



PELIYHTEISÖN VERKKOPALVELUN KÄYTTÄJÄLÄHTÖINEN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

Opinnäytetyö

Henriikka Väisänen

**Liiketalouden koulutusohjelma
Yrityksen tietojärjestelmät ja viestintä**

Hyväksytty ____.

Koulutusala: Yhteiskuntatieteiden, liiketalouden ja hallinnon ala	
Koulutusohjelma: Liiketalous	Suuntautumisvaihtoehto: Yrityksen tietojärjestelmät ja viestintä
Työntekijä/tekijät: Henriikka Väisänen	
Työn nimi: Peliyhteisön verkkopalvelun käyttäjälähtöinen suunnittelu ja toteutus	
Päiväys: 13.05.2009	Sivumäärä/liitteet: 33/5
Ohjaaja/ohjaajat: Jani Kekäläinen	
Toimeksiantaja: Peliyhteisön johtoryhmä, Elize Pluijmers & Milan Kosanovic	
Tiivistelmä: <p>Opinnäytetyön aiheena on peliyhteisön verkkopalvelun käyttäjälähtöinen suunnittelu sekä toteutus. Toimeksiantaja on Guild Wars -peliin perustetun peliyhteisön johtoryhmä. Kyseinen verkkomoninpeli kuuluu peliyhtiö NCSoft:in tuotantoon. Pelin kehittäjäryhmänä toimii Arenanet.</p> <p>Tuotoksen kohderyhmä on kansainvälinen peliyhteisö. Suunnittelussa oli otettava huomioon peliyhteisön ikärakenne, joka vaihtelee nuorista keski-ikäisiin. Sisällönhallintajärjestelmänä käytettiin Mamboa. Mambo on ilmainen Mambo Foundation yhteisön tuottama sisällönhallintajärjestelmä. Verkkosivujen toiminnoista järjestettiin tarvekysely, joka määräsi verkkosivuille tulevien toimintojen prioriteetin. Suunnittelun jokaisessa vaiheessa otettiin huomioon käytettävyys ja käyttäjälähtöisyys. Rakenteen ja navigoinnin suunnittelun tavoitteena oli muun muassa verkkosivujen selkeys ja helppokäyttöisyys. Verkkosivut jäävät Internetiin siihen asti kun peliyhteisö on olemassa.</p> <p>Tulevaisuuden kehittämishaasteita ovat peliyhteisön kasvun myötä esille tulevat tarpeet, sekä peliin tulevien päivitysten tuomat muutokset. Työn aihe on suurilta osin harrastepohjalähtöinen, mutta siinä on käytetty opintojen aikana läpikäytyjä menetelmiä.</p>	
Avainsanat: Käytettävyys, käyttäjälähtöisyys, www-suunnittelu	
Luottamuksellisuus:	

Field of study: Social Sciences, Business and Administration	
Degree Programme: Business Administration	Option: Company Information Systems and Communication
Author(s): Henriikka Väisänen	
Title of Thesis: User-based web design and production of website for a gaming community	
Date: 13.5.2009	Pages/appendices: 33/5
Supervisor(s): Jani Kekäläinen	
Project/Partners: Management Group of gaming community, Elize Pluijmers & Milan Kosanovic	
Abstract: <p>The subject of this thesis was to design and create a user-based website for a gaming community. The client of this thesis was the management group of Guild Wars gaming community. The game in question is a multiplayer Internet online game that belongs to NCSoft productions. The development group of the game is Arenanet.</p> <p>The target group of the thesis was an international gaming community. The versatile user group with users varying from youngsters to middle-aged players had to be taken into account when planning. The content management system used is called Mambo. Mambo is a free content management system produced by Mambo foundation –community. First, a survey about the needs for the website was organized. The survey defined the priority of functions to be put on the website. In each phase of the design, usability and user-based designing were taken into consideration. The goal in designing the navigation and structure was to create a website that is simple, clear and easy to use. The website will stay permanently in the Internet as long as the gaming community exists.</p> <p>Future challenges for development are based on the needs of the growing gaming community and the changes that the game updates will bring. The subject of this thesis was based on a hobby, but the methods used were methods learned during studies.</p>	
Keywords: Usability, web-design	
Confidentiality:	

SISÄLTÖ

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1 JOHDANTO	3
2 YHTEISÖLLISYYS INTERNETISSÄ.....	4
2.1. Verkkoyhteisö	4
2.2. Peliyhteisö	4
2.3. Sosiaalinen media ja yhteisöllisyys.....	6
3 VERKKOPALVELUN SUUNNITTELU	8
3.1. Verkkopalvelu	8
3.2. Mambo sisällönhallintajärjestelmä.....	9
4 KÄYTETTÄVYYS JA KÄYTTÄJÄLÄHTÖISYYS.....	11
4.1. Käytettävyys käsitteenä.....	11
4.2. Käytettävyys käytännössä	11
4.3. Käyttäjälähtöisyys suunnittelussa.....	12
4.4. Käytettävyystestaus	13
5 OPINNÄYTETYÖN TOTEUTTAMINEN	15
5.1. Työn lähtökohdat ja rajaukset	15
5.2. Työn tarkoitus, tehtävät ja tavoitteet/hyöty.....	15
5.3. Kohderyhmät ja hyödynsaajat.....	16
5.4. Ideointi ja suunnittelu.....	16
5.5. Toteutusalueen valinta.....	17
5.6. Resurssien käyttö.....	17
5.7. Arviointisuunnitelma, mittarit.....	18
6 TUOTOS.....	19
6.1. Tarvekyselyn tulokset.....	19
6.2. Käyttäjärühmien määrittely.....	20
6.3. Peliyhteisön verkkopalvelun rakenne.....	21

