

Nina Laihonen

Web-sivuston käytettävyys

Case: SoleOps ohjeet

Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

2015

Web-sivuston käytettävyys Case: SoleOps ohjeet

Laihonen, Nina
Satakunnan ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Tammikuu 2015
Ohjaaja: Nuutinen, Petri
Sivumäärä: 27

Asiasanat: Web-sivusto, käytettävyys, SoleOps, käyttöohje

Tässä opinnäytetyössä käsitellään web-sivujen käytettävyyttä. Aihetta käsitellään heuristiikan, ulkoasun ja käyttäjäkeskeisyyden pohjalta. Työn toimeksiantona tehtiin uudet ohjeet SoleOps-järjestelmän käyttöön.

Toimeksiannossa laadittiin uudet ja päivitetty SoleOps-käyttöohjeet Satakunnan ammattikorkeakoululle. Ohjeista kirjoitettiin opettajan versio ja esimiehen versio. Lisäksi ohjeista tehtiin tiivistetty video.

Web-sivustoja suunniteltaessa ja rakentaessa on tärkeä huomioida käytettävyys. Sivut tulisi suunnitella käyttäjäystävällisiksi ja helposti navigoitaviksi. Käyttäjän kannalta on turhauttavaa jos ei löydä helposti etsimäänsä tai sivusto vaikuttaa epäselvältä jo ensimmäisellä vilkaisulla.

Pelkät käyttöohjeet ovat hieman hankala toimeksianto aiheeseen liittyen mutta ohjeita tehdessä huomasin paljon yhteisiä asioita web-sivujen käytettävyydessä sekä SoleOps käyttöohjeissa.

Usability of a Website case: SoleOps instructions

Laihonen, Nina

Satakunnan ammattikorkeakoulu, Satakunta University of Applied Sciences

Degree Programme in Business Information Technology

January 2015

Supervisor: Nuutinen, Petri

Number of pages: 27

Keywords: Website, usability, SoleOps, instructions

The purpose of this thesis is to review the usability of Web pages. The topic will be reviewed in the form of heuristics of the usability, appearance and user centered design. My commission was to make new instructions of use for the SoleOps-teaching tool.

My commission was to make new and updated instructions of use for the SoleOps-teaching tool used by Satakunnan ammattikorkeakoulu. Two versions of the instructions were made: teacher's version and foreman's version. In addition an instruction video was also made.

When making a web site it's important to note usability. Web site should be designed to be user friendly and easy to navigate. When you're a user it's frustrating if you don't find what you're looking for with ease or web site seems to be unclear at first glance.

Regarding the topic making just instructions can be a bit difficult but as I was making instructions, I noticed there was a lot of similarity between usability of a web page and SoleOps instructions.

SISÄLLYS

1	KÄYTETTÄVYYS	5
2	KÄYTETTÄVYYDEN HEURISTIIKAT	7
3	WEB-SIVUSTON ULKOASU JA KÄYTETTÄVYYS	11
4	KÄYTTÄJÄKESKEINEN SUUNNITTELU	15
5	TOIMEKSIANTO	20
5.1	Mikä on SoleOps?	20
5.2	Ohjeet	21
5.3	Omat ajatukset ja kokemukset ohjeiden teosta	24
6	YHTEENVETO	25
	LÄHTEET	27

1 KÄYTETTÄVYYS

Käytettävyydellä tarkoitetaan yksinkertaisimmillaan sitä, kuinka hyvin jonkin tuotteen (esimerkiksi web-sivusto) käyttäjät osaavat käyttää tuotetta tarkoituksenmukaisesti tehtäviin. Hyvä käytettävyys tarkoittaa sitä, että käyttäjillä ei ilmene pahoja ongelmia tuotteen käyttämisessä. Huono käytettävyys johtaa ongelmatilanteisiin, ja tuotteesta riippuen voi johtaa jopa vaaratilanteisiin. (Kokkonen 2000)

”Käytettävyydessä on siis kyse ihmisen ja koneen vuorovaikutuksesta. Englanninkielisessä käytetään termin käytettävyys (usability) rinnalla usein ihminen-tietokone-vuorovaikutusta (Human-Computer Interaction, HCI tai Computer-Human Interaction, CHI) puhuttaessa tietoteknisten sovellusten käytettävyydestä.” (Kuutti, 2003,13)

Näyttöpäätteiden ja tietojärjestelmien käytettävyyden suunnittelun ja arvioinnin tavoitteena on auttaa käyttäjää saavuttamaan haluamansa. ISO 9241 - 11 kertoo käytettävyyden mittaamisen hyödyt käyttäjän suoriutumisen ja tyytyväisyyden kannalta. Nämä mitataan sillä, miten hyvin halutut tavoitteet saavutetaan, miten paljon työtä tarvitaan tavoitteiden saavuttamiseksi ja miten mukavaksi käyttäjä kokee tuotteen käytön. Standardissa määritellään käytettävyys ja esitetään mitä tietoja tarvitaan näyttöpäätteiden ja järjestelmien käytettävyyden määrittelyssä ja arvioinnissa, kun mittana on käyttäjän tyytyväisyys ja suoriutuminen. Standardissa kerrotaan myös miten käyttäjän suoriutumista ja tyytyväisyyttä voidaan mitata ja miten järjestelmän jokin osa vaikuttaa koko järjestelmään. (SFS 2012, 146)

Hyvän käytettävyyden kannalta olisi parasta näyttää käyttäjälle juuri se informaatio, jota hän tarvitsee, eikä mitään muuta ja tämä informaatio pitäisi myös olla oikeassa paikassa ja oikeaan aikaan. Jokainen ylimääräinen asia näytöllä lisää käyttäjän muistikuormitusta, koska käyttäjällä on yksi tai useampi asia lisää opittavana tai yksi tai useampi asia jonka voi ymmärtää väärin. Lisäksi käyttäjä joutuu käymään läpi useamman asian ennen kuin löytää etsimänsä. Käyttöliittymässä tulisi myös pyrkiä pitämään toiminnot mahdollisimman samanlaisina, koska jokainen uusi toiminto tarkoittaa uudelle käyttäjälle lisää uuden opettelua ja vanhalla käyttäjällä hidastaa tuotteen käyttöä. Monet tutkimukset ovat myös vahvistaneet niin sanotun 80/20 säännön, jonka mukaan

80 % käyttäjistä käyttää vain 20 % ohjelman ominaisuuksista ja 20 % käyttäjistä käyttää 80 % ohjelman ominaisuuksista. (Kuutti 2003, 50)

Käyttöliittymän ja käyttäjän vuorovaikutus tulisi olla mahdollisimman luonnollista. Käyttöliittymässä on hyvä käyttää normaaleja arkipäivästä tuttuja toimintatapoja. Hyvänä esimerkkinä voisi mainita useiden pankkien tarjoama laskujenmaksutoiminnon. Käyttäjälle avautuu normaalia pankkisiirtolomaketta muistuttava kuva, josta kaikki tarvittava löytyy tutuilta paikoilta. Käyttöliittymässä käytettävän kielen ja termien tulisi olla normaalia arkikieltä. Ammattitermejä tulisi välttää, sillä kaikki käyttäjät eivät välttämättä ymmärrä niitä. Tämä riippuu kuitenkin myös siitä, kenelle tuote on tarkoitettu. Jos tuote on tarkoitettu kapealle kohderyhmälle, esimerkiksi lääkäreille, voidaan tuotteessa käyttää lääkärien käyttämää ammattikieltä, sillä se on kohderyhmälle luonnollista. Käyttöliittymän sovittaminen koko väelle ei ole tarpeen, jos kohdekäyttäjäryhmä on hyvin tiedossa jo tuotetta suunnitellessa. Kielen tulisi esittää asiat käyttäjän näkökulmasta. Eli mieluummin ”Olet ostanut 120 kpl Firma A Abp:n osakkeita” kuin ”Olemme myyneet sinulle 120 kpl Firma A Abp:n osakkeita”. Käyttöliittymässä olisi hyvä käyttää mahdollisuuksien mukaan enemmän myönteisiä kuin kielteisiä ilmauksia. Psykologian tutkimuksissa on havaittu, että myönteisesti ilmaistut asiat jäävät paremmin mieleen ja niitä myös toteutetaan useammin kuin kielteisesti ilmaistuja asioita. (Kuutti 2003, 51 - 52)

Käyttäjän muistin kuormitus tulisi pyrkiä minimoimaan. Ihmisen muisti on psykologian kirjallisuudessa jaettu yleensä kahteen osaan, lyhytkestoiseen ja pitkäkestoiseen muistiin. Lyhytkestoisen muistin kapasiteetti on melko pieni, tavallisesti viidestä yhdeksään (7 plus/miinus 2) asiaa. Asiat palautuvat lyhytkestoisesta muistista hyvin nopeasti käsiteltäviksi. Asiat pysyvät lyhytkestoisessa muistissa lyhyen ajan, ehkä joitakin sekunteja, ellei niitä pidä tietoisesti muistissa esimerkiksi toistamalla. Lyhytkestoisen muistin kapasiteetti on yksilöllistä, joten käyttöliittymää suunniteltaessa kannattaa varautua pahimpaan, eli missään vaiheessa lyhytkestoista muistia ei saisi kuormittaa ainakaan yli viidellä asialla. Tietokoneen muistikapasiteetti on hyvin suuri ja sieltä on nopeaa palauttaa tietoa näytölle. Kone muistaa myös asioita paremmin erehtymättömästi kuin ihminen. Tätä kannattaakin hyödyntää käyttöliittymässä eli pidetään kaikki tarvittava tietokoneen muistissa ja näytetään käyttäjälle aina kun sitä tarvitaan, jolloin käyttäjän muistin kuormittuminen minimoituu. Jos käyttäjältä kysytään

syötettä johonkin, tulisi oikean syötteen formaatti esittää esimerkin kanssa. Esimerkiksi näin:

Anna päivämäärä: _____ (pp.kk.vvvv, esim. 4.9.2015) (Kuutti 2003,53 - 54)

Käyttöliittymän tulisi käyttäytyä loogisesti samalla tavalla koko sovelluksessa. Tämä mahdollistaa sen, että käyttäjä voi avata hänelle uuden osan sovelluksesta ja pystyy silti käyttämään ainakin osaa sen ominaisuuksista ilman opettelua, koska ne toimivat samalla tavalla kuten sovelluksen muissakin osissa. Eli samojen toimintojen tulisi toimia samalla tavalla koko sovelluksessa ja niiden ulkoasun ja sijoittelun näytöllä tulisi olla samanlaista. Erilaiset epäjohdonmukaisuudet voivat vaikeuttaa sovelluksen käytön oppimista ja ne voivat aiheuttaa myös helposti virhetilanteita. Erityisen tärkeää tämä on oikopoluissa. Jos esimerkiksi ctrl-s tallentaa ensimmäisessä kohdassa ja poistaa seuraavassa, aiheutuu varmasti ongelmia. (Kuutti 2003, 55 - 56)

2 KÄYTETTÄVYYDEN HEURISTIIKAT

Heuristiikat ovat listoja asioista ja säännöistä joita käytettävyydeltään hyvän käyttöliittymän olisi hyvä noudattaa. Erilaisia heuristiikkoja ovat koonneet käytettävyyden ja käyttöliittymien parissa työskentelevät ihmiset. On laadittu yleispäteviä lähes kaikenlaisten käyttöliittymien kanssa käytettäväksi sopia heuristiikkoja mutta on myös laadittu erikoiskäyttöön tarkoitettuja, kapealle osa-alueelle tarkoitettuja heuristiikkoja. Varsinkin varhaisemmat heuristiikat olivat yleensä laajoja, jopa tuhatkunta erilaista ohjetta sisältäviä sääntökokoelmia. Nämä ovat kuitenkin käytännön käytettävyyssarvioinnissa epäkäytännöllisiä. Ihmisen käsityskyky ei riitä näin monen ohjeen muistamiseen joten nykyään on käytössä lyhyitä noin kymmenen ohjetta sisältäviä kevyempiä heuristiikkoja. Näistä kuuluisimpia ovat Nielsenin lista ja Shneidermanin ”Kahdeksan kultaista sääntöä”. Näissä listoissa ohjeet ovat tiivistetty muutamaan kohtuullisen helposti opittavaan ja sovellettavaan sääntöön. (Kuutti 2003, 47)

Nielsenin laatimat 10 kohdan säännöt ovat kenties tunnetuimmat käytettävyyden heuristiikoista (Nielsen 1995):

Näkyvyys

Käytettävän sovelluksen tulisi antaa käyttäjälle säännöllisin väliajoin palautetta siitä mitä on tapahtumassa. Jos käyttäjälle ei anneta minkäänlaista palautetta, käyttäjä voi olettaa että mitään ei tapahdu ja yrittää käyttää samaa toimintoa turhaan uudelleen. Säännöllinen palaute antaa käyttäjälle tunteen että hän hallitsee ja ohjaa järjestelmää.

Yhteensopivuus järjestelmän ja todellisen maailman välillä

Järjestelmässä tulisi käyttää termejä, kuvakkeita ja käsitteitä jotka ovat tuttuja käyttäjälle. Niiden pitäisi myös tarkoittaa sitä, mitä niiden luulisikin tarkoittavan. Liian teknisiä termejä tulisi välttää ja tieto tulisi esittää loogisessa ja luonnollisessa järjestyksessä.

Hallittavuus ja vapauden tunne

Käyttäjät valitsevat usein toimintoja vahingossa väärin joten järjestelmän tulisi tarjota selkeä toiminto, jolla pääsee takaisin edelliseen tilaan (Kumoa / Tee uudelleen) tai jopa pois koko järjestelmästä.

Yhdenmukaisuus ja standardit

Järjestelmässä ei saisi esiintyä samaa asiaa sanottuna monella eri tavalla, sillä tämä sekoittaa käyttäjää. Järjestelmän tulisi noudattaa ennalta määrättyjä ohjeistuksia ja käyttää hyväksi todettujen järjestelmien tapoja.

Virheiden ehkäisy

Jopa hyviä ja selkeitä virheilmoituksia tärkeämpää olisi suunnitella käyttöliittymä niin että näkyviä virhetilanteita syntyisi mahdollisimman vähän.

Muistikuorman minimointi

Ei tule olettaa että käyttäjä muistaa kaikkea. Minimoi käyttäjän muistikuormaa tekemällä asioista, toiminnoista ja valinnoista näkyviä. Käyttäjältä ei tule vaatia että hän muistaa jo kertaalleen annettun tiedon. Tee myös ohjeista helposti löydettäviä ja näkyviä.

Käytön tehokkuus ja joustavuus

Järjestelmän pitäisi tarjota kokeneemmalle käyttäjälle oikopolkuja, joilla voi tehostaa järjestelmän käyttöä. Näiden oikopolkujen tulisi kuitenkin olla sellaisia, etteivät ne sekoita aloittelevaa käyttäjää.

Esteettinen ja minimalistinen suunnittelu

Näytöllä tulisi näkyä vain keskeisimmät ja tärkeimmät tiedot. Harvoin käytetty tieto tulisi piilottaa esim. erilliseen ikkunaan. Kaikki ylimääräinen näkyvä tieto kilpailee oleellisen tiedon kanssa ja heikentää asioiden perille menoa.

Virheistä toipuminen

Virheilmoitukset tulisi ilmoittaa selkeällä käyttäjän ymmärtämällä kielellä. Ilmoituksessa pitäisi kertoa selvästi mikä on ongelma ja ehdottaa virheen korjaamista.

Ohjeet ja dokumentaatio

Aina olisi paras jos järjestelmää pystyisi käyttämään ilman ohjeita mutta harvoin asia on näin. Järjestelmään tulisi laatia kaiken varalta ohjeet jotka ovat helposti löydettävissä, kohdistuvat käyttäjän sillä hetkellä käyttämään osioon ja kertovat vaihe vaiheelta mitä tilanteessa tulisi tehdä.

Donald A. Norman on laatinut lyhyemmän 5 kohdan listan käytettävyydestä (Tähti 2002,5):

Näkyvyys

Käyttäjälle tulee tehdä selväksi mitkä toiminnot ovat mahdollisia ja miten toiminnot suoritetaan. Järjestelmässä ei saisi olla piilotettuja toimintoja. Toimintojen tulisi olla selkeästi esillä ja erottua toiminnallisiksi osiksi.

Kytkenät

Järjestelmästä tulisi käydä loogisesti ja selkeästi ilmi, mitä eri toiminnoista tapahtuu. Samasta toiminnosta ei saa tapahtua monta eri asiaa. Toimintojen pitäisi myös olla sijoitettu selkeästi järjestelmään.

Riittävä palaute

Järjestelmän tulisi tarjota käyttäjän tekemistä toiminnoista riittävästi asianmukaista palautetta, jotta käyttäjä tietää mitä on tapahtunut ja mitä tulee tapahtumaan.

Virheisiin varautuminen

Järjestelmän tulisi varautua käyttäjän tekemiin virheisiin. Käyttäjälle pitää tehdä selväksi mitä on tehty väärin, mitä tapahtui sekä pystyä perumaan virheen aiheuttaman tuloksen. Virheilmoituksen tulisi tarjota riittävästi tietoa virheellisen toiminnon syistä sekä ratkaisuksista.

Rajoitteet

Järjestelmässä tulisi käyttää rajoitteita niin, että käyttäjistä tuntuu että vain yksi oikea toimenpide on mahdollinen.

Myös Shneidermann on laatinut oman listansa ulkoasun suunnittelun 8 kultaisesta säännöstä (Washingtonin yliopisto, 2014):

1. Pyri yhdenmukaisuuteen

Käytä identtistä terminologiaa valikoissa, ilmoituksissa ja ohjeissa.

2. Tarjoa säännöllisesti sivua käyttäville oikoteitä

Kun sivuston käyttö kasvaa, kasvaa myös käyttäjän tarve vähentää vaiheita tuloksen saamiseksi. Tarjoa kokeneemmille käyttäjille näppäinkomentoja ja piilotettuja toimintoja jotka nopeuttavat palvelun käyttöä.

3. Tarjoa käyttäjälle selkeää palautetta

Jokaisesta käyttäjän toimesta tulisi antaa jonkunlaista palautetta. Pienemmistä toiminnoista voidaan tarjota pienimuotoista palautetta ja suuremmista toiminnoista enemmän ja merkittävämpää palautetta.

4. Suunnittele dialogit niin että ne johtavat lopputulokseen

Toimintoketjut tulisi järjestää siten että niillä on alku, keskikohta ja loppu. Selkeä palaute toimintoketjun päätyttyä antaa käyttäjälle tunteen onnistumisesta ja merkitsee sitä että käyttäjä voi suorittaa seuraavan toimintoketjun.

5. Tarjoa yksinkertaista virheen käsittelyä

Jos vain mahdollista, suunnittele sivusto niin että käyttäjä ei pääse tekemään pahoja virheitä. Jos virhe sattuu tapahtumaan, sivuston tulisi pystyä havaitsemaan virhe ja tarjoamaan yksinkertaista ja ymmärrettävää ratkaisua tilanteeseen ja ilmoittaa mitä on tapahtunut.

6. Salli toimintojen helppo peruminen

Käyttäjän tulee pystyä perumaan yksittäinen toiminto tai toimintasarja nopeasti ja helposti. Tämä rohkaisee käyttäjää kokeilemaan uusia toimintoja koska ne ovat aina peruttavissa.

7. Tue käyttäjän kontrollin tunnetta

Käyttäjät haluavat tuntea hallitsevansa järjestelmää ja että järjestelmä vastaa heidän toimenpiteisiinsä. Suunnittele järjestelmä tekemään käyttäjistä toimintojen aloittajia.

8. Vähennä käyttäjän lyhytkestoisen muistin kuormitusta

Pidä informaatio ja valinnat selkeästi näkyvillä. Vältä tilanteita joissa käyttäjän pitää muistaa tietoja edelliseltä ruudulta ja käytettävä näitä tietoja nykyisessä ruudussa.

3 WEB-SIVUSTON ULKOASU JA KÄYTETTÄVYYS

Monesti voisi kuvitella että web-sivustolla vierailijat tutkivat jokaisen sivun läpikotaisin, lukevat pienelläkin fontilla kirjoitetut tekstit ja vertailevat erilaisia vaihtoehtoja ennen kuin he päättävät mitä linkkiä napsauttavat. Todellisuudessa vierailijat yleensä vilkaisevat jokaista uutta sivua, lukaisevat osan tekstistä ja painavat ensimmäistä linkkiä joka herättää mielenkiinnon tai muistuttaa hämärästi etsittyä asiaa. Tämän takia ulkoasua suunnitellessa tulisikin keskittyä vain tärkeimpään informaatioon ja esittää se selvästi ja mahdollisimman lyhyesti. (Krug 2006,21)

Ulkoasun suunnittelussa tulisi pitää johtavana ajatuksena yhdenmukaisuutta eli samaa valittua suunnittelun linjaa tulisi käyttää koko ulkoasussa. Toinen tärkeä osa ulkoasun suunnittelussa on rakenne, joka vaikuttaa myös käytettävyyteen, epäonnistunutta rakennetta ei pelasta hyväkään visuaalinen suunnittelu. Jos jokin rakenne on todettu hyväksi, voidaan sitä käyttää visuaalisesti hyvin erilaisten käyttöliittymien kanssa. (Kuutti 2003, 90 – 91)

Visuaalisen suunnittelun sommittelulla tarkoitetaan yhden kokonaisuuden, tyypillisesti näytön sisällön sijoittelua. Normaalisti länsimainen ihminen lukee vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas. Tämä on usein luonnollinen etenemissuunta esimerkiksi lomaketta täyttäessä. Ihmisen huomio ei kuitenkaan automaattisesti kulje tätä reittiä jos visuaalisessa käyttöliittymässä voimakkaita ärsykeitä, jotka ohjaavat huomion muualle. Nämä voivat rasittaa ihmisen havainnointiprosessia ja hidastaa sivulla etenemistä. Tämän takia visuaalisilla vihjeillä tulisi normaalisti pitäytyä luonnollisen lukusuunnan mukaisessa järjestyksessä ja poiketa siitä vain harkiten. Yleisimpiä sommitteluongelmia voivat olla ikkunan tai muun käyttöliittymän mallin valinta. Esteettisesti parhaaseen tulokseen päästään valitsemalla käyttöliittymään sopiva ikkuna, eikä sovittamalla käyttöliittymä johonkin tietynlaiseen ikkunaan. (Kuutti 2003, 91 – 92)

Joskus voidaan haluta kiinnittää käyttäjän huomio johonkin tietynlaisen käyttöliittymän osaan. Osassa voi olla jotain tärkeää tai siellä on korjausta vaativa syöte. Tekstin sisällä tehokas tapa ohjata huomio on tekstin lihavoiminen. Myös liike on tehokas tapa kiinnittää käyttäjän huomio. Vilkkuvat tai liikkuvat osat voidaan kuitenkin mieltää ärsyttäviksi, joten liikkuvia osia kannattaa käyttää harkiten. Väri on tehokas ja hyväksi havaittu tapa ohjata huomio. Käyttöliittymän normaalista väristä poikkeava väri kaappaa helposti käyttäjän huomion. Esimerkiksi virheellistä syötettä voisi kuvata punaisella värillä ja muuta tekstiä mustalla. Väri tehokeinona vaatii kuitenkin että käyttöliittymän normaali väritys on kohtuullisen hillitty, kirjavassa käyttöliittymässä aistit turtuvat ja mikään väri ei kiinnitä enää huomiota. (Kuutti 2003, 92 – 93)

Myös kuvilla voidaan kiinnittää käyttäjän huomio. Kuvan huomioarvoon vaikuttaa kuvan koko, väritys ja sisältö. Käyttäjän henkinen tila vaikuttaa myös huomion kiinnittävyyteen, esimerkiksi nälkäisenä ruoan kuva kiinnittää varmasti huomion. Huomion kiinnittämisessä on kuitenkin tärkeä pitää jonkinlainen maltti. Liika häly ja keskenään

huomiosta kilpailevat elementit voivat pilata käyttöliittymän. Huomioelementtejä kannattaa siis käyttää harkitusti ja vain kun siihen on tarvetta. Kannattaa myös harkita tarkoin esitettävän informaation määrää. Käyttäjälle tulee näyttää kaikki tarvittava informaatio, eikä mitään saa jättää piiloon. Turhan tiedon esittämistä tulisi välttää, sillä se voi viedä huomion ja käyttäjältä voi jäädä jotain tärkeää huomaamatta. (Kuutti 2003, 92 – 93)

Nykyään monella web-sivulla näkee myös videoita. Oikein käytettynä video voi olla tehokas työkalu, joka tehostaa sivujen käyttöä ja lisää sivujen houkuttelevuutta. Videota voi muun muassa käyttää (Siegchrist 2015):

1. Web-sivujen tehostamiseen

- Videon avulla voit kertoa kuka olet ja mitä teet.
- Web-sivun tutustumiskierros, jossa näytetään mitä sivulla on.
- Jos kyseessä on esimerkiksi hotelli, videon avulla esittää vaikka huoneita tai muita paikkoja.

2. Tuotteen tai toiminnon demonstroiintiin

- Video jolla näytetään miten tuote asennetaan tai valmistellaan.
- Video jolla näytetään tuote toiminnassa.
- Video jonka avulla voidaan kouluttaa asiakkaita.

3. Oman osaamisen jakamiseen

- Video, jossa kerrotaan vierailijoille tarkkaa tietoa liittyen alaasi.

4. Käyttäjien ohjaamiseen omalle sivulle

- Käytä videoissa avainsanoja. Hakukoneet näyttävät yleensä hakutulosten alkupäässä videoita. Kiinnostavan videon avulla ihmiset ohjautuvat sivullesi.

5. Uuden tuotteen tai erityistilaisuuden mainostamiseen

- Jos kyseessä on yritys, videota voi käyttää mainostamaan erityistilaisuuksia, alennuksia tai uutta tuotetta.

6. Erottumiseen muiden sivujen joukosta

- Salli käyttäjien jakaa videoita, näin videosi leviävät ja useampi käyttäjä näkee niitä, ja löytää sivullesi.

Graafisessa käyttöliittymässä voidaan käyttää tiedon esittämistapana tekstiä ja kuvaa eli yleensä ikonia. Molemmilla esitystavoilla on hyvät puolensa, kuva on yleensä nopeampi tunnistaa, teksti on puolestaan yksiselitteisempää ja ymmärrettävämpää. Hyvä kuva on hyvin intuitiivinen eli sen merkitys on helposti arvattavissa, vaikkei asiaa hyvin tuntisikaan. Kuva voi olla kulttuurisidonnainen, jossakin kulttuurissa itsestään selvät symbolit eivät kuvaa samaa asiaa jossain aivan erilaisessa kulttuurissa. Jotkin symbolit ovat kuitenkin levinneet ympäri maailmaa, esimerkiksi musiikkisoittimista tutut soitto ja pysäytys-symbolit. Teksti on sidottu kieleen ja toimii vain jos osaa kyseistä kieltä. Hyvät symbolit voivat kuitenkin olla lähes kansainvälisiä. Ikoni voi kuvata suoraan jotakin asiaa, esimerkiksi sähköpostin postilaatikko tai roskalaatikko. Tällaiset ikonit ovat yleensä helposti ymmärrettäviä. Ikoni voi kuvata myös jotain tekemistä, esimerkiksi levykkeen kuva tarkoittaa tallentamista. (Kuutti 2003, 99 – 100)

Myös värit ovat tärkeitä käyttöliittymässä. Värien valinnassa yksi tärkeimmistä kriteereistä on värien toimivuus keskenään. Värejä koskien yleisimpiä käytettävyysongelmia ovat värien joko liiallinen tai epäjohdonmukainen käyttö. Käytettävien värien määrä käyttöliittymässä tulisi rajata maksimissaan noin viiteen. Erityisen varovainen värien käytön suhteen kannattaa olla tekstissä. Tekstissä tärkeintä on luettavuus. Parhaaksi väriyhdistelmäksi on todettu musta teksti valkoisella pohjalla. Voimakkaita vastavärejä esimerkiksi punaista ja sinistä tulisi välttää vierekkäin sekä erityisesti tekstin ja taustan värinä. Tällainen teksti on hyvin vaikealukuista. Väreissä kontrastiero helpottaa lukemista, esimerkiksi tumma teksti vaalealla pohjalla toimii yleensä hyvin. Väri voi olla hyvin voimallinen keino esimerkiksi huomion kiinnittämiseen tai tuotteen tekemiseen selkeämmäksi ja tehokkaammaksi. Värien käyttäminen vaatii taitoa ja epäonnistuessaan värien käytöllä voi saada aikaan harmia. Kannattaakin siksi pysyä värien käytössä totutuissa hyviksi havaituissa yhdistelmissä tai sitten täytyy todella tietää mitä on tekemässä. (Kuutti 2003, 100 – 101)

4 KÄYTTÄJÄKESKEINEN SUUNNITTELU

”Web-sivuston suunnittelussa käytetään samoja käytettävyyssääntöjä kuin perinteisessä käyttöliittymäsuunnittelussa. Tärkeintä sivujen suunnittelussa on helppokäyttöisyys. Toteutuksessa tulisi välttää uusimman tekniikan käyttämistä, sillä kaikilla ei ole välttämättä sitä käytössään.” (Jumppanen 2012, 13)

Web-sivustosta pitäisi tehdä niin päivän selvä kuin inhimillisesti katsoen on mahdollista. Käyttäjän tulee ymmärtää millainen sivu on, ja miten sitä käytetään, ilman että hänen täytyy kuluttaa energiaa näiden asioiden ajattelemiseen. Selkeää web-sivustoa katsellessaan käyttäjä löytää tarvitsemansa toiminnot ilman että hänen täytyy miettiä mielessään mistä löytäisi haluamansa. (Krug, 2006, 11 – 12)

Käyttöliittymän suunnittelussa on hyvään käytettävyyteen pääsemiseksi tärkeää tuntea käyttäjä. Keitä mahdolliset käyttäjät ovat, millaisia he ovat, missä ympäristössä he toimivat ja minkälaisia tarpeita tai tehtäviä käyttäjillä on sovellukseen liittyen. Vähintään käyttöliittymän suunnittelija voi tehdä, on vierailta käyttäjien luona tuotteen luontaisella käyttöpaikalla ja tutkia mihin ja miten käyttäjä tuotetta käyttäisi. Kun käytettävissä on tarkka kuvaus käyttäjästä ja tämän tavoitteista, voidaan tästä teoriassa johtaa suoraan erittäin hyvin käyttäjälle sopiva käyttöliittymä. Ennen kuin lähdetään suunnittelemaan käyttöliittymää, kannattaa hieman miettiä käyttäjäryhmää. Ollaanko käyttöliittymää suunnittelemassa koko väestölle vai onko kohderyhmänä jokin tietty ikäryhmä tai jonkin ammatin edustajat. Kun tähän kysymykseen on saatu vastaus, voidaan lähteä selvittämään ja tarkentamaan kohderyhmän jäsenten muita piirteitä ja ominaisuuksia esimerkiksi kyselyillä tai haastatteluilla. (Kuutti 2003, 117 – 118)

”Tärkeintä käyttäjälle on tietää missä hän on, mistä hän aloittaa ja mistä hän löytää etsimänsä. Sijainti tulee osoittaa käyttäjälle kahdella eri tasolla: missä käyttäjä on koko www:n mittakaavassa ja missä kohden sivuston rakennetta käyttäjä on. Sivuston on oltava tunnistettava sen jokaiselta sivulta. Tunnistamista voi helpottaa esimerkiksi sijoittamalla yrityksen logon jokaiselle sivulle. Sivuston yläosaan sijoitettava hierarkialinkki auttaa käyttäjää kertomaan sijainnin sivustolla.” (Jumppanen 2012, 14)

”Navigointipainikkeet, -palkit ja muut navigointiin tarkoitetut apuvälineet tulee ryhmitellä yhteen ja sijoittaa johdonmukaisesti. Sivuhierarkian navigointipainikkeet tulisi asettaa aina vain joko riviin sivun yläreunaan tai alareunaan tai sarakkeeksi sivun vasemmalle tai oikealle puolelle, ei koskaan molempiin. Linkit tulisi suunnitella niin että käyttäjä erottaa linkin toisista melko samanlaisista linkeistä ja että käyttäjä voi ennustaa mihin linkki johtaa. Myös linkin ulkoasu on tärkeä ja voi vaikuttaa sivuston käytettävyyteen. Yleensä avaamattomat linkit esitetään sinisellä värillä ja avatut punaisella. Käytettävyyden kannalta on tärkeää että linkit esitetään samaa hyväksi havaittua värilinjaa käyttäen. Muun tekstin alleviivausta tulisi välttää, sillä linkeissä käytetään usein myös alleviivausta. Linkin tulisi olla niin selkeä että käyttäjä ymmärtää sen tarkoituksen ilman ohjeita tai otsikkoa. Käyttäjälle ei saisi tulla tilannetta, jossa hän joutuu osoittamaan linkkiä hiirellä saadakseen selville sen tarkoituksen. Linkin ulkoasu kertoo linkin käyttötarkoituksesta, joten linkkitekstin tulisi olla mahdollisimman kuvaava.” (Jumppanen 2012, 14 – 15)

Sivuston suunnittelijan tavoitteena on tehdä sivuista niin selvät, että keskiverto käyttäjä tietää yhdellä vilkaisulla, mikä sivu on ja miten se toimii. Sivun osien ulkoasun, hyvin valittujen nimien, sivun asettelun ja muutamien huolellisesti laadittujen tekstien pitäisi toimia yhdessä siten, että tunnistaminen tapahtuu välittömästi. Kannattaa myös muistaa että internetissä kilpailija on aina yhden napautuksen päässä. Jos käyttäjä turhautuu, hän menee jonnekin muualle. (Krug 2006, 18)

”Hakutoiminto olisi hyvä olla saatavilla joka sivulla koska käyttäjä voi eksyä asiastaan milloin tahansa. Hakutoiminto on parasta esittää riittävän pitkänä tekstikenttänä, johon käyttäjä voi syöttää hakusanan. Tekstikentän oikealle puolelle tulee sijoittaa Etsi/Search painike. Hakutoiminnon tulee olla helppokäyttöinen ja koskea koko sivustoa, johon tarvitsee kirjoittaa vain yksi hakusana. Jos hakutoimintoon laittaa enemmän vaihtoehtoja on sitä hitaampi ja vaikeampi käyttää. Hakutoiminnon tulee olla niin helppokäyttöinen ja yksinkertainen että käyttäjän ei tarvitse miettiä miten haku tapahtuu.” (Jumppanen 2012, 15)

Jos haluaa suunnitella toimivia web-sivuja, on mukauduttava kolmeen web-elämän toisiasiaan:

Me emme lue sivuja vaan silmäilemme niitä

Ihmiset käyttävät yleensä hyvin vähän aikaa sivujen lukemiseen. Käyttäjillä on tapana silmäillä sivuja ja etsiä kiinnostavan näköisiä sanoja tai lauseita. Poikkeus tästä on sivustot jotka sisältävät dokumentteja kuten uutisartikkeleita, tuotekuvauksia tai raportteja. Käyttäjät tietävät että heidän ei tarvitse lukea kaikkea, koska useimmilla sivuilla he ovat kiinnostuneet vain pienestä osasta sivun sisältöä. Web-sivua katsellessa käyttäjä näkee sen mikä hänellä on mielessä. Tämä asia on usein vain pieni osa sivun sisällöstä. (Krug 2006, 22)

Emme tee optimivalintoja vaan kelvollistamme

Todellisuudessa käyttäjä ei useimmiten valitse parasta vaihtoehtoa, vaan ensimmäisen kohtuullisen hyvän vaihtoehdon. Heti kun käyttäjä löytää sivulta linkin, joka näyttää johtavan haluamaansa päämäärään, hän todennäköisesti napsauttaa sitä. Syitä tähän on monia:

1. Käyttäjällä voi olla kiire, joten hänelle kelpaa ensimmäinen hyvältä vaikuttava linkki.
2. Väärästä arvauksesta ei ole haittaa. Jos käyttäjä painaa väärää linkkiä, hän selviytyy väärästä arvauksesta selaimen Edellinen-painiketta painamalla.
3. Vaihtoehtojen vertaaminen ei paranna onnistumisen todennäköisyyttä. Jos sivusto on huonosti suunniteltu, ei kannata vaivautua etsimään parasta vaihtoehtoa. On parempi turvautua arvaamiseen ja käyttää Edellinen-painiketta jos arvaus menee pieleen.

Valinta riippuu kuitenkin monesta seikasta, esimerkiksi siitä missä mielentilassa käyttäjä on, kuinka kiire hänellä on ja kuinka paljon hän luottaa sivustoon (Krug 2006, 24 – 25)

Me emme selvitä miten jokin toimii. Me suoriudumme sen käyttämisestä.

Hyvin harvat viitsivät lukea käyttöohjeita. Ihminen rynnii eteenpäin ja toimii niin kuin parhaaksi katsoo ja kehittelee samalla ajatuksia mitä hän tekee ja miksi hänen menettelytapansa toimii. Useimpien mielestä ei ole väliä ymmärtääkö jonkun tuotteen toiminnan, kunhan sitä pystyy vain käyttämään. Useimmilla käyttäjillä on jonkinlainen menetelmä miten he käyttävät tuotetta. Kun tämä menetelmä on löytynyt, ei käyttäjä viitsi välttämättä etsiä parempaa vaihtoehtoa. (Krug 2006, 26 - 28)

Välilehdet ovat yksi tapa tehdä sivuista käyttäjäystävälliset. Ne toimivat samoilla tavoin kuin rengaskansion välilehdet eli ne jakavat jonkin suuren kokonaisuuden osiin. Halutut tiedot löytyvät vetämällä tai Web-sivuston tapauksessa napauttamalla välilehteä. Nykyään välilehdet löytyvät oikeastaan useimmilta web-sivuilta. Välilehtien käyttöön löytyy 4 hyvää syytä (Krug 2006, 80):

Ne ovat itsestään selviä

”En ole koskaan tavannut ihmistä – aloittelevaakaan tietokoneen käyttäjää joka olisi välilehtiä sisältävän käyttöliittymän vilkaistuaan sanonut ”Ohhoh. Mitä kummaa noilla tehdään.” ” (Krug 2006, 80)

Niitä on vaikea olla huomaamatta

Välilehdet ovat niin selvästi erottuvia että niitä on vaikea sivuuttaa. Ja koska niiden on vaikea kuvitella tarkoittavan jotain muuta kuin navigointia, ne erottuvat sivulla ensisilmäyksellä. (Krug 2006, 80)

Ne ovat hienon näköisiä

Web-suunnittelija pyrkii tekemään aina sivuista visuaalisesti kiehtovan näköisiä. Oikein toteutetut välilehdet antavat sivustolle viimeisen visuaalisen silauksen ja hoitavat samalla hyödyllisen tehtävän. (Krug 2006, 80)

Ne tuovat mieleen fyysisen tilan

Välilehdet luovat illuusion, että aktiivinen välilehti siirtyy etummaiseksi. Tämä on yksinkertainen mutta tehokas temppu. Se perustuu visuaaliseen vihjeeseen, joka käyttäjän on helppo tulkita (”esine toisten esineiden edessä”). Jollakin tavalla tästä syntyy tavallista vahvempi vaikutelma, että web-sivu jakautuu osiin ja että olet nyt yhdessä niistä. (Krug 2006, 81)



Nykyään web-sivuja katsotaan muillakin päätelaitteilla kuin tietokoneella. Monella on nykyisin käytössään erilaisia mobiililaitteita kuten älypuhelin ja tabletti. Jos haluaa että sivuja selailee mahdollisimman moni käyttäjä, on hyvä miettiä tekisikö web-sivustosta responsiivisen. Responsiivinen eli mukautuva suunnittelu mahdollistaa sen, että web-sivusto mukautuu sopivaan kokoon eri päätelaitteilla katsottaessa. Tällöin käyttäjälle näytetään eri päätelaitteelle optimoitua sisältöä muodossa, joka toimii eri näytön leveyksillä. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että suurella näytöllä esimerkiksi uutisia voi olla kolme palstaa vierekkäin, tabletilla kaksi ja älypuhelimella yksi. Responsiivinen suunnittelu takaa sen, että web-sivuston sisältö näytetään sopivassa järjestyksessä ja muodossa eri laitteilla. Aikaisemmin sivut rakennettiin niin, että mobiilinäkömälle oli oma sivustonsa ja tietokoneen näytölle oma sivustonsa. Responsiivisella suunnittelulla voidaan rakentaa web-sivusto niin, että se tunnistaa päätelaitteen resoluution ja muokkaa sivuston juuri sille sopivaksi. (Karukka & Inkilä 2013)

Responsiivisen suunnittelun etuja ovat:

Säästäminen

Yhden verkkosivun rakentaminen eri päätelaitteille vähentää kustannuksia, koska jokaiselle laitteelle ei tarvitse tehdä omaa yhteensopivaa sivustoa. Lisäksi yhden responsiivisen sivuston rakentaminen säästää aikaa ja resursseja. (Kurtti 2013)

Käyttäjäkokemuksen tehostaminen

”Kun sivusto on suunniteltu eri laitteille sopivaksi, käyttäjät voivat käydä sivustolla useammin eri laitteilla kun sivuston selaaminen on jo tuttua ja yksinkertaista.” (Kurtti 2013)

Toimiva ratkaisu

”Responsiivinen suunnittelu on hyvä menetelmä, koska se ratkaisee eri päätelaitteiden näyttöihin soveltuviin web-sivuihin liittyviä ongelmia.” (Kurtti 2013)

5 TOIMEKSIANTO

Sain toimeksiantoni SoleOps vastaavalta työharjoitteluni aikana. Sain hieman mietintäaika otanko aiheen vastaan vai en. En itse ollut vielä keksinyt hyvää aihetta joten otin aiheen ilomielin vastaan, sillä aihe vaikutti mukavalta ja mielenkiintoiselta toteuttaa. Toinen aihe olisi ollut monimutkaisempi eikä se muutenkaan oikein sopinut minulle. Toimeksiantonani oli laatia Satakunnan ammattikorkeakoulun käyttämään SoleOps järjestelmään uudet käyttöohjeet uusine teksteineen ja kuvineen. Lisäksi ehdotuksena oli myös laatia lyhyt ohjevideo järjestelmän käyttöön. Ennen työn aloittamista oli puhetta tiedustelisinko kyselyn avulla onko ohjevideo tarpeellinen vai haluavatko käyttäjät vain tekstiohjeet. Päätin kuitenkin tehdä molemmat ilman kyselyä, jotta saisin opinnäytetyöstä monipuolisemman ja laajemman. Kävin myös työharjoittelun aikana lyhyen opettajien camtasia- kurssin, jossa opin ohjelman peruskäytön. Tekstiohjeiden teko ei ollut ongelma, sillä olin tehnyt työharjoittelussa muutamia käyttöohjeita suomeksi ja käänsin muutamia valmiita ohjeita englanniksi.

5.1 Mikä on SoleOps?

SoleOps on selainpohjainen opetuksen ja opettajien työajan suunnittelun väline. Sen avulla voidaan laatia opetussuunnitelmia, toteutussuunnitelmia, opintojaksoselosteita sekä opettajien työaikasunnitelmia. Opiskelijalle SoleOps on työkalu päästä käsiksi koko ammattikorkeakoulun opetustarjontaan ja opiskelija voi tarkastella myös omaa opetussuunnitelmaansa tai yksittäisen opetusjakson opintojaksoselostetta. Lisäksi SoleOpsissa opiskelija ilmoittautuu omille kursseilleen. Opettaja käyttää järjestelmää

löytääkseen tietoa lukuvuoden opetustarjonnasta, opintojaksojen toteutussuunnitelmista sekä työaika-suunnitelmista. Opettaja voi esimerkiksi laatia järjestelmässä opintojaksoilleen opintojaksosuunnitelman ja pitää yllä opintojaksojen ilmoittautumisia. Esimies voi käyttää SoleOpsia esimerkiksi työaika-suunnitelmien selaamiseen, opintojaksoselosteiden hyväksymiseen ja työaika-suunnitelmien tehtävien ehdottamiseen. SoleOps on Solenovon tarjoama järjestelmä.

5.2 Ohjeet

Tehtävänäni oli laatia uudet käyttöohjeet SoleOpsin käyttöön opettajan ja esimiehen käyttöä varten. Opettajan ohjeet uusittiin kokonaan ja esimiehen ohjeista tehtiin opintojaksoselosteen ja työaika-suunnitelman ohje uudelleen. Opettajan roolin ohjeet olivat suurimmilta osin samanlaiset kuin esimiehen, mutta vain suppeammat, sillä opettajan rooli on SoleOpsissa rajatumpi. Esimiehen ohjeet olivat melkein kuin opettajan, mutta koska esimiehen rooli järjestelmässä on laajempi, tuli ohjeisiin lisäyksiä eri toimintoille.

Aiemmat SoleOps ohjeet olivat sekavat ja hajanaiset. Osa ohjeista oli erillisenä linkkinä joka avasi tekstitiedoston ja osa ohjeista oli suoraan nettisivulla. Lisäksi ohjeet

olivat vajavaiset joidenkin toimintojen kohdalla. Ammattikorkeakoulun sivuilta löytyvät ohjeet rakentuvat niin, että ensin on lista mitä kukin rooli voi tehdä SoleOpsissa. Tämän alla on linkit ohjeisiin. Ohjeissa ei kuitenkaan ollut ohjeita kaikkiin listattuihin toimintoihin. Tämän halusin korjata ja ennen työn aloittamista otin ohjeiden sivuilta ylös kaikki toiminnot mitä kukin rooli voi tehdä. Näistä aloin tekemään ohjeita testi-SoleOpsin avulla, jossa on mahdollisuus testata kaikkia toimintoja ilman että aiheutuu pysyviä muutoksia. Rooliani muutettiin aina sitä mukaan, minkä roolin ohjetta olin tekemässä. Tavoitteeni tehdä kaikista listatuista toiminnoista ohjeet muuttui kun lähetin toimeksiantajalleni aina tekemäni ohjeet. Sain palautetta että jonkin toiminnon ohjeen voisi poistaa koska toiminto on niin yksinkertainen, että siihen ei tarvitse ohjetta. Tämä lyhensi ohjeita jonkin verran, mutta toisaalta liian pitkiä ohjeita ei jaksaisi ehkä lukea, joten ehkä oli hyvä ottaa turhaa pois.

Ohjevideo oli uusi juttu jota ei ohjesivulla ollut. Toimeksiantajani ehdotti videota, koska jotkin käyttäjät voivat katsoa mieluiten ohjeita videomuodossa. Tavoitteenani oli oikeastaan vain tehdä tekstiohjeista videoversio. Ohjevideo tehtiin vain opettajan ohjeesta, esimiesroolin ohjeita ei uusittu kokonaan joten ne olivat sen verran pienet että ne jäivät vain tekstimuotoon. Videota tehdessä tuli samoja muutoksia kuin tekstiohjeessa, eli videosta poistettiin turhia osioita pois. Videossa on sama kuin tekstissä, liian pitkää videota ei jaksata katsoa. Alun perin videon pituus oli n. 9 minuuttia ja turhien osioiden poiston jälkeen 6 minuuttia.

Ohjeiden rakenne oli aluksi se että kirjoitin tekstiä ilman että mietin eri osioiden pituutta. Jossain vaiheessa kuitenkin sain pyynnön että ohjeissa noudatettaisiin yhden toiminnon ohje/sivu-rakennetta, teksteineen ja kuvineen. Onneksi SoleOps on järjestelmänä melko itseohjautuva, joten ylimääräisen tekstiohjeen poistaminen ei haitannut. Ohjeissa pyrin käyttämään yksinkertaista ja ymmärrettävää kieltä. Ohjetta laatiessa piti ottaa huomioon, että ohjetta lukisi myös ensimmäistä kertaa järjestelmää käyttävät, joten pyrin välttämään ohjeissa liiallista ammattikieltä.

Ohjeiden pituus oli tärkeä ottaa huomioon, sillä käyttäjä ei jaksata lukea liian pitkiä ohjeita mutta toisaalta liian lyhyissä ohjeissa on riskinä että jokin tärkeä asia jää mainitsematta tai asiasta kerrotaan liian suppeasti, jolloin käyttäjä ei välttämättä ymmärrä

miten sovelluksessa tulisi toimia. Kuvat olivat tärkeitä ohjeiden teossa. Niillä oli tarkoitus näyttää käyttäjälle mitä käyttäjän kuuluisi nähdä näytöllään kussakin vaiheessa toimintoa. Ohjeiden rakenteen kannalta kuvia oli pakko pienentää melko pieniksi, mutta kuitenkin jättää kokoa että kuvien tekstiä näkee lukea.

Jo opinnäytetyötä suunnitellessa, päätin tehdä SoleOps-ohjeista myös ohjevideon, jotta käyttäjällä olisi valinnanvaraa katsooko hän ohjevideon ja etsii siitä vastauksia, vai lukeeko hän tekstiohjeet. Ohjevideo tehtiin Camtasia-ohjelmalla, jolla voi kaapata videota oman tietokoneensa työpöydästä. Ohjelma oli helppokäyttöinen, vaikka olinkin käyttänyt sitä vain kerran ennestään. Päätin tehdä ohjevideosta yhden videon, jossa on peräkkäin eri toimintojen ohjeet. Tämä onnistui onneksi Camtasialla hyvin, sillä ohjelmassa on mahdollisuus tehdä monta eri videopätkää samaan videoon. Toiminto mahdollisti myös helpon editoinnin, koska pätkät eivät olleet yhteydessä toisiinsa mitenkään vaan niitä pystyi editoimaan erillisenä videopätkänä.

Ohjevideon pituus valmistumisen jälkeen oli n. 9 minuuttia. Tästä lähti melkein 3 minuuttia, kun poistin toimeksiantajan pyynnöstä muutaman toiminnon ohjeen kokonaan, ja parista otin pois turhaa ”tyhjää” videota pois jota oli jäänyt videopätkän loppuun. Ohjeiden editointi oli helppoa, koska ohjelma oli helppokäyttöinen. Pyrin pitämään editoinnin kaikissa pätkissä mahdollisimman samana. Tämä tarkoitti että:

- Toimintojen ohjeissa oli sama pieni odotusaika milloin siirryttiin seuraavaan vaiheeseen toimintoa.
- Ohjeiden otsikoissa ja itse ohjetekstissä oli erityyppiset ja kokoiset fontit, otsikoissa isommat kuin ohjetekstissä. Fontin väri oli myös sama koko videossa.
- Videopätkien välinen tauko oli yhtä pitkä koko videossa.
- Pyrin sijoittamaan otsikot ja ohjetekstit aina suurin piirtein samaan paikkaan ruutua.

Etusivu Omat tiedot Yhteydenotot Sähköinen asiointi Tietojen visualisointi SAMK-ohje Opiskelijan ohje Toteutukselle Ilmoittautuminen Palauteen anto Opetustarjonnan aikataulut Lopetus SoleOPS 3.4.45@testi , ©2005-2014 Soleno Oy

Järjestelmä ei välttämättä tue käyttämäsi selainta. Suosittelemme Internet Explorerin tai Mozilla Firefoxin uusinta versiota.

Info: OK

Omat opintojaksot: Haun käynnistys

Suorita haku Edelliset hakuehdot

Opettaja Toimihenkilö Muu

Kenttä	Arvo
Lukuvuosi	2014-2015

Suorita haku Edelliset hakuehdot

Valitse lukuvuosi ja suorita haku

5.3 Omat ajatukset ja kokemukset ohjeiden teosta

En ole ennen tehnyt näin laajoja ohjeita, joten ohjeiden teko vaati hieman suunnittelua ja miettimistä mitä pitää ottaa huomioon. Itsehän osaisin käyttää SoleOpsia ilman ohjeita, mutta näin ei ole kaikkien kohdalla, esimerkiksi järjestelmää ensimmäistä kertaa käyttävät. Ohjevideon teko oli minulle myös uutta, minkä huomasin kyllä videota tehdessä. Piti miettiä aina välillä miten tämän tekisi ja onko tämä kohta nyt hyvä. Onneksi olin käyttänyt Camtasiaa koulussa ennenkin, joten ohjelma itse ei ollut aivan vieras. Editointi oli ainoa uusi juttu, jota piti vähän kokeilla ennen ohjevideon tekoa. Tämäkin oli onneksi tehty ohjelmassa helpoksi. Videota tehdessä tuli välillä tilanteita joissa jouduin ottamaan videokaappauksen uudestaan, koska en ollut tyytyväinen kaappaukseen, tai kaappaus epäonnistui jollain muulla tavalla. Myös editoinnissa tuli tilanteita joissa siirtelin ohjetekstejä eri paikkoihin tai muokkasin niitä lyhyiksi tai pidemmiksi. Katsoin ohjevideon läpi moneen kertaan, ja poistelin turhaa pituutta pois tai muokkasin muuten tekstiä ja tekstin ajoitusta milloin teksti ilmestyy ja lähtee pois uuden tieltä.

Tekstiohjeita oli yksinkertaisempi tehdä, koska olin tehnyt lyhyitä tekstiohjeita ennenkin. Tekstiohjeita kirjoittaessa tuli samoja mutta myös eri asioita esiin kuin videota tehdessä. Tekstin pituutta karsittiin ja kuvia pienennettiin. Tekstiohjeista tuli laajemmat

kuin videosta. Videosta otettiin pois joitain osioita mitä tekstiohjeisiin jätettiin. Tekstiohjeissa oli tärkeää että kuvat olivat havainnollistavia. Joitain kuvia otin uudelleen kun huomasin että vanha ei oikein toiminutkaan. Tekstin osalta piti välillä vähän miettiä miten kirjoittaisi asian niin että kaikki ymmärtävät sen, tai että teksti on selkeää. Ohjeiden selkeyttämiseksi lisäsin kuviin huomiota herättäviä elementtejä, näitä olivat punaisella merkityt tärkeät kohdat ja keltaisella yliviiivatut kohdat.

Voisi ajatella että ohjeiden tekeminen ja Web-sivuston käytettävyys eivät paljon liity toisiinsa. Huomasin kuitenkin ohjeita tehdessä paljon samoja asioita ohjeiden ja käytettävyyden välillä. Aivan kuin web-sivustoa suunnitellessa, piti ottaa huomioon fontin koko ja väri, miettiä tekstin pituutta, miettiä mitä mihinkin laittaa ja kuinka paljon ja sijoittaa kuvat sopivaan väliin tekstiä.

6 YHTEENVETO

Käytettävyys on tärkeä ottaa huomioon web-sivuston suunnittelussa. Jos käytettävyys on huono, on sivun käyttäminen vaikeaa, ja jopa mahdotonta. Kun aloitetaan suunnittelemaan web-sivua, on hyvä miettiä käytettävyyttä käyttäjän näkökulmasta. Käytettävyyden tärkeimmät seikat ovat käytön helppous ja yksinkertaisuus.

Toimeksiantonani oli laatia uudet käyttöohjeet SoleOpsin käyttöön. Toimeksiannossa huomasin kuinka paljon samanlaisia asioita liittyy web-sivuston käytettävyyteen ja käyttöohjeisiin. Samoja asioita tulee ottaa huomioon kuten fontin koko ja väri, kuvien sijoittelu, tekstin pituus ja kohderyhmän mukaan käytettävä termistö. Tekstiohjeissa piti enemmänkin miettiä fontin tyyppiä, tekstin pituutta ja kuvien sijoittelua kun taas videossa mietin enemmän tekstin väriä, kokoa ja sijoittamista sekä videopätkien pituutta.

Web-sivuston käytettävyydessä huomioon otettavat asiat pätevät moneen muuhunkin asiaan, kuten tässä tapauksessa käyttöohjeisiin. Teksti- sekä videoversiossa on samoja

elementtejä mitä web-sivulla on. Molemmista löytyy tekstiä, kuvaa ja näiden sijoittelua. Kuten web-sivustossa, ohjeetkin on hyvä testata käyttäjillä, jotta saadaan selville ovatko ohjeet toimivat ja ymmärtävätkö kaikki niitä. SoleOpsin käyttöohjeissa päämääränä oli saada ohjeet joita aloitteleva käyttäjä voi käyttää ja ymmärtää. Tämä tarkoitti sitä, että ohjeissa aloitettiin aivan SoleOpsin perustoiminnoista ja ohjeet koostuivat pääosin perustoimintojen ohjeista.

LÄHTEET

- Jumppanen, S. 2012. WWW-sivujen käytettävyys, http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/39548/Jumppanen_Satu.pdf?sequence=1 Saatavilla 3.8.2015
- Karukka, M. & Inkilä, T. 2013. Responsiivinen verkkosivujen suunnittelu <http://www.oamk.fi/epooki/2013/responsiivinen-verkkosivujen-suunnittelu/> Saatavilla 13.11.2015
- Kokkonen, A. 2000. Käytettävyyden merkitys verkko-oppimisessa, http://www.sis.uta.fi/ipopp/ipopp2000/AhtinenKokkonen/kayttavyys_2.html Saatavilla 5.8.2015
- Krug, S. 2006. Älä pakota minua ajattelemaan: Tervettä järkeä verkkosuunnitteluun. Helsinki: Readme.fi. Saatavilla 1.7.2015
- Kurtti, S. 2013. Responsiivinen web-suunnittelu <http://www.sis.uta.fi/~jwt/14/harjoitustyot/ht13/index.html> Saatavilla 13.11.2015
- Kuutti, W. 2003. Käytettävyys, suunnittelu ja arviointi. Helsinki: Talentum. Saatavilla 7.9.2015
- Nielsen, J. 1995. Ten Usability Heuristics, <http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/> Saatavilla 3.8.2015
- Siegchrist, G. Top reasons to use video on your website, <http://desktopvideo.about.com/od/webvideosforbusiness/tp/use-video.htm> Saatavilla 12.10.2015
- Suomen Standardioimisliitto SFS, 2012, Ihmisen ja järjestelmän vuorovaikutuksen suunnittelu, ergonomiavaatimukset ja -suositukset. Helsinki: SFS. Saatavilla 19.10.2015
- Tähti, M. 2002. Käytettävyyden arviointi, <http://www.cs.utu.fi/kurssit/connet/kayttavyys/materiaali/esimerkit/kaytarv1.pdf> Saatavilla 15.9.2015
- Washingtonin Yliopisto. Shneiderman's "Eight Golden Rules of Interface Design", <http://faculty.washington.edu/jtenenbg/courses/360/f04/sessions/schneidermanGoldenRules.html> Saatavilla 7.8.2015