määrä helpottaa entisestään käytettävyyttä, saattaa monien verkkosivustojen yleinen visuaalinen ilme usein olla kovin yksipuolista ja täten käyttökokemuksen kannalta köyhää. (Elegant Graphic Designs 2016.)

2.3 Metro

Metro on Microsoftin käyttämä termi tuotteissaan käyttämälleen suunnittelutyylille ja se pohjautuu material designin tavoin flat designiin, mutta suurin huomio keskittyy geometriaan ja typografiaan. Metron ensisijainen visuaalinen ominaisuus on sisällön rajaaminen laatikoihin. Kuvien ja visuaalisten elementtien sijaan Metrossa nojaututaan paljon tekstipohjaisiin elementteihin. Microsoft itse määrittelee Metron tärkeimmiksi ominaisuuksiksi sisältökeskeisyyden, rehellisyyden, liikkeen ja typografian. Sisältökeskeisyydellä tarkoitetaan sitä, että suunnittelun keskittyessä yksinkertaisiin laatikoihin jää itse sisällölle enemmän tilaa. Sivun ja laatikon taustat pidetään yksinkertaisen puhtaina ja ne täytetään pääsääntöisesti tekstillä, joka on itsessään visuaalisesti niin monimutkaista, ettei sitä tulisi sekoittaa muilla visuaalisilla elementeillä. Rehellisyydellä tarkoitetaan sitä, että Metroa käyttäessä tulisi suunnitella käyttöliittymä laitekohtaisesti eikä niinkään skaalautuvuuden ja responsiivisuuden mukaan. Metroa harvemmin käytetään verkkosivusuunnittelussa, joten responsiivisuuden vähempi huomioiminen ei välttämättä ole joka tilanteessa niin haitallista. Liikkeellä tarkoitetaan sisällön sujuvaa selaamista. Laatikkomaisen näkymän selaamisen tulee olla selkeää ja käyttäjän täytyy voida ymmärtää, mitä ruudulla tapahtuu ja missä liikutaan. Typografialla tarkoitetaan tekstipohjaisia elementtejä ja tekstin avulla luotuja visuaalisesti houkuttelevia elementtejä. Metroa käyttävän suunnittelijan tulee tarkasti suunnitella, millaista tekstiä käyttää, miten sen sijoittaa ja minkä kokoisena sen olisi hyvä näkyä. Metrossa tekstin tulisi olla samaan aikaan sekä funktionaalista että houkuttelevaa. (RocketMill, 2012.)



Kuva 3. Kuvakaappaus Windows 8:n aloitusnäköstä, jossa on käytetty Metro-suunnittelua (Wikipedia 2017).

2.4 Verkkosivusuunnittelun tulevaisuus

Tulevat suunnittelutrendit muotoutuvat useimmiten aiemmista trendeistä, kuten material design ja Metro ovat pitkälti muotoutuneet flat designin pohjalta. Tulevia suunnittelutrendejä voi pitkälti vain arvailla, mutta voi myös olettaa, että niiden pohjaideat perustuvat joihinkin tämän hetken käytetyimpien muotokielen toimivimpiin ja houkuttelevimpiin aspekteihin sekä vastaliikkeeseen, jossa karsitaan tai parannellaan toimimattomia osioita. Muun muassa material designin myötä voi olettaa, että yksi tulevista trendeistä on animaatioiden ja transitioiden määrän lisääntyminen ja yleistyminen, sillä material designissa niitä on käytetty laajalla mittakaavalla ja niiden tarkoitus on parantaa käytettävyyttä houkuttelevuuden ja mielenkiintoisuuden lisäksi. Verkkosivujen visuaalisten mahdollisuuksien kasvaessa myös suunnittelutyössä olisi hyvä pohtia verkkosivujen nopeuden maksimointia. Useimmat asiat kehitysvaiheessa on visuaalisesti mahdollista toteuttaa. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että ne olisi helppo toteuttaa tehokkaasti ja nopeasti toimivana kokonaisuutena, joka syö mahdollisimman vähän käyttäjän tietokoneen tai mobiililaitteen resursseja. (Williams 2016.)

2.5 Responsiivisuus

Yksi tärkeimmistä elementeistä verkkosivua suunnitellessa on responsiivisuuden huomiointi, sillä se takaa lähtökohtaisesti toimivan käytettävyyden monien erikokoisten näyttöjen välillä suuresta televisioruudusta pieneen puhelimen näyttöön. (Webydo 2015.)

Responsiivisessa suunnittelussa breakpointien määrittely aikaisessa vaiheessa saattaa vaikuttaa houkuttelevalta, mutta todellinen breakpointien suunnittelu tulisi suorittaa pääsääntöisesti kehitysvaiheessa, jolloin näkee selkeästi, miten sisältö reagoi eri ruutuleveyksiin. Suunnittelijan on hyvä suunnitella esimerkiksi kaksi tai kolme eri näkymää käyttäjäliikkeen mukaisesti, mutta breakpointeja ja täten eri näkymiä saattaa olla huomattavasti suurempi määrä. Breakpointien suunnittelun tulisi tapahtua siten, että luodaan kehitysvaiheessa ensin yksi näkymä, joko isolle tai pienelle näytölle, ja edetään muuttamalla ruutukokoa, kunnes sisältö ei enää asetu järkevästi näkymään. Tällöin ruutukokoon lisätään breakpoint ja muutetaan sisällön tyylejä. (Jehl 2014 17.)

Responsiivisuuden suunnittelussa tulisi huomioida breakpointien lisäksi myös elementtien skaalautuvuus. Elementteille olisi hyvä määrittää mahdollisuuksien mukaan mahdollisimman paljon prosenttimääreitä, mikä useimmiten myös vähentää breakpointien tarvetta. (The Smashing Editorial 2011.)

Responsiivisen verkkosivusuunnittelun tärkeimmät ohjesäännöt voidaan tiivistää viiteen osa-alueeseen, jotka ovat

- (1) suunnittelu todellisen sisällön pohjalta,
- (2) suunnittelu itse selaimessa toiminnallisempaan versioon,
- (3) projektin tyyliohjeiden luominen,
- (4) mahdollisimman laaja huomiointi päätelaitteiden suhteen ja
- (5) verkkosivun suorituskyvyn huomioiminen. (Scott 2014.)

Layoutia suunnitellessa kannattaisi käyttää mahdollisimman tarkasti lopullista sivustoa vastaavaa sisältöä. Useimmiten se nopeuttaa kehitysvaiheen työskentelyä, sillä verkkosivun kehittäjä saattaa joutua suunnittelemaan osia elementeistä uudelleen, jos alkupe-
räiset mittasuhteet eivät vastaa tai voi toimia lopullisen sisällön kanssa. (Scott 2014.)

Osa suunnittelusta olisi hyvä toteuttaa selaimessa interaktiivisen version avulla. Tässä vaiheessa layout on useimmiten jätetty graafikolta kehittäjälle ja graafikko on jatkanut

seuraaviin työtehtäviin. Kehittäjälle olisikin hyvä suoda tietynlaisia visuaalisia suunnitteluvapauksia, sillä hän pystyy parhaiten testaamaan layoutin toimivuutta käytännössä. Graafikko suunnittelee useimmiten vain kaksi tai kolme näkymää verkkosivusta, jolloin visuaalisiin vapauksiin voisi luetella kehittäjän näkökulmasta esimerkiksi breakpointien määrittelyn ja niin sanotun visuaalisen välimatkan näkymästä toiseen. (Scott, 2014.) Vaikka teknologian kehitys mahdollistaa jatkuvasti raskaampien verkkosivujen kehityksen, täytyy muistaa miettiä verkkopalvelun kohderyhmä. Mahdollisilla käyttäjillä saattaa olla laiteita, jotka eivät jaksaa pyörittää kovinkaan raskaita verkkosivuja. (Scott, 2014.)

2.6 Mobile first

Pienten päätelaitteiden, kuten älypuhelinien sekä tablettien, yleistyessä ja muuttuessa pääsääntöisiksi verkkosivujen selauslaitteiksi mobile first -ajattelua käytetään myös jatkuvasti enemmän suunnittelutyössä. (Leeson 2016.)

Mobiililaitteella internetin selailu on kärsimättömämpää kuin tietokoneella, joten tärkeimman sisällön olisi hyvä olla mahdollisimman pian saatavilla. Monet verkkosivustot tarjoavat sivulle päätyessä jonkinlaisen navigaatoratkaisun, jonka avulla voi päätyä eri sisältöihin. Sivuston mobiililaitteelle sopimaton sisältörakenne saattaa ajaa käyttäjän pois sivustolta. Sisällön tarjoaminen ensin ei kuitenkaan tarkoita sitä, että navigaatiosta tulisi luopua. Navigaatio on hyvä ja tärkeä ominaisuus, mutta se tulisi suunnitella vasta seuraavassa vaiheessa, jolloin se pysyy poissa varsinaisen sisällön tieltä. On tärkeää myös karsia ja tiivistää navigaatio mahdollisimman tiiviiksi, jotta käyttöliittymä on selkeä eikä käyttäjän aikaa tuhlaannu. Käyttäjät useimmiten arvostavat helppokäyttöistä ulkoasua ja sitä, että sisältö löytyy helposti ja mahdollisimman vähin klikkauksin. (Wroblewski 2011, 18–22.)

Mobile first -ajattelu auttaa myös sijoittamaan itse sisällön oikein ja näyttää eri elementit sopivan kokoisina. Mobiilinäytöt ovat useimmiten kosketusnäyttöjä, joten esimerkiksi nappien tulisi olla tarpeeksi isoja, jotta käyttäjälle verkkosivustolla toimiminen on helppoa. Klikattavat elementit tulisi myös sijoittaa tarpeeksi erilleen toisistaan, ettei käyttäjä näyttöä painaessaan esimerkiksi osu vahingossa väärään nappiin ja päädy väärään paikkaan tai suorita epätoivottua toimintaa. (Wroblewski 2011, 71.)

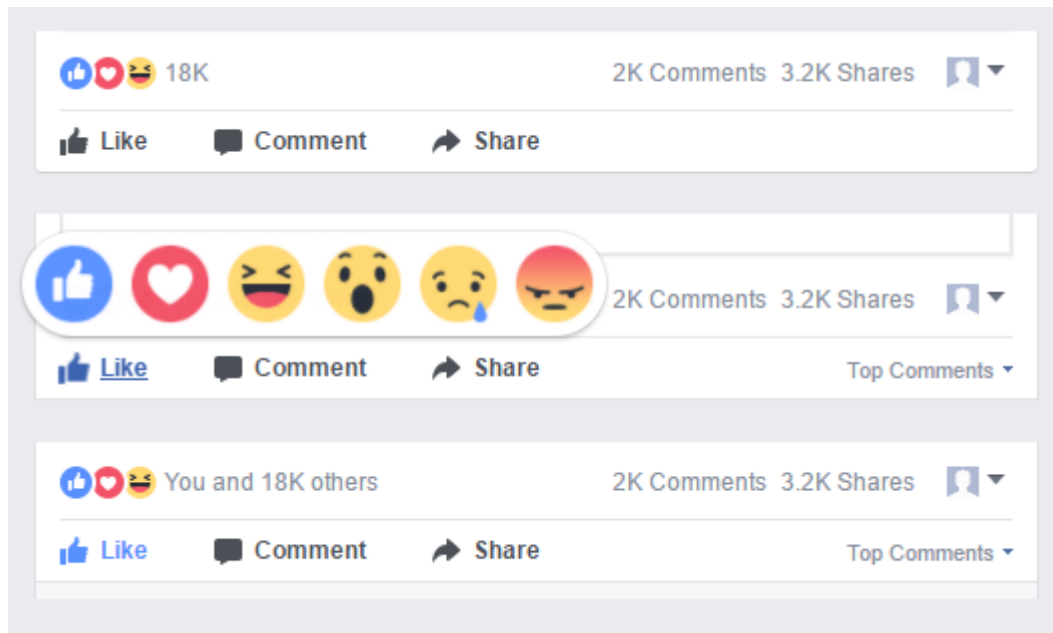
Myös isompia mobiilinäyttöjä on syytä ajatella suunnitteluvaiheessa, sillä älypuhelinien näytöt ovat myös kasvaneet vuosien saatossa ja käyttäjien sormet eivät aina välttämättä

yletä helposti ruudun yläreunaan, joten tärkeän sisällön sijoittaminen sinne saattaa olla huono ratkaisu. (Wroblewski 2011, 71-73.)

Yksi verkkosivun käytetyimmistä ominaisuuksista on lisäsisällön näyttäminen tai elementin ulkoasun muuttaminen hiiren kursoria leijuttamalla elementtien päällä. Tämä ei kuitenkaan toimi juuri missään kosketusnäyttöisessä laitteessa, sillä toiminnot suoritetaan heti koskettamalla ruutua, eikä tällaista niin sanottua välivaihetta ole. Joissain kosketusnäyttölaitteissa on ajan saatossa käytetty teknologiaa, joka mahdollistaa sormen leijuttamisen hieman näytöstä irrallaan, jolloin laite tunnistaa toiminnan leijuttamisena. Tällainen teknologia ei ole kovin yleistä tänä päivänä, joten tulisi miettiä, onko sisältöä järkevää pitää piilotettuna leijuttamisen takana. Vaihtoehtoiset keinot tähän on joko tuoda mobiilinäytölle sisältö näkyviin pysyvästi tai käyttää jotain toisenlaista toimintoa lisäsisällön näkyviin tuomiseksi, kuten elementin pyyhkäiseminen näytöllä tai suoraan painaen. Aina leijuttamistoimintoa ei välttämättä tarvitse tuoda mobiililaitteeseen väkisin, sillä usein sitä käytetään indikoimaan klikattavasta elementistä vaihtaen esimerkiksi painikkeen taustaväriä. Klikattavan painikkeen tulisi kuitenkin jo ennen leijuttamista näyttää painikkeelta, ja leijuttaminen toimii vain lisäindikaattorina kertomaan, että painiketta tosiaan voi painaa. (Wroblewski 2011, 68-68.)

2.7 Mikrointeraktiot

Mikrointeraktioita kohtaa nykyään lähes kaikkialla digitaalisissa palveluissa ja elektronisissa laitteissa. Tässä alaluvussa käydään läpi verkossa havaittavia mikrointeraktioita. Mikrointeraktiot ovat useimmiten huomaamattomia, mutta käyttömukavuuden kannalta erittäin tarpeellisia. Ne ovat pieniä toiminnallisuuden hetkiä, jotka parhaimmassa tapauksessa kasvattavat verkkopalvelun arvoa antamalla käyttäjille mielenkiintoista tekemistä ja tarjoamalla miellyttäviä interaktiivisia kokemuksia. Mikrointeraktioihin voi törmätä esimerkiksi monissa sosiaalisen median palveluissa, joissa on mahdollisuus osallistua erilaisiin julkaisuihin tykkäämällä niistä painamalla tykkää-painiketta. Useimmissa responsiivisissa verkkopalveluissa käytetään mobiilinäkymässä niin sanottua hampurilaisnavigaatiopainiketta, joka toimii usein interaktiivisesti muuttumalla rastiksi, joka kertoo käyttäjälle toiminnallisuuden muutoksesta. (Schwarz 2016.)



Kuva 4. Ruutukaappaukset Facebook-päivityksen mikrointeraktiosta ja sen vaiheista.

2.7.1 Käyttötilanteet

Kuva verkkosivulla on usein staattinen elementti, jolla ei ole toiminnallisuutta, joten käyttäjän ei pidä antaa ymmärtää myöskään niin. Mikrointeraktioita tulee käyttää vain elementeissä, jotka tuovat jotakin toiminnallisuutta sivustolle. Mikrointeraktioilla käyttäjälle voidaan kertoa visuaalisesti, voiko elementtiä esimerkiksi painaa, voiko sitä painaa hetken päästä tai onko sitä jo painettu. Mikrointeraktioiden tarkoitus on toimia visuaalisena keskusteluna, jota käyttäjä käy verkkosivuston kanssa. (Schwarz 2016.)

2.7.2 Animaatiot

Animaatiot ovat mielenkiintoinen tapa tuoda mikrointeraktioita esille, mutta ne ei ole mikrointeraktioiden pääidea. Animaatioita ei tule käyttää vain sen takia, että ne näyttävät hienolta, vaan niillä täytyy olla jokin sivustolle merkityksellinen syy käytettäväksi. Animaatiot voi suunnitella erittäin monimutkaisiksi ja tyylikkäiksi, mutta ne ei saa hämätä käyttäjää. Animaatioiden tulee tukea mikrointeraktion toimintaa ja tehostaa sen välittymistä käyttäjälle visuaalisesti. (Schwarz 2016.)

3 Suunnitteluprosessien esimerkitapaukset

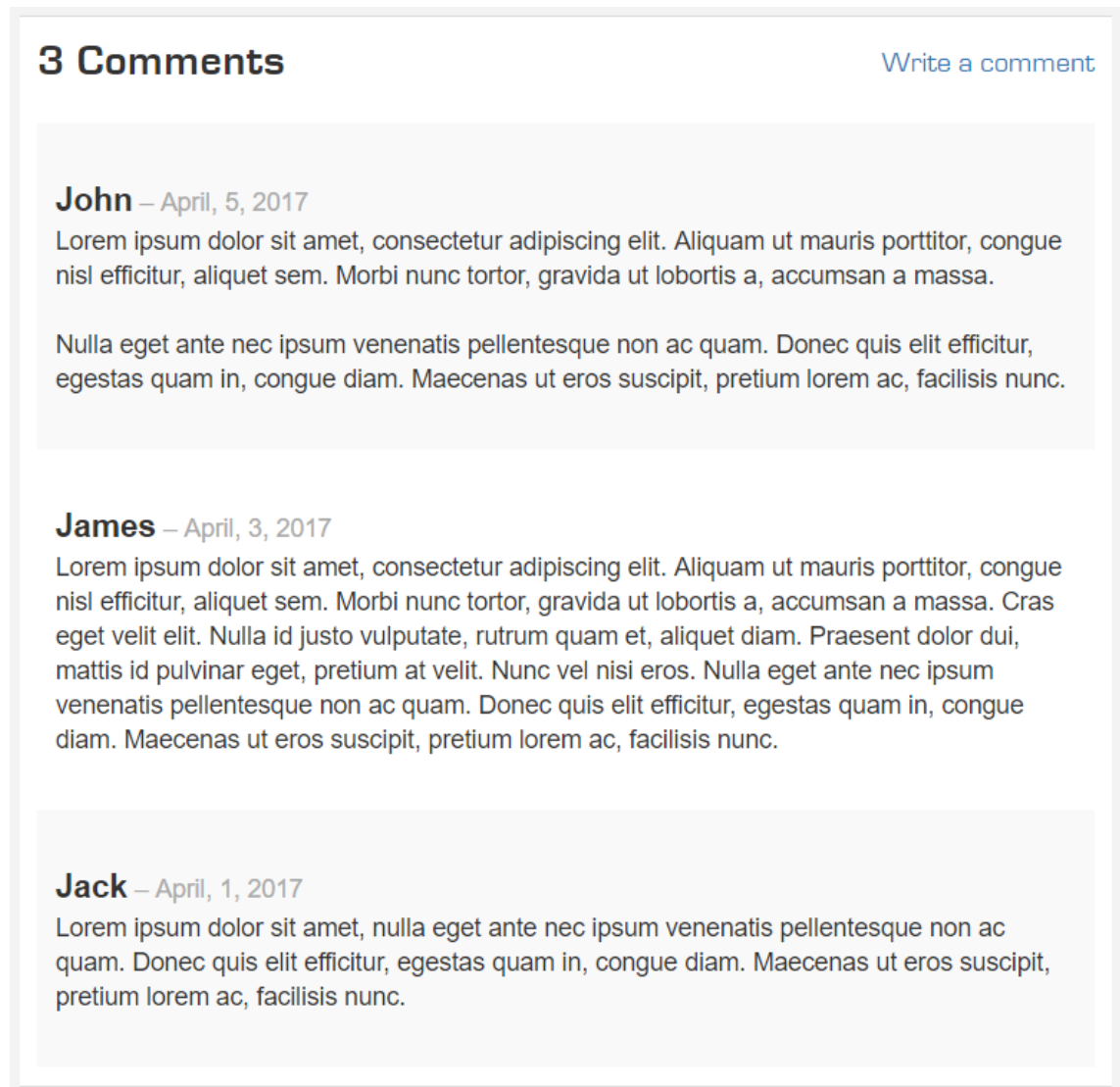
Tässä kappaleessa käyn läpi kolme eri projektia, joissa käytin hyväksi aiemmin käsitellyjä suunnittelukäytäntöjä. Kaikki kolme projektia ovat osia kokonaisista sivustoista. Ensimmäinen projekti on kommenttiosio, jonka toteutin jatkokehityksenä verkkosivuston blogin oheen. Toinen projekti on live-haku, jonka toteutin verkkosivu-uudistuksen ohessa uudelle sivustolle. Kolmas projekti on kuvagalleria, jonka toteutin kampanjasivuston kilpailuosioon jatkokehityksenä. Työt ovat suunnittelusta kehitykseen omaa käsialaani, mutta ulkoasuissa on seurattu graafikon suunnittelemaa visuaalista tyyliä, joka vastaa verkkosivustojen kokonaisilmeitä.

3.1 Blogisivun kommenttiosio

Työnantona oli toteuttaa olemassa olevalle blogisivulle kommentointiosio. Tähän ominaisuuteen ei ollut layoutia olemassa, vaan se muodostui rakenteellisesti ja tyyllisesti pala kerrallaan toteutusvaiheessa. Ohjeistus oli luoda kommentointiosio blogikirjoituksen loppuun blogitekstin levyiseksi elementiksi.

3.1.1 Ulkoasu

Kommenttiosion ulkoinen ilme syntyi suhteellisen nopealla aikataululla, eikä suunnitteluun kulunut itsessään juurikaan aikaa, sillä se tapahtui kehittämisen ohessa. Selailin alkuun muutamia toimivia kommenttipalstoja eri verkkosivuilta ja poimin sieltä toimiviksi havaitsemani tyylit ja rakenteet.



Kuva 5. Ruutukaappaus kommenttiosion yleisilmeestä.

Tavoitteena oli toteuttaa mahdollisimman suoraviivainen, helppokäyttöinen ja elegantti kommenttiosio varsinaisen verkkosivun yleisilmettä kuitenkin seuraten. Yksi haaste oli saada kommentit erottumaan hienovaraisesti omina elementteinään siten, ettei ne vaikeuta lukemista ja häiritse sivun selaamista. Olemassa olevia kommenttiosioita selatesani, päädyin lopulta asettamaan joka toiselle kommentille hieman tummemman taustaväriin erottelua varten. Taustaväriin tummuuden pidin kuitenkin hillittynä, jotta kommentit pysyvät tasavertaisina, sillä taustaväriin tarkoitus on vain auttaa käyttäjää lukemaan kommentteja sujuvasti.

3.1.2 Kommentointilomake

Kommenttiosion käyttöliittymän selkeyttä ajatellen lomake uutta kommenttia varten on etukäteen piilotettua. Lomakkeeseen pääsee kuitenkin helposti käsiksi yhden painalluksen jälkeen. Kommentointilomake on koko osion monimutkaisin sekä toiminnallisuudeltaan että visuaaliselta ilmeeltään ja mikrointeraktoiltaan, joten on hyvä pitää sitä piilossa niin kauan, kunnes käyttäjällä on tarve sitä käyttää. Jos kyseessä olisi jokin foorumi tai vastaava laajempi keskustelupalsta, olisi kommentointilomake hyvä pitää näkyvillä kaiken aikaa. Tällöin palvelun pääidea olisi kommentointi, joten kynnyks tähän toimintoon olisi syytä pitää alhaisena.

Kommentointilomakkeen visuaalisen suunnittelun pohjana käytin material designia. Lomakkeella on hento varjo, joka irrottaa sen hieman muusta sisällöstä ja viittaa siihen, että se on toiminnallinen elementti ja sitä on mahdollisuus tuoda esiin ja piilottaa.

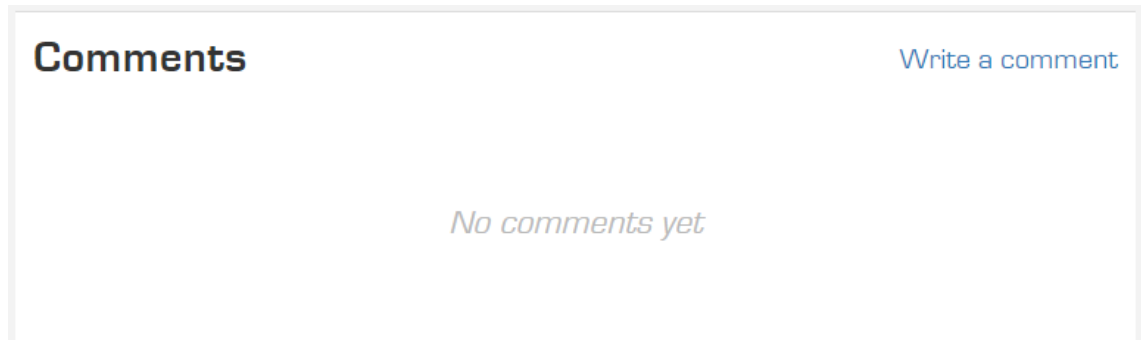


The image shows a user interface for writing a new comment. It features a title "Write a new comment" in a bold, dark font. To the right of the title is a "Cancel" button. Below the title are three input fields: "Name", "Email", and "Comment". The "Name" and "Email" fields are single-line text boxes, while the "Comment" field is a larger, multi-line text area. At the bottom right of the form is a "Post" button. The entire form is enclosed in a light gray border.

Kuva 6. Ruutukaappaus kommentointilomakkeen aloitusnäkyvästä.

Lähdin luomaan kommenttiosiota käyttäjälähtöisesti ja pyrin toteutukseen, jossa käyttäjälle olisi erittäin selvää, mitä parhaillaan tapahtuu. Kun sivulla liikkuu blogikirjoituksen alareunaan, kohtaa kommenttiosion, jossa huomion on tarkoitus ensimmäisenä kiinnittyä

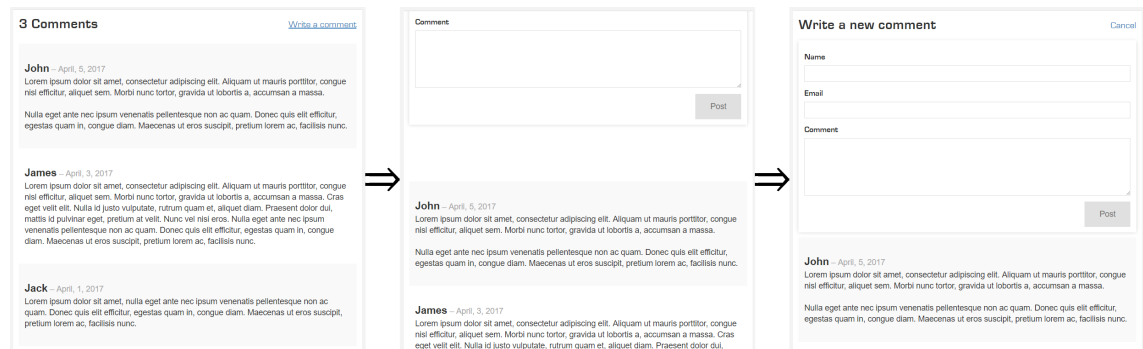
vanhoihin kommentteihin. Jos kommentteja ei ole blogikirjoitukseen lisätty, näytetään teksti, joka kertoo, ettei kommentteja ole vielä jätetty.



Kuva 7. Ruutukaappaus tyhjistä kommenttiosioista.

3.1.3 Mikrointeraktiot

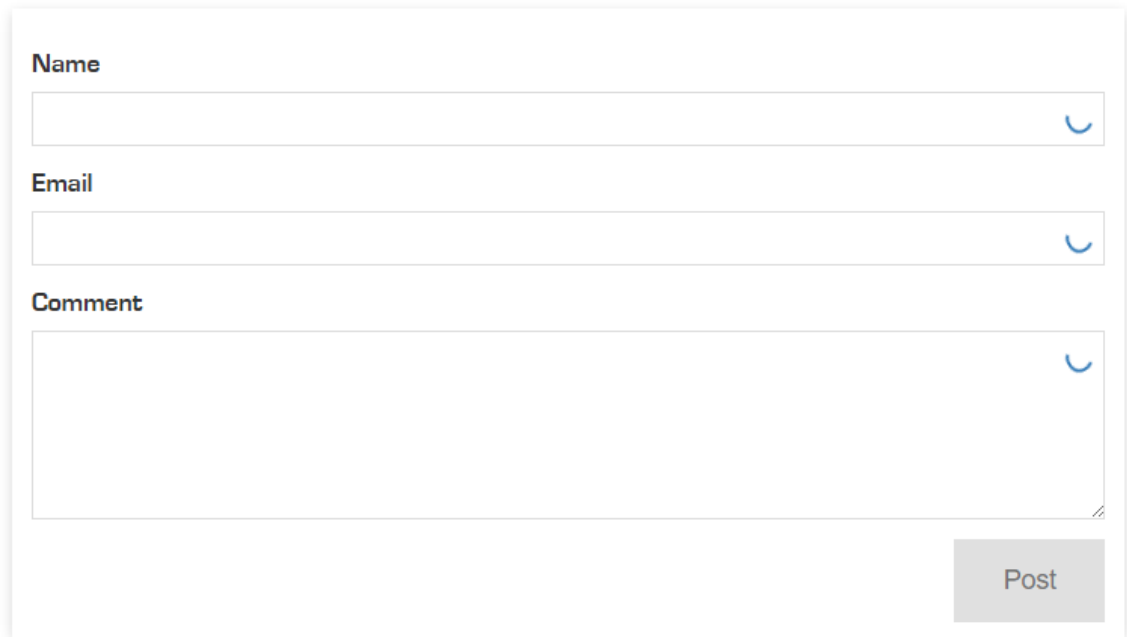
Kommenttiosion pääsääntöinen toiminta tapahtuu osion yläreunassa, joka mukautuu käyttäjän toimintojen mukaan. Painike "Write a comment" tuo yläreunan alta sulavasti animoiden kommentointilomakkeen, joka samalla työntää vanhojen kommenttien osiota alaspäin pitäen ne kuitenkin aina näkyvissä. Kun kommenttiosion lähtökohtainen huomio kiinnittyi vanhoihin kommentteihin, näytettiin koko osion otsikossa teksti "Comments" ja sen edessä vanhojen kommenttien lukumäärä. Kun huomio siirtyy kommentointilomakkeeseen, kun se on tuotu esille, muutetaan otsikoksi sen hetken tärkeintä toimintaa vastaava teksti "Write a new comment". Kun kommentointilomake suljetaan, vaihdetaan otsikkoteksti takaisin alkuperäiseen. Samanlainen vaihdos tehdään itse painikkeelle, jonka tekstiksi muuttuu "Cancel", joka kertoo käyttäjälle painikkeen toimintatavan muuttuneen. Molemmat tekstinvaihdokset tapahtuvat lomakkeen esilletuonintianimaation puolivälissä, jolloin tekstit ovat hetkellisesti piilossa. Tavoitteena on saada tekstivaihdokset toimimaan huomaamattomasti ja intuitiivisesti.



Kuva 8. Ruutukaappaukset kommenttilomakkeen animaation vaiheista.

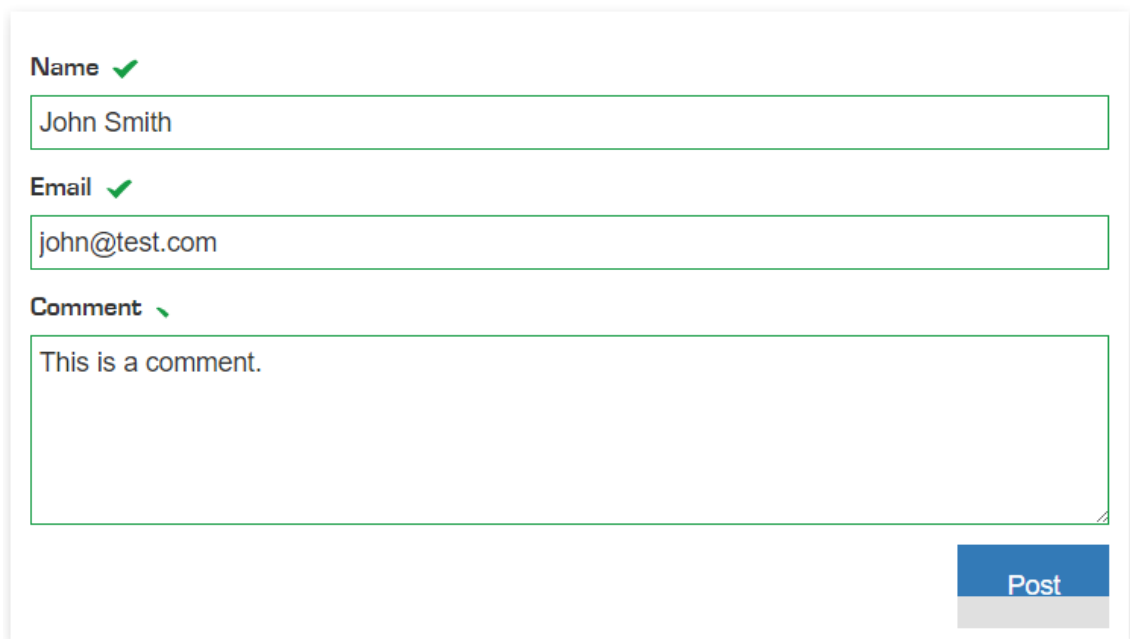
Lomakkeen lähetyksenappi on alussa harmaa, mikä viittaa passiiviseen eli toimimattomaan painikkeeseen. Tämän tarkoitus on vihjata käyttäjälle, että lomaketta ei voi lähettää tyhjänä. Harmaa painike saattaa olla kuitenkin myös hieman ongelmallinen, sillä osa käyttäjistä saattaa ymmärtää, ettei painiketta voi painaa ollenkaan, ja osa saattaa jättää lomakkeen täyttämättä. Ongelmaa varten harmaan painikkeen klikkaaminen näyttää tekstikentissä latausanimaatiot ja aloittaa kenttien validoinnin. Validoinnin jälkeen kentän ohjetekstin viereen ilmestyy joko virheteksti tai vihreä ikoni, joka viittaa onnistuneeseen validointiin.

Tavoitteena on antaa jokaisesta käyttäjän toiminnasta visuaalista palautetta, jotta käyttäjä tietää mitä lomakkeessa tapahtuu. Visuaaliset palautteet ovat myös pääsääntöisesti animoituja, jotta mitään sisältöä ei tuoda näkyviin tyhjästä. Elementtien animoinnin pohjaidea on peräisin material designistä, jossa idea on myös tuoda elementtejä näkyviin intuitiivisesti, minkä tarkoitus on kertoa käyttäjälle mitä sivulla tapahtuu ja mikä elementti liittyy mihinkin.



The image shows a comment form with three input fields: 'Name', 'Email', and 'Comment'. Each field is empty and has a blue checkmark icon in the bottom right corner. Below the fields is a grey 'Post' button.

Kuva 9. Ruutukaappaus kommentointilomakkeen validointianimaatioista harmaan painikkeen klikkaamisen jälkeen.



The image shows the same comment form as in Kuva 9, but now with filled fields and green validation icons. The 'Name' field contains 'John Smith', the 'Email' field contains 'john@test.com', and the 'Comment' field contains 'This is a comment.'. The 'Post' button is now blue and active.

Kuva 10. Ruutukaappaus kommentointilomakkeen onnistuneesta validoinnista. Kuvassa näkyy myös vihreän ikonin ja painikkeen transitiovaiheista.

Name Fill out this field

Email Invalid email address

Comment Fill out this field

Post

Kuva 11. Ruutukaappaus kommentointilomakkeen virheilmoituksista ja niiden transiiovaiheista. Virheilmoitukset ilmestyvät niiden tekstikenttien alta, mihin ne viittaavat.

3.1.4 Jatkokehitys

Jatkokehitykselle mahdollisia toimenpiteitä voisi olla esimerkiksi kommentteihin vastaaminen, suuren kommenttimäärän tiivistäminen ja kommentin arvostelumahdollisuus. Ensimmäinen kehitystarve tulee vastaan, jos oletettu kommenttimäärä kasvaa niin suureksi, ettei niitä kaikkia ole järkevää näyttää sivustolla kerrallaan, sillä se saattaisi hankaloittaa ja hidastaa selailua. Tätä varten olisi kolme mahdollista toteutustapaa. Kommenteille voisi luoda joko sivutuksen, lisätä lataa lisää -painikkeen tai lisätä vierityspalkin. Kommenttien sivutus on käytettävyydeltään yksinkertainen keino saada kaikki kommentit näkyviin, mutta voi olla hieman sekava käyttäjälle. Käyttäjän voi olla vaikea hahmottaa, millä sivulla parhaillaan on ja mihin väliin oma mahdollinen uusi kommentti ilmestyisi. Vierityspalkin lisääminen olisi hieman vanhanaikainen, mutta tilaa säästävä ratkaisu. Tämän lisäksi mahdollisesti osittain epäintuitiivinen käyttökokemukseltaan. Omasta mielestäni järkevin ratkaisu, olisi toteuttaa painike, jolla voi ladata asteittain esimerkiksi viisi vanhempaa kommenttia. Samaan painikkeeseen voisi lisätä piilossa olevien kommenttien määrän yläreunan kokonaismäärän lisäksi, mikä edelleen edesauttaa käyttäjää hahmottamaan kommenttiosion kokonaisuutta. Kommenttien ollessa aikajärjestyksessä uusimmasta vanhimpaan, on käyttäjälle täten kommenttien yhteisrakenne

aina selvää, sillä uusin kommentti ei liiku mihinkään, eikä poistu koskaan näkyvistä, ellei siirry kokonaisnäkyvässä muualle.

Mahdollinen käyttäjäystävällisyyttä ajava lisäys kommenttiosioon voisi olla myös käyttäjän huomion kiinnittämisen painikkeeseen, joka avaa kommentointilomakkeen. Osion ollessa tyhjä, ensimmäinen toiminto on vanhojen kommenttien lukemisen sijaan itse kommentointi. Käyttäjän huomio voitaisi kiinnittää esimerkiksi animoidulla nuolella, joka ohjaisi käyttäjän silmät painikkeen luo. Toinen keino olisi yksinkertaisesti tuoda kommentointilomake valmiiksi näkyviin, jos osio on tyhjä.

3.1.5 Yhteenveto

Lähtökohtainen idea ulkoasuun lähti ajatuksesta luoda yksinkertainen, mutta mahdollisimman käyttäjäystävällinen ja interaktiivinen kommenttiosio. Tyylien ja rakenteen pohjana toimi pitkälti flat design ja material design, sillä halusin pitää visuaaliset piirteet yksinkertaisina, mutta käytettävänä. Kommenttilista seuraa flat design -mallia ja on visuaalisesti laatikkomainen. Kommentointilomakkeen tyyli pohjautuu enemmän material designin ohjesääntöihin ja korttipohjaiseen ajatteluun. Myös mikrointeraktiot sekä animaatiot ja transitiot on luotu material designin ajattelumallista tuoda asioita esille intuitiivisesti ja animoida elementtejä luonnollisesti.

3.2 Live-haku

Tehtävänä oli toteuttaa verkkopalvelulle sisältöhaku. Graafikon työstämässä layoutissa oli suunniteltuna hakukenttä, jonka pohjalta toteutin live-haun. Live-haku tarkoittaa sitä, että hakutuloksia esitetään käyttäjälle hänen täyttäessä hakukenttää.

3.2.1 Ulkoasu

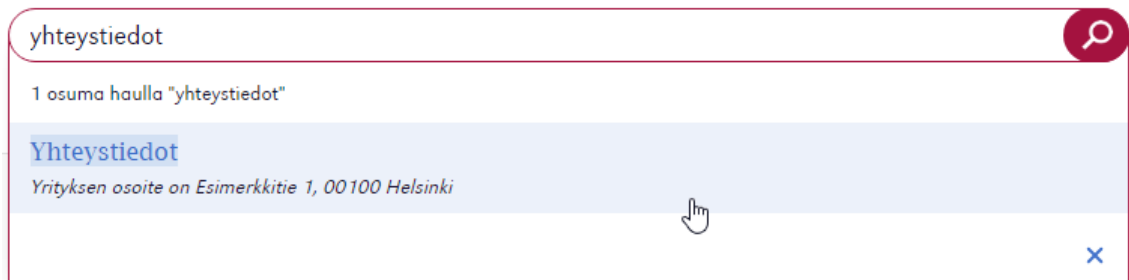
Live-haussa näytetään useimmiten muutama parhaiten osuva hakutulos, joista pääsee suoraan etsimälleen alisivulle. Live-haku on kuitenkin pääsääntöisesti lisäominaisuus itse haulle, joten hakukentässä näppäimistön enter-nappia painamalla tulisi päätyä hakutulossivulle, jossa on esillä kaikki hakua vastaavat hakutulokset. Jos hakutuloksia on vain yksi, voidaan ohjata käyttäjä suoraan tuloksen sivulle.



Kuva 12. Ruutukaappaus live-hausta, jossa on annettu viisi hakutulosta automaattisesti hakukenttää täyttämällä.

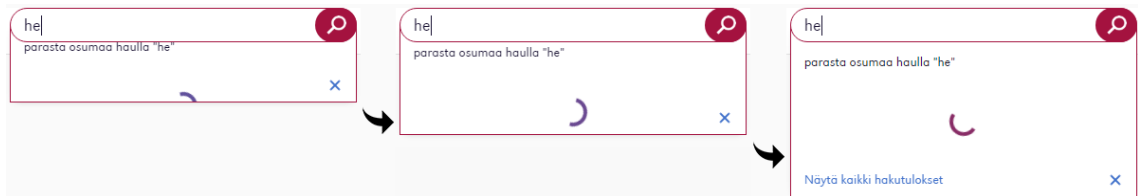
Työstämästani live-hausta oli itse hakukenttä etukäteen suunniteltu graafikon toimesta, mutta itse hakutuloslaatikon toteutin kokonaisuudessaan layoutin yleisilmettä seuraten. Hakutulosten nimet ovat sivuston mukaisesti pienellä otsikkotyylillä. Väriltään ne ovat sinisiä, sillä se viittaa klikattavaan linkkiin. Jos hakutulos vie esimerkiksi jonkin verkkosivuston yksittäisen palvelun sivulle, näytetään tuloksissa sen nimen alla pieni osa sisältötekstiä. Jos hakutulos vie sivulle, jossa ei ole varsinaista artikkelitekstiä, näytetään hakutuloksen nimen alla kursivoituna erikseen määritelty teksti antamaan käyttäjälle lisätietoa kyseisestä hakutuloksesta. Yllä olevassa ruutukaappauksessa näkyy esimerkiksi kaksi esimerkkipalvelua, jotka ovat laajemman palvelut-sivun alla, joten nimen vieressä ilmaistaan sulkujen sisällä, mihin yläkategoriaan sivut liittyvät.

Hakutuloslaatikon sisältö mukautuu hieman sen mukaan, millaisia hakutuloksia se näyttää. Jos hakutuloksia löytyy vain yksi, mukautetaan silloinkin hakutuloslaatikko siten, ettei se ole hämmentävä. Linkkiä hakutulossivulle ei tarvita, jos hakutulokset mahtuvat tarpeeksi pieneen tilaan ja ne voidaan kaikki näyttää live-haussa. Hakutulosten määrään viittaava teksti muutetaan myös yhden tuloksen näkyessä siten, ettei sisältö ole missään vaiheessa hämäävää.



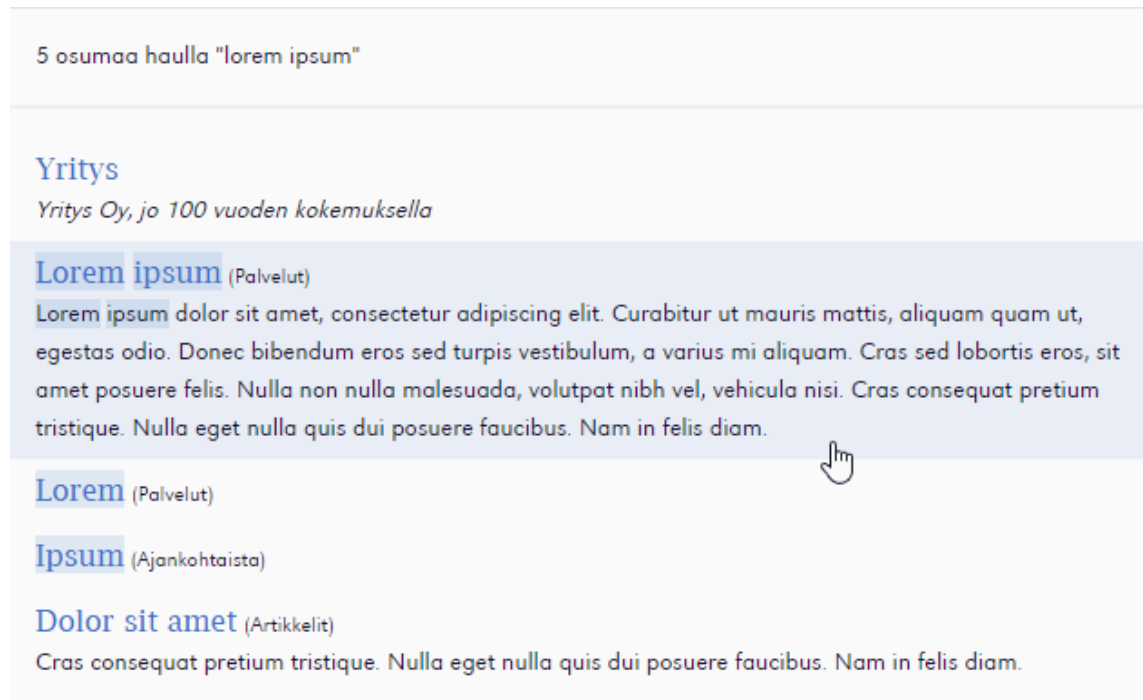
Kuva 13. Ruutukaappaus hakutulostaatikosta yhdellä hakutuloksella. Kuvassa näkyy myös, miltä hakutulos näyttää, kun sen päälle siirtää kursorin.

Hakutulokset tuodaan live-hakuun parhaimman vastaavuuden mukaan järjestyksessä. Jos hakutulosten teksteistä löytyy kirjaimellisesti vastaavia sanoja, kuin hakukenttään on kirjoitettu, ne korostetaan lisäämällä tekstille taustaväri. Tämä antaa indikoi vielä tarkemmin, millaisessa yhteydessä hakutermit mahdollisesti esiintyvät. Sama korostus lisätään hakutulosten kohdesivuille, jos sinne päädytään haun kautta.



Kuva 14. Ruutukaappaukset hakulaatikon liukutransitiosta ja latausanimaatiosta.

Hakutulosten sivu on käyttäjäystävällisyyden takia samalla ulkoasulla toteutettu, kuin live-haku, kuten kuvassa 15 näkyy.



Kuva 15. Ruutukaappaus hakutulossivun ulkoasusta.

3.2.2 Jatkokehitys

Live-hakua voisi jatkokehittää luomalla siihen esimerkiksi hieman selkeyttä lisäämällä ikoneita korvaamaan hakutuloksissa esiintyviä osiotekstejä, joita on esimerkiksi kuvassa 15 näkyvät "Palvelut", "Ajankohtaista" ja "Artikkelit". Tämä selkeyttäisi visuaalista ilmettä, eikä elementin silmäily olisi silmille niin raskasta, sillä ylimääräisestä tekstistä päästäisiin eroon. Toinen jatkokehitysmahdollisuus voisi olla hakusanojen ehdotus. Tällä hetkellä hakutuloksien löytämiseksi täytyy hakukenttään syöttää sisältötekstiä vastaavia sanoja. Hakutermejä, joita on käytetty haussa usein, voisi tuoda hakukentän alle näkyviin, kun ne vastaisivat edes jollain tapaa kirjoitettua tekstiä. Tämä antaisi käyttäjälle entistä paremmat mahdollisuudet löytää etsimänsä sisältö.

3.2.3 Yhteenveto

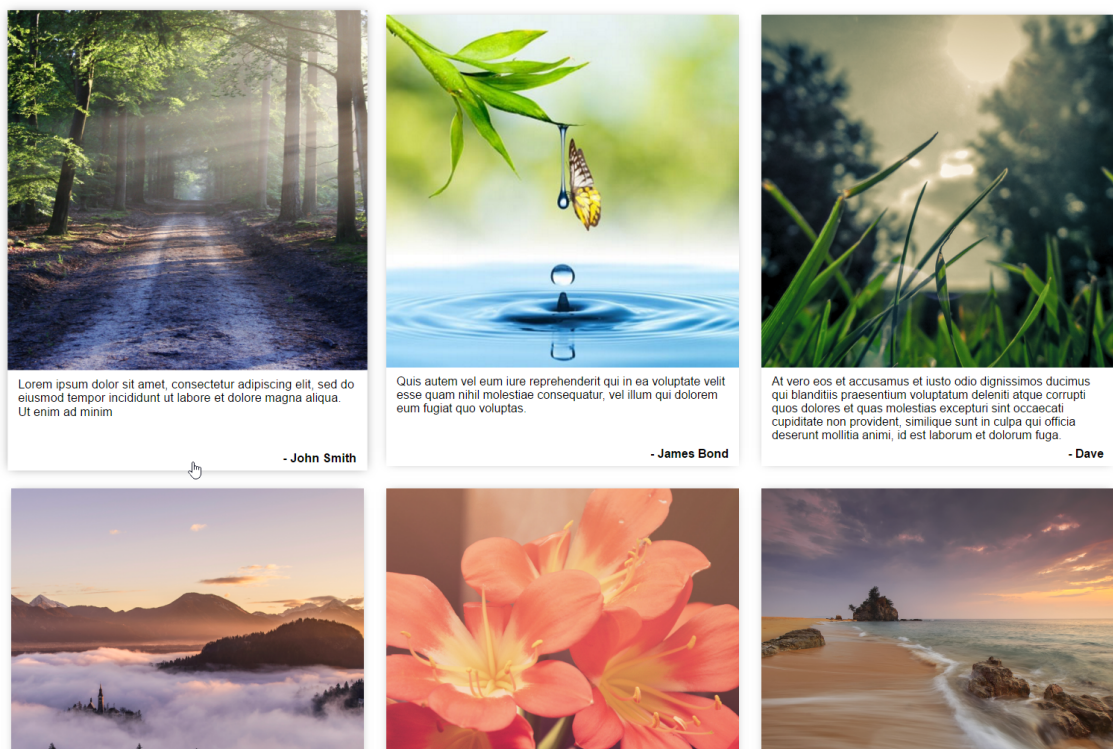
Haun ulkoasun toteutin flat designiin ja metro-suunnitteluun pohjautuen luoden yksinkertaiset ja laatikkomaiset tyyli. Sisällön ulkoasussa voi nähdä myös metro-suunnitteluun liittyviä aspekteja, sillä pääsääntöinen keskittyminen on tekstissä ja rakenne luodaan osittain tekstipohjaisesti. Kokonaisuutena live-haku sisältää material designista poimituja ideoita transitioidensa suhteen, ja koko elementti on tuotu hieman erilleen varsinaisesta sivustosta lisäämällä sille varjo.

3.3 Kuvagalleria

Työnantona oli toteuttaa verkkosivustolle jatkokehityksenä yksinkertainen kuvagalleria, johon voi lisätä kuvia tekstin kera. Visuaalinen toteutus tapahtui kehittämisen yhteydessä.

3.3.1 Ulkoasu

Ulkoasu pohjautuu material designin korttiajatteluun, eli kuvagalleriaelementit esitetään selkeinä laatikoina hennon varjon pohjustamana. Kun kursorin siirtää kuvaelementin päälle, tuodaan sitä visuaalisesti hieman käyttäjää lähemmäksi suurentaen elementtiä ja laajentamalla sen alla olevaa varjoa. Tämä indikoi käyttäjälle, että elementti tarjoaa lisäsisältöä sitä klikatessa. Kuva aukeaa klikkauksen jälkeen ruudulle suurempikokoisena tarjoten mahdollisesti pidemmän kuvatekstin.



Kuva 16. Ruutukaappaus kuvagallerian aloitusnäymästä. Kuvassa näkyy myös efekti, kuinka elementti tuodaan visuaalisesti käyttäjää lähemmäksi, kun kursorin siirtää kuvaelementin päälle.



Kuva 18. Lähikuva galleriakuvan sulkemispainikkeesta.

3.3.2 Jatkokehitys

Käytettävyyttä parantaen kuvagalleriaa voisi jatkokehittää lisäämällä avatuille kuville nuolinavigaation, jotta kuvien selaus olisi helpompaa, eikä tarvitsisi aina ensin sulkea edellistä kuvaa avatakseen seuraavan. Kuvagalleriaan voisi myös lisätä alareunaan sivutuksen tai painikkeen, joka lataa uusia kuvia aina tietyn määrän lisää, jos kuvia on suuri määrä. Myös valintakenttä kuvien järjestelyyn selailua varten voisi olla mahdollinen jatkokehitysidea.

3.3.3 Yhteenveto

Toteutin kuvagallerian material designin pohjalta käyttäen sen lähtökohtaisia ohjeistuksia. Kuvagallerian suunnittelu tapahtui kehittämisen ohessa ja ulkoasu pohjautuu material designin korttiajatteluun. Myös transiioideat hain material designin ohjesäännöistä. Näiden lähtökohtien avulla pyrin luomaan yksinkertaisen ja käyttäjäystävällisen kuvagallerian.

4 Yhteenveto

Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää, mitä suunnittelukäytäntöjä on olemassa ja kuinka niitä kannattaisi seurata verkkosivujen kehitystyössä. Työprojektien kautta tarkoitus oli selvittää, kuinka suunnittelukäytäntöjen seuraaminen ja soveltaminen tapahtuu käytännössä sekä mitä asioita projekteja työstäessä tuli vastaan.

On olemassa monia käytäntöjä, jotka toimivat erinomaisena pohjana kehittäjän työssä. Kehittäjän tulisi ymmärtää käyttöliittymäsuunnittelun perusteet, jotta verkkosivuston rakenne säilyy järkevänä loppuun asti. Kehittäjällä olisi hyvä olla myös visuaalista silmää, jotta hänen on mahdollista toteuttaa lisäsisältö mahdollisesti jopa ilman graafikon lisäohjeistusta. Monien suunnittelukäytäntöjen, kuten material designin, ohjeistuksessa opastetaan usein myös visuaalisten ratkaisujen toteuttamisessa. Näitä ohjeistuksia seuraamalla voi saavuttaa visuaalisesti jo hyvinkin vaikuttavaa jälkeä, mutta on tärkeää pystyä soveltamaan näitä ratkaisuja erilaisten ulkoasujen kanssa. Jos kehittäjä ei osaa soveltaa näitä käytäntöjä graafikon suunnittelemaan ulkoasuun, saattaa lopputulos olla sekava ja käytettävyydeltään huono. Soveltavia taitoja vaaditaan etenkin jatkokehityksellisissä töissä, joissa täytyy luoda uutta sisältöä verkkosivustolle mahdollisesti ilman graafikon työpanosta.

Kehittäjän tulee olla tarkkana graafikon ohjeistaman ilmeen seuraamisessa, jotta kokonaisuus pysyy selkeänä ja yhteneväisenä. Kehittäjän tulisikin määritellä elementtien aiemmin suunnittelemtomia ulkoasuja lähinnä graafikon miettimän suunnan mukaan. Tähän tarkoitukseen graafikon olisi hyvä luoda jonkinlainen visuaalinen lista verkkosivun tyyli-suunnasta ja yleisimpien ja toistuvimpien elementtien ulkoasusta. Etenkin verkkosivun jatkokehityksen kannalta tämä olisi tehokas ratkaisu, jolloin suunnittelijan aikaa ei tarvitse turhaan käyttää, jos kehittäjällä on mahdollisuus ennalta määrätyn tyyli-suunnan mukaan luoda lisäsisältöä.

Opin caseja työstäessäni paljon suunnitteluun liittyvistä asioista. Tämä opinnäytetyö voi mahdollisesti opastaa kehittäjiä ajattelemaan projekteja enemmän suunnittelun kannalta. Kun kehittäjä ymmärtää graafikon luoman ulkoasun idean ja suunnittelussa huomioon otetut ratkaisut, uskon kehittäjän kykenevän luomaan visuaalista lisäsisältöä verkkosivustolle ilman graafikon resurssien kuluttamista. Tämä toimii myös toisin päin, sillä kun graafikko ymmärtää kehittämiseen liittyviä osa-alueita, on hän kykenevämpi luomaan graafisen ohjeistuksen siihen tapaan, joka auttaa kehittäjää omassa työssään myös myöhemmin.

Suunnittelukäytäntöjen soveltaminen saattaa aika ajoin olla myös hankalaa, sillä käytännöt on suunniteltu testaten tiettyjä elementtejä ja mieltien visuaalisia Aspekteja. Kaikkien käytäntöjen ohjeistukset eivät välttämättä aina vastaa olemassa olevan verkkosivuston graafista ilmettä. Täten tulee pohtia, mitä ohjeistuksia implementoi verkkosivustoon sen

ulkoasun ehdoilla. Tätä varten graafikon olisi hyvä suunnitella jonkinlainen graafinen ohjeistus, jota kehittäjä voi myöhemmin käyttää hyväkseen.

Työprojekteja työstäessäni huomasin myös, että suunnittelu kehittämisen ohella oli toimiva ratkaisu. Pystyin testaamaan käytännössä monia eri ratkaisuja ja valitsemaan niistä parhaimman ja toimivimman. Jos opinnäytetyötä jatkokehittäisi, voisikin tuoda myös näitä välivaiheita esille. Se voisi antaa sekä kehittäjille että graafikoille paremman kuvan siitä, millaisia tilanteita kehittäjän suunnittelutyössä tulee vastaan ja kuinka parhaan ratkaisun saa selvitettyä.

Lähteet

Borowska, Paula 2014. What is the Point of Material Design? [verkkosivu] <<https://designmodo.com/material-design>> (luettu 1.5.2017).

Cousins, Carrie 2015. What are the real merits of material design? [verkkosivu] <<https://thenextweb.com/dd/2015/11/10/what-are-the-real-merits-of-material-design>> (luettu 6.5.2017).

Elegant Graphic Designs 2016. The Pros and Cons of Flat and Material Design. [verkkosivu] <<http://elegantgraphicdesigns.com/the-pros-and-cons-of-flat-and-material-design>> (luettu 6.5.2017).

Jehl, Scott 2014. *Responsible Responsive Design*. New York: A Book Apart.

Kliever, Janie 2016. The Pros, Cons, and Future of Flat Design. [verkkosivu] <<https://designschool.canva.com/blog/flat-design>> (luettu 30.4.2017).

Leeson, Jamie 2016. Web Design Trends for 2017. [verkkosivu] <<https://www.zazzlemedia.co.uk/blog/digital-design-trends>> (luettu 30.4.2017).

Lisnyak, Anna 2015. Flat Design vs. Material Design: How Are They Different? [verkkosivu] <<https://designmodo.com/flat-vs-material>> (luettu 24.4.2017).

May, Tom & Clum, Luke 2017. The beginner's guide to flat design. [verkkosivu] <<http://www.creativebloq.com/graphic-design/what-flat-design-3132112>> (luettu 27.4.2017).

RocketMill 2012. What is metro design & what are its principles? [verkkosivu] <<https://www.rocketmill.co.uk/what-is-metro-design-what-are-its-principles>> (luettu 28.4.2017).

Schwarz, Daniel 2016. How to Lift Your UX Out of the Ordinary with Micro-Interactions. [verkkosivu] <<https://www.sitepoint.com/how-to-lift-your-ux-out-of-the-pack-with-micro-interactions>> (luettu 8.5.2017).

Scott, Dan 2014. The five golden rules of web design. [verkkosivu] <<https://econsultancy.com/blog/64823-the-five-golden-rules-of-responsive-web-design>> (luettu 29.4.2017).

Smith, Alan 2016. 10 Guidelines For Using Material Design Wisely. [verkkosivu] <<http://usabilitygeek.com/10-guidelines-material-design>> (luettu 22.4.2017).

The Smashing Editorial 2011. Responsive Web Design Guidelines and Tutorials. [verkkosivu] <<https://www.smashingmagazine.com/responsive-web-design-guidelines-tutorials>> (luettu 29.4.2017).

Turner, Amber Leigh 2017. The history of flat design: How efficiency and minimalism turned the digital world flat. [verkkosivu] <<https://thenextweb.com/dd/2014/03/19/history-flat-design-efficiency-minimalism-made-digital-world-flat>> (luettu 28.4.2017).

Webydo 2015. Why Responsive Design Support is the Most Important Feature You Can Add To Your Website. [verkkosivu] <<https://www.awwwards.com/why-responsive-design-support-is-the-most-important-feature-you-can-add-to-your-website.html>> (luettu 27.4.2017).

Williams, John Moore 2016. 18 web design trends for 2017. [verkkosivu] <<https://webflow.com/blog/18-web-design-trends-for-2017>> (luettu 25.4.2017).

Wroblewski, Luke 2011. *Mobile First*. New York: A Book Apart.