6.4. Toiminnot ja valitut lisäosat	22
6.5. Turvallisuuskysymykset	27
6.6. Käytettävyytestaus ja verkkopalvelun julkaiseminen	28
6.7. Tyytyväisyyskyselyn tulokset	30
7 POHDINTA	31
7.1. Kehittämishaasteet	31
7.2. Johtopäätökset	32
8 LÄHTEET	34
9 Liitteet	38

Liite 1. Tarvekysely

Liite 2. Tarvekyselyn prosentuaaliset tulokset

Liite 3. Käytettävyydesti

Liite 4. Tyytyväisyyskysely

Liite 5. Tyytyväisyyskyselyn tulokset

1 JOHDANTO

Verkkoyhteisöt ovat nykyaikana merkittävä ja laajalle levinnyt ilmiö. Hyvänä esimerkkinä suurista verkkoyhteisöistä toimii Facebook, jossa on yli 175 miljoonaa käyttäjää ympäri maailman (Facebook 2009.) ja peliyhteisöistä esimerkkinä World of Warcraft, jossa on 11,5 miljoonaa pelaajaa ympäri maailman. (Blizzard Entertainment 2009.) Tämän opinnäytetyön toimeksiantaja on roolipeliin perustuvan peliyhteisön johtoryhmä. Tässä opinnäytetyössä toteutetaan peliyhteisölle verkkopalvelu. Peliyhteisö perustettiin heinäkuussa 2005, peliin nimeltä Guild Wars™.

Perusteena aiheen valinnalle on se, että peliyhteisöllä on todettu tarve omalle verkkopalvelulle sekä sen myötä näkyvyyden parantamiselle. Ensimmäisen kerran kysyntä omille verkkosivuille havaittiin jo vuonna 2005. Peliyhteisö tarvitsee omat kotisivut erottuakseen muista vastaavista peliyhteisöistä. Näillä verkkosivuilla yhteisö pystyisi hoitamaan päivittäiset ja viikoittaiset yhteisöön liittyvät asiat. Aiemmin peliyhteisöllä on ollut käytössään keskustelupalsta eli forum. Yhteisö on kasvanut ja sen myötä myös vaatimukset yhteisön toiminnalle sekä viestinnälle ovat kasvaneet. Pelkkä forum ei riitä, koska se on pääosin tarkoitettu pelkästään keskusteluun, mutta sitä on jo pitkään käytetty viestintään, tiedottamiseen ja rekrytointiin. Markkinointi ja rekrytointi ovat peliyhteisölle tärkeää sen elossapysymisen vuoksi – aktiiviset pelaajat muodostavat aktiivisen ja monipuolisen peliyhteisön.

Ammatillisen kehittymisen kannalta aihe on haastava, nykyaikainen ja monipuolinen. Opinnäytetyö antaa valmiuksia työelämää varten, esimerkiksi erilaisten verkkopalveluprojektien työstämiseen. Käytettävyyden merkitys Internetissä on suuri, koska se tekee Internetin käytöstä helpompaa, sujuvampaa ja miellyttävämpää.

2 YHTEISÖLLISYYS INTERNETISSÄ

2.1. Verkkoyhteisö

Verkkoyhteisöllä eli toiselta nimeltään Internet-yhteisöllä tarkoitetaan sosiaalista ihmisryhmittymää, joka kommunikoi tietoverkkojen välityksellä. Yhteisöt voivat olla muun muassa asiantuntija, vertais- ja tukiryhmä tai vapaa-ajan yhteisöjä. Esimerkkeinä vapaa-ajan yhteisöistä toimivat Suomen suurin Internet yhteisö IRC-galleria (IRC-galleria 2009.), maailmanlaajuinen MSN (Microsoft Network 2009.) tai vuoden 2007 aikana julkaistu Facebook. (Facebook 2009.)

Verkkoyhteisöt ovat suosittuja ajanviettopaikkoja. Internetiä käyttää 98 % suomalaisista nuorista. Yhteisöllisyydellä on esimerkiksi kuvagallerioiden tuomasta ei-toivotustakin huomiosta ja julkisuudesta huolimatta merkittävä asema nuorten keskuudessa ja heidän elämässään. (Viisaasti verkossa 2006.)

2.2. Peliyhteisö

Peliyhteisöllä eli **killalla** tarkoitetaan jonkin tietyn pelin myötä yhteen liittoutuneiden pelaajien yhteisöä, joka harrastaa pelaamista Internetissä. Kilta on *MMORPG-peleissä* (ja monissa muissa Internet-peleissä) pelaajien muodostama käyttäjäryhmä. MMORPG tulee sanoista **Massive Multiplayer Online Role-playing Game**, vapaasti suomennettuna "massiivinen verkkomoninpeli". Guild Wars -pelin lisäksi muita kuuluisia esimerkkejä ovat World of Warcraft, Eve online, Lord Of The Rings -online. Verkkopelaaminen ja yhteisöihin kuuluminen on suosittua varsinkin nuorten keskuudessa. Tällä hetkellä esimerkiksi WoW:ssa on 11,5 miljoonaa pelaajaa (Blizzard Entertainment 2009.) ja Guild Wars -peliä on myyty huhtikuuhun 2009 mennessä 6 miljoonaa kappaletta. (Guild Wars Press Release 2009.)

Peliyhteisössä on kolmea eri ryhmää olevia jäseniä; **johtaja, upseerit sekä jäsenet**. Johtaja johtaa, rekrytoi, hänellä on oikeus poistaa pelaaja yhteisöstä tai ylentää jäseniä. Hän perehdyttää uusia pelaajia peliin ja valvoo peliryhmää. Kiltaan kuuluu noin

50 jäsentä, josta noin puolet on aktiivisia pelaajia. Upseeri voi rekrytoida uusia jäseniä, poistaa pelaajan yhteisöstä ja ylentää toisen pelaajan upseeriksi, eli samanarvoiseksi kuin hän itse on. Peliyhteisön jäsenellä, jolla ei ole samoja oikeuksia kuin johtajalla ja upseerilla, päärooli on yhteisön jäsenyys. Jäsenellä on oikeus osallistua killan järjestämiin tapahtumiin, käyttää kiltahallia, joka on pelin sisälle jäsenien ja kutsuvieraiden käyttöön luotu oma tila. Muina oikeuksina voi olla esim. keskustelualueilla pääsy tiettyihin paikkoihin, jonne killan ulkopuoliset henkilöt eivät pääse. Peliyhteisö etsii uusia pelaajia pelin sisäisessä, julkisessa **chatissa**. Tämän jälkeen joko peliryhmän johtaja tai upseeri voi lähettää kutsun pelaajalle, mikäli liittymään halukas henkilö löytyi. Mikäli pelaaja hyväksyy kutsun, tulee hänestä automaattisesti peliyhteisön uusi jäsen. (Guild Wars Official Wiki 2009.)

Allianssi muodostuu siten, että usea kilta on liittoutunut yhteen. Verkkosivujen suunnittelun asiakkaana oleva peliryhmä on allianssin johtava kilta. Allianssin johtajalla on oikeus kutsua toisia kiltoja allianssiin tai erottaa kiltoja. (Guild Wars Manual 2006.)

Pelin julkaisija yhtiö on NCsoft (www.ncsoft.fi). Pelin kehittäjänä toimii ArenaNet (www.arena.net), joka on NCsoftin tytäryhtiö. Arenanet järjestää pelaajille usein jonkin pelin sisäisen tapahtuman johon kaikki voivat osallistua. Myös opinnäytetyön kohderyhmänä oleva peliyhteisö järjestää jäsenilleen viikoittain tai kuukausittain monenlaisia tapahtumia. Tapahtumista ilmoitetaan pelaajille joko pelissä tai keskustelualueella ja he voivat päättää osallistumisestaan ja ilmoittautua. Kilpailuissa on yleensä palkinnot, joita voivat olla esimerkiksi pelin sisäiset esineet tai raha. Useat peliyhteisön jäsenet pitävät yhteyttä muiden keskusteluohjelmien välityksellä, joita ovat esimerkiksi MSN, Xfire, ja Voice-over-ip -ohjelmat kuten TeamSpeak ja Ventrilo. Peliyhteisö on kansainvälinen, joten yleiskieli keskustellessa ja keskustelupalstalla on englanti.

Peliteollisuudella suuri taloudellinen merkitys, ja maailmalla se on rinnastettu jo elokuvateollisuuden merkitysluokkaan. (Eskelinen 2005.) Vuonna 2006 globaalien pelimarkkinoiden arvo oli noin 21,5 miljardia dollaria, ja luvun odotetaan kasvavan 49 miljardiin dollariin vuoteen 2011 mennessä, eli yli 9 prosenttia vuodessa. (PEGI Pan European Game Information 2009.) Pelialan koulutus ja tutkimus Suomessa on kor-

keatasoista. Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio, Oulun yliopiston LudoC-raft-tutkimusyksikkö sekä Taideteollisen korkeakoulun mediakeskus LUME ovat kansainvälisesti arvostettuja tutkimuskeskuksia. Korkeakoulut ja peliyrietykset tekevät tiivistä yhteistyötä tutkimus- ja liiketoimintahankkeissa. (Finnish Game Companies 2006.) Peliyhteisön verkkopalvelun kehittäminen saattaa olla pelin menestystekijä. Tämä on yksi syy, miksi tällaista aiheista kannattaa tehdä opinnäytetöitäkin.

2.3. Sosiaalinen media ja yhteisöllisyys

Sosiaalisella medialla tarkoitetaan verkossa tuotettua yhteisöllistä mediasisältöä. Esimerkiksi palvelut, kuten blogit, wikit ja keskustelupalstat, sekä podcastit kuuluvat tähän alueeseen. Sosiaalisen median ylläpitäjät eivät ohjaa julkaisutoimintaa kuten perinteinen media tekee. (Melakoski, Sirkesalo & Tirronen 2007.) Verkkoyhteisöistä on tullut merkittävä osa nykyajan Internetiä. (Wuorisalo 2006.)

Blogeja kuvaillaan yleensä ”nettipäiväkirjoiksi”. Tämä sopii määritelmäksi useimmille blogeille, mutta ei kuitenkaan kaikille. Ensimmäinen henkilö joka käytti termiä blogi, oli amerikkalainen John Barger vuonna 1997. Hän käytti termiä web log, josta myöhemmin muovautuivat sanat ”we blog” eli me bloggaamme. Vuonna 2006 tehty tutkimus osoitti, että jopa 8 % (12 miljoonaa ihmistä) internetin käyttäjistä pitää blogia ja 39 % (57 miljoonaa ihmistä) netin käyttäjistä lukee blogeja. (Kilpi 2006, 11–21.)

Wiki on verkkosivusto, jonka sisältöä käyttäjät voivat itse muokata, usein ilman sivustolle kirjautumista. Vuorovaikutteisuus ja muutosten tekemisen yksinkertaisuus tekevät wikistä tehokkaan yhteisöllisen kirjoittamisen työkalun. Termillä wiki voidaan myös viitata yhteistyöohjelmistoihin, jotka helpottavat wiki-verkkosivustojen käyttöä. Tunnetuin Wiki-sivusto on wikipedia.org. Wikipedian luotettavuus on herättänyt kuitenkin kysymyksiä. Wikipedia on saanut vuosien 2007 sekä 2008 aikana rahalahjoituksia, joita sijoitetaan asiatietojen oikeellisuuden tarkistamiseen. (Wikipedia 2009.)

Keskustelupalsta (keskustelufoorumi tai keskustelualue) on yleensä verkkosivusto tai Internet-sivuston osa, jossa voi keskustella eri aiheista. Keskustelupalstat eroavat **chateista** siten, että viestit tallentuvat pysyvästi nähtäville, joten vanhoja keskusteluja voi selata jälkikäteen, kun taas chat on reaaliaikaista keskustelua toisten ihmisten kanssa. Keskustelupalsta voi myös toimia jonkun ryhmän sisäisessä käytössä ja korvata sähköpostitse käytettävän postituslistan. (Wikipedia 2009.)

RSS-syöte on tiedosto, jonka avulla verkkopalvelun käyttäjät pysyvät ajan tasalla verkkopalvelussa tapahtuneista muutoksista. RSS -syötettä voi käyttää joko omaan selaimeen tilattuna palveluna tai nettipalvelun kautta. Teknisesti RSS perustuu XML -kieleen (eXtensible Markup Language) merkintäkieleen. Käytännössä RSS -syötteen tarkoittaa sitä, että julkaisija luo sisällön ja julkaisee RSS XML -tiedoston. Vastaanottajat jotka haluavat vastaanottaa syötteitä, lisäävät url -osoitteen vastaanottimeen eli lukijaan. Syötteessä on yleensä kolme osaa: otsikko, tiivistelmä ja viestin rakenne. Lukija tekee "virtuaalisia vierailuja" haluttuun www-sivuun tiettyjen aikajaksojen välein, yleensä kerran tunnissa ja etsii päivityksiä. RSS tulee sanoista Really Simple Syndication. (RSS-Spesification 2009.)

Podcasting on tilauspohjaista äänitiedostojen julkaisua verkossa. Podcastin pitäjä julkaisee RSS- tai Atom-syötettä, jossa on tiedot julkaistuista äänitiedostoista. Kuuntelijalla on puolestaan ohjelma, joka seuraa syötteen päivittymistä ja automaattisesti lataa sen perusteella tiedostot myöhemmin kuunneltavaksi. Käytännössä kuuntelu voi tapahtua tietokoneen lisäksi myös MP3-soittimella tai muulla mobiililaitteella. Itse sana podcasting tulee sanoista iPod ja broadcasting, joka viittaa audiotiedostojen siirtämiseen Applen MP3-soittimeen. Termi "podcasting" tuli tunnetuksi vuonna 2004 ja ensimmäiset podcastit Suomessa aloitettiin vuonna 2005. (Kilpi 2006, 78.)

3 VERKKOPALVELUN SUUNNITTELU

3.1. Verkkopalvelu

Verkkopalvelulla tarkoitetaan esimerkiksi jonkin yrityksen selainta käyttäen saavutettavaa palvelua. Palvelun ominaisuuksia voivat olla esimerkiksi yrityksen tuotteiden selaaminen verkossa, sekä mahdollisesti myös tuotteiden tilaaminen ja maksaminen. Palvelu voi olla myös ilmainen palvelu, joka tarjoaa tietoa käyttäjilleen, esimerkiksi wikipedia. Verkkopalveluun voi sisällyttää ja koota monta eri toimintoa yhteen, kuten forumit, wikit tai blogit. (Parkkinen 2002.)

Digitaalinen markkinointi on eräs markkinoinnin osa-alue ja jota käytetään lähestulkoon jokaisessa verkossa olevassa verkkopalvelussa. Verkkomarkkinoinnilla voidaan tavoittaa kohderyhmiä paremmin, sekä tarjota asiakkaille nopeasti ajantasaista informaatiota, ja laajentaa yrityksen tunnettavuutta. Yhä useampi kuluttaja hyödyntää internetiä etsiessään haluamaansa tietoa itselleen sopivista palveluista. (Merisavo, Vesanen, Raulas & Virtanen 2006.)

Verkkopalvelun suunnittelu yltää tarvekartoituksesta ylläpitoon. Tarvekartoituksessa määritellään verkkopalvelun käyttäjäryhmät ja tarvittavat toiminnot. Suunnitteluvaiheessa määritellään sisältö, työtavat, aikataulut, sekä esimerkiksi kustannukset. Toteutusvaiheessa verkkopalveluprojekti toteutetaan suunnitelman mukaisesti käyttäen suunnitteluvaiheessa valittuja menetelmiä. Toteutusvaiheeseen yleensä liittyy raportointi ja dokumentointi. Testausvaiheen päätavoitteena on kokeilla verkkopalvelun toimivuutta ja löytää mahdolliset korjattavat asiat ennen julkaisuvaihetta. Julkaisuvaihe on hetki, jolloin verkkopalvelu julkistetaan verkossa ja käyttäjät voivat ryhtyä käyttämään sivustoa. Tässä vaiheessa verkkopalvelun täytyy toimia kunnolla. Sen on täytynyt läpäistä kaikki testit, joissa sen toimivuutta mitattiin. Viimeisenä vaiheena on arviointivaihe, jossa mitataan työn tulokset ja se, vastaako työ kartoitusvaiheessa määriteltyjä tarpeita. Tuloksia voivat arvioida esimerkiksi asiantuntijat tai sivuston jokapäiväiset käyttäjät. (Goto & Cotler 2003.)

3.2. Mambo sisällönhallintajärjestelmä

Sisällönhallintajärjestelmän perustarkoitus on sivuston rakenteen luominen ja tehdä sisällön (esimerkiksi tekstin, kuvien) tuottaminen ja julkaiseminen mahdollisimman helpoksi. Verkkosivustoa voidaan ylläpitää selainohjelmalla. On olemassa satoja erilaisia sisällönhallintajärjestelmiä. Suurin osa sisällönhallintajärjestelmistä on maksullisia, mutta esimerkiksi Mambo on maksuton. Internetissä tuhannet eri yritykset tarjoavat verkkosuunnittelupalveluita. (Kyrnin 2009.)

Mambo on ilmainen sisällönhallintajärjestelmä jossa on monipuoliset ominaisuudet. Mamboa voidaan käyttää yksinkertaisten sivujen tekoon, ja myös monimutkaisempien webpalvelujen luontiin. Toimiakseen Mambo vaatii PHP-ohjelmointikielen, MySQL -tietokannan, ja www-palvelinohjelmisto Apachen. (Mambo Foundation 2009.)

Mambon sisällöt jakaantuvat seuraavalla tavalla: Ylin taso on nimeltään lohko eli **section**. Lohkoon kuuluu osa nimeltään kategoriat eli **categories**. Kategorian alle sijoitetaan varsinainen sisältö. Sijainti riippuu sisällön aiheesta. Esimerkkinä voisi olla verkkosivusto, jonka päälohkot ovat yritys, tiedotteet sekä tuotteet. Alapuolelle tulevat kategoriat voisivat olla esimerkiksi uutiset, sekä tarjoukset, jotka liittyvät tiedotteisiin. Näihin kategorioihin liitetään varsinainen sisältö. Ennen kuin sisältöä voidaan tuottaa, on lohkojen ja kategorioiden luominen välttämätöntä ja ne on hyvä suunnitella huolellia. (Walker 2004.)

Lohko	Uutiset	Tuotteet	Tapahtumat	Asiakaspalvelu
Kategoria	Tuotanto uutiset Verkkosivun uutiset	Tietokoneet Monitorit Televisiot	Esittely messut Avajaiset	Kysymyksiä Toimitusehdot Maksuehdot

Kuvio 1. Esimerkki lohkojen ja kategorioiden jaottelusta mambossa

Kuviossa 1 on päälohko nimeltä ”Tuotteet”, jonka alle sijoittuu kategoriat ”Tietokoneet”, ”monitorit” sekä ”televisiot”. Hyöty tällaisessa jaottelussa on se, että sisältö on jaoteltu loogisesti ja selkeästi. Halutessaan voi luoda sellaisia valikoita, joissa katego-

riat on listattu valmiiksi ja samaan kategoriaan kuuluvat sisällöt on löydettävissä kätevästi.

Komponentit ovat sovelluksia jotka toimivat Mambon sisällä. Niitä käytetään esimerkiksi uutisikkunoissa, jotka listaavat halutun määrän uusimpia artikkeleita. Komponentit näkyvät keskusosiossa eli sisältö-alueella. **Moduulit** ovat pienempiä, apuri-sovelluksia. Osa niistä toimii komponenttien yhteydessä, osa toimii itsenäisesti. **Mambotit** ovat pieniä koodin pätkiä, jotka mahdollistavat uuden ominaisuuden koko sivuston läpi. Osa niistä ilmenee visuaalisesti, osa toimii näkymättömissä. (Mambo Manual 2008.)

Komponentti voi olla esimerkiksi **Äänestys** eli **Poll** -komponentti, joka voidaan sijoittaa sivuston reunaan ja jossa käyttäjät voivat äänestää haluamaansa vaihtoehtoa. Siinä esitetään käyttäjille kysymys, johon he voivat vastata valitsemalla sopivan vastauksen useasta vaihtoehdosta. Komponentti voi olla myös lisäosa, esimerkiksi asennettava kalenteri. Muita tunnettuja komponentteja ovat bannerit, ylläpidon ohjauspaneeli tai kommentoiminen. Moduuli voi muun muassa olla laatikko, joka näyttää kuka on tällä hetkellä sisään kirjautuneena verkkosivuilla. Se voi olla myös kuvamoduuli, joka esittää satunnaisen tietyin väliajoin vaihtuvan kuvan siihen asetetusta valikoimasta. Mambotti voi olla esimerkiksi **User Authenticator**, joka on käyttäjän tunnistusmekanismi. Mambotit voivat myös olla etsintätyökaluja, jotka etsivät tietoa kategorioista. Niillä ei ole visuaalista ulkomuotoa, mutta kun ne otetaan käyttöön etsiminen palauttaa tuloksia myös kategoriat -osioista. Komponentteja voi luoda myös itse, jos ohjelmointitaitoja löytyy. (Mambo Manual 2008.)

4 KÄYTETTÄVYYS JA KÄYTTÄJÄLÄHTÖISYYS

4.1. Käytettävyys käsitteenä

Käytettävyys (usability) on ominaisuus, joka ilmentää sitä, miten järjestelmä, laite, ohjelma tai palvelu soveltuu suunniteltuun tarkoitukseen tietyille kohderyhmälle. Käyttäjälähtöinen suunnittelu takaa laadukkaan web-palvelun. Suunnittelu antaa parhaat tulokset, kun se perustuu käyttäjien tarpeisiin. Käyttäjärühmien hahmottaminen, haastattelututkimukset ja muut kartoitukset ovat tärkeitä keinoja käytettävyyden kehittämiseksi. (Nielsen 2000.)

Yleinen periaate käytettävyydessä on se, että pyritään välttämään käyttäjän turhautumista. Jos jotain toimintoa on vaikea käyttää, sitä ei käytetä kovin usein. Toisin sanoen käyttäjän kognitiivista kuormaa ei saa lisätä turhilla kysymyksillä kuten ”onkohan tuo painike josta voi painaa?”. (Krug 2006, 9–15.)

Käytettävyys on sujuvuutta ja sitä miten helposti käyttäjä pääsee haluamaansa päämäärään. Kyseessä on siis käyttäjän ja käytettävän kohteen vuorovaikutus. Käytettävyyden osa-alueet ovat opittavuus, muistettavuus, tehokkuus, pieni virhealttius ja miellyttävyys. Niin sanotut heuristiikat ovat listoja säännöistä ja ohjeista, joita käytettävyydeltään hyvän käyttöliittymän tulisi noudattaa. On olemassa yleispäteviä ja erikoiskäyttöön soveltuvia heuristiikkoja. Käytetyin sääntökokoelma on **Nielsenin lista**. (Kuutti 2003, 47–49.)

4.2. Käytettävyys käytännössä

Mikäli sivusto ei toimi, kyseessä on käytettävyysongelma. Esimerkiksi käyttäjä voi eksyä sivustolle. Tällaisessa tilanteessa käyttäjä seuraa annettuja linkkejä yhä syvemälle verkkopalvelun sisälle, mutta hän ei saa mitään opastusta siitä missä hän on ja miten pääsee takaisin aloitussivulle. Tärkeintä on se, miten hän löytäisi sen, mitä alun perin lähti etsimään. (Krug 2006, 62–78.)

Mikäli kyseessä on esimerkiksi jokin yritys, jonka verkkopalvelu on vaikeasti käytettävä, on hyvin todennäköistä että potentiaaliset asiakkaat vaihtavat saman tien kilpaillevan yrityksen sivuille. Näin ollen pahimmassa tapauksessa käytettävyys -ongelmat vievät rahaa yrityksiltä. (Krug 2006, 55.)

Visuaalisilla vihjeillä voidaan opastaa käyttäjää. Esimerkiksi painikkeiden kolmiulotteisuus ja linkit välittävät sanoman: ”paina tai klikkaa tästä päästäksesi johonkin tiettyyn paikkaan”. Näin käyttäjän kärsivällisyyttä ei koetella, vaan ilmaistaan yksiselitteisesti mitä voi napsauttaa. (Krug 2006, 31–37.)

On muistettava myös perusasiat, kuten tekstin luettavuus. Sivujen ulkoasulla, nopeudella tai sisällöllä ei ole mitään merkitystä, jos käyttäjä ei pysty lukemaan tekstiä. On muistettava luettavuuden perussäännöt: tekstin ja taustan värien välinen kontrasti, tarpeeksi suuri fonttikoko ja tekstin paikallaan pysyvyys. (Nielsen 2000, 125–126.)

4.3. Käyttäjälähtöisyys suunnittelussa

Heuristisessa arvioinnissa hyvin usein käytetään Jakob Nielsenin kymmentä sääntöä. Nielsenin ensimmäisenä kriteerinä on näkyvyys: Järjestelmän tulisi aina tiedottaa käyttäjiä sopivin väliajoin siitä, mitä on tapahtumassa. Esimerkiksi informaatiolaatikot, jotka tulevat esiin siirrettäessä hiiren osoitin painikkeen päälle. Nielsenin toisena kriteerinä on yhteensopivuus systeemin ja todellisen maailman välillä: Järjestelmän olisi puhuttava käyttäjän kieltä sellaisin sanoin että ne on helppo ymmärtää. Olisi vältettävä tekniikkaan liittyvää kieltä. Tiedon tulisi ilmetä luonnollisessa ja loogisessa järjestyksessä. (Nielsen 2005.)

Nielsenin kolmantena kriteerinä on hallitsevuuden ja vapauden tunne käyttäjällä: käyttäjät saattavat tehdä vääriä valintoja sivuston toiminnan suhteen ja tällöin olisi heille tarjottava selkeästi merkitty poistumiskanava. Nielsenin neljäntenä kriteerinä on jatkuvuus ja standardit: sovelluksessa ei pidä esiintyä samaa asiaa monella eri tavalla sanottuna, koska se sekoittaa käyttäjää. Käyttäjien ei pitäisi joutua pohtimaan tarkoittavatko sanat, tilanteet ja toiminnat tarkoittavat samaa asiaa vai ei. Nielsenin viidentenä kriteerinä on virheiden ehkäisy: virheilmoitusta parempi on huolellisesti suunniteltu

sivusto, joka ei edes tuota virheitä. Virheelliset olosuhteet pyritään poistamaan, ja käyttäjää pyydetään vahvistamaan toiminto ennen sen suorittamista. (Nielsen 2005.)

Nielsenin kuudentena kriteerinä on muistikuormituksen minimoiminen: sivustossa tulee vähentää käyttäjän muistin rasitusta tekemällä objektit, toiminnot ja valintamahdollisuudet näkyviksi ja selkeiksi. Ohjeet on laitettava helposti saataville. Nielsenin seitsemäntenä kriteerinä on käytön tehokkuus ja joustavuus: käyttöliittymän tulee tarjota tehokäyttäjille oikopolkuja eri toimintoihin. Noiden oikopolkujen on oltava sellaisia, jotka eivät sekoita aloittelevaa käyttäjää. Nielsenin kahdeksantena kriteerinä on minimalistinen suunnittelu: sovelluksessa ei saa olla tarpeetonta tai harvoin tarvittavaa tietoa. Eli valintaikkunoissa ei saa olla turhaa ja epäoleennaista tietoa, koska kaikki ylimääräinen kilpailee huomiollaan oleellisen kanssa. Nielsenin yhdeksäntenä kriteerinä on virheistä toipuminen: Virheilmoitukset tulee ilmoittaa selkeällä kielellä, ei koodeilla. Ilmoituksen täytyy kertoa ongelman määrittäminen ja ehdottaa ratkaisukeinoja. Nielsenin kymmenentenä kriteerinä ovat ohjeet: sovelluksen tulee olla käytettävissä ilman apua. Jos apua tarvitaan, ohjeiden pitää olla käyttäjän helposti saatavilla ja sellettävissä. Ohjeet eivät saa olla liian pitkiä, vaan niiden tulee esittää asiat selkeästi ja lyhyesti. (Nielsen 2005.)

Suunnitellessa verkkosivuja looginen toimintojen ja valikoiden sijoittelu sekä navigoinnin looginen suunnittelu saattaa unohtua. Tällöin olisi hyvä asettaa eri käyttäjien rooliin. Käytettävyydestä on viimeinen ja erittäin tärkeä vaihe, jonka tuloksilla voidaan vetää yhteenvedo käytettävyyden suunnittelusta ja miten käytännössä onnistuttiin. (Krug 2006, 133–137.)

4.4. Käytettävyydestä

Käytettävyydestä oikeaa kohderyhmää mahdollisimman hyvin edustava henkilö tekee ennalta määritettyjä tehtäviä. Käytettävyydestäajat tekevät tämän pohjalta päätelmiä, joiden tarkoitus on parantaa sivuston tai ohjelmiston käytettävyyttä. Ensin valitaan kohderyhmä ja seuraavaksi valitaan testitettävät. Usein on hyvä valita sellaisia tehtäviä testiin, joissa testataan eniten käytettävien toimintojen käytettävyyttä.

Mahdollisesti tehdään pilottitestaus ennen varsinaista testiä. Ennen testiä tarkistetaan testilaitteiston ja testitilan toimivuus. Huolehditaan, että kaikki on valmista ja ettei mikään laitteistollinen asia estä tai haittaa testin suorittamista. Kun testi on huolellisesti suunniteltu, voidaan aloittaa itse käytettävyydesti koehenkilöiden kanssa. (Kuutti 2003, 68–80.)

On tärkeää saada testaja kertomaan ääneen mitä on tekemässä. Häntä pyydetään ajattelemaan ääneen testin ajan, eli kuvailemaan mitä tekee, jotta voidaan tehdä johtopäätöksiä valinnoista ja testattavan kohteen käytettävyydestä. Testin jälkeen viimeisenä vaiheena on tulosten tulkinta. Mikäli havaitaan käytettävyyss -ongelmia, niiden alkupe-
rä pitää selvittää ja se täytyy ratkaista kehittämällä ohjelmistoa tai sivustoa siten, ettei kyseistä ongelmaa enää esiinny. (Kuutti 2003, 68–80.)

5 OPINNÄYTETYÖN TOTEUTTAMINEN

5.1. Työn lähtökohdat ja rajaukset

Työn lähtökohdana ovat peliyhteisön tarpeet ja toiveet sekä niiden toteuttaminen käytettävyyden periaatteita noudattaen. Lisäksi lähtökohdana on peliyhteisön näkyvyyden ja tavoitettavuuden parantaminen sekä peliyhteisön kasvattaminen. Lähtökohdana on myös omien taitojen kehittäminen tämäntyyppisessä verkkopalveluprojektissa.

Eräänä rajauksena on kielellinen tuotos. Peliyhteisö on kansainvälinen, sivusto tulee olemaan englannin kielellä, mutta raportista tehdään vain suomenkielinen versio. Tässä vaiheessa ei välttämättä voida toteuttaa kaikkea aiheeseen liittyvää kustannusrajoitusten ja ajan puutteen vuoksi, joten ne jäävät tulevaisuuden kehittämishaasteisiin. Tämä on kehittyvä projekti ja verkkopalvelun ylläpitäminen ja kehittäminen jatkossa rajataan opinnäytetyön ulkopuolelle.

5.2. Työn tarkoitus, tehtävät ja tavoitteet/hyöty

Verkkopalvelun tarkoituksena on palvella peliyhteisöä monipuolisesti helpottaen jokapäiväisiä tehtäviä. Tärkein konkreettinen tuotos, joka työllä pyritään saamaan aikaan, on toimiva, käyttäjäystävällinen, monipuolisesti peliyhteisöä palveleva verkkopalvelu, joka on myös visuaalisesti hyvin suunniteltu. Pää tavoite on killan sekä allianssin sisäisen viestinnän kehittäminen. Erityinen hyöty sivuilla tulee olemaan peliyhteisön johtoryhmälle, jonka tarkoituksena on tulla käyttämään sivustoa killan asioiden ja toimintojen järjestelyissä tukena.

Toissijaisena tavoitteena on harrastetoiminnan tukeminen verkkopalvelun käyttäjälähtöisellä suunnittelulla sekä peliyhteisön voimistaminen ja näkyvyyden parantaminen digitaalisella markkinoinnilla. Itse markkinoinnin pää tavoite killan näkökulmasta olisi potentiaalisten jäsenten kiinnostuksen herättäminen. Kiinnostuneisuudesta seuraa mahdollisesti rekrytointiprosessi, jonka tulostavoitteena olisi peliyhteisön kasvu.

5.3. Kohderyhmät ja hyödynsaajat

Kohderyhmät ja muut hyödynsaajat ovat peliyhteisön johtoryhmä, nykyiset jäsenet ja potentiaaliset jäsenet. Kohderyhmän ikärakenne vaihtelee, ja se tekee työstä haastavan. Nuorin jäsen on 13-vuotias ja vanhin 35-vuotias. Kohderyhmä jaottuu myös aktiivisuuden mukaan: aktiiviset pelaajat (päivittäin pelaavat), suhteellisen aktiiviset pelaajat (viikoittain pelaavat), vähemmän aktiiviset pelaajat (kuukausittain) sekä poissa olevat, epäaktiiviset pelaajat (viimeksi pelanneet kuukausia sitten).

Erittäin tärkeä kohderyhmä on potentiaaliset jäsenet. Näitä ovat pelaajat, joilla ei ole kiltaa, mutta he parhaillaan etsivät kiltaa, johon liittyä. Potentiaalisia jäseniä ovat myös entiset jäsenet, jotka harkitsevat paluuta takaisin yhteisöön. Peliyhteisön pelaajat tulevat monesta eri maasta tehden peliyhteisöstä kansainvälisen, ja se on otettava huomioon suunnittelussa. Suurin hyöty sivustosta tulee olemaan aktiivisilla yhteisön jäsenillä, jotka kaipaavat päivittäistä tietoa yhteisöstä ja sen tapahtumista.

5.4. Ideointi ja suunnittelu

Ensimmäisenä vaiheena suunnitteluprosessissa oli keskustelu johtoryhmän kanssa peliyhteisön nykytilasta. Keskustelun periaatteena oli selvittää mitä peliyhteisössä tarvitaan. Keskustelun jälkeen suoritettiin tarvekysely yhteisön jäsenille (Liite 1). Tarvekyselyn tavoite oli selvittää mitä toimintoja jäsenet pitävät tärkeänä ja mitä toimintoja ja sisältöjä he haluavat sivuille. Kyselyn tulokset analysoitiin, ja niiden perusteella tehtiin lista halutuimmista toiminnoista, joiden tulisi löytyä sivustolta.

Seuraavassa vaiheessa karsittiin pois sellaiset asiat ja toiminnot, joita kyselyn mukaan ei haluta tai joiden suosio oli pieni. Hahmottaakseen sivuston kokonaisuutta tehtiin koevedoksia paperille ja koneelle. Tämän jälkeen valittiin sopiva toteutustapa ja sisälönhallintajärjestelmä. Tässä vaiheessa ei vielä tiedetty, voiko kaikkia toivottuja toimintoja toteuttaa.

5.5. Toteutuslujan valinta

Internetissä on tarjolla monenlaisia sisällönhallintajärjestelmiä. Niiden ominaisuuksien vertaileminen sekä hinta-laatu-suhteiden määrittely oli tärkeä osa työtä. Kun sisällönhallintajärjestelmää etsittiin, käytettiin valintakriteerinä esimerkiksi sitä, mikä olisi kaikista monipuolisin vaihtoehto. Pohdittiin mikä toteuttaisi parhaiten peliyhteisön tarpeet ja joka olisi hinnaltaan edullinen. Vertailujen jälkeen päädyttiin Mambo Open Source:n valintaan. Valintaan vaikutti myös se, että itse Mambo on ilmainen.

Perusteluina Mambon valinnalle on muun muassa se, että sivun kirjoittaminen käsin muistioon olisi erittäin aikaa vievää ja ylläpidon kannalta hankalaa. Mambo on helpokäyttöinen myös niille, joilla ei ole paljon kokemusta sivujen luonnista. Mambo perustuu avoimeen lähdekoodiin, joka tarkoittaa että se on muunneltavissa vapaasti. Mambo on kätevä ratkaisu killan johtoryhmän näkökulmasta. Suunnitteluprosessin aikana tuli esille kysymys siitä, saadaanko kaikki heti toteutettua vai tarvittaisiinko Mamboon mahdollisia laajennuksia ja lisäosia. Saatavilla olevat laajennukset ovat joko ilmaisia tai maksullisia.

Sisällönhallintajärjestelmiä vertaillessa ja parasta vaihtoehtoa valitessa punnittiin niiden ominaisuuksia sekä tietenkin kustannuksia. Mambon kilpailijoita ovat esimerkiksi Drupal ja Plone jotka ovat osittain samantyyppisiä sisällönhallintajärjestelmiä ja perustuvat myös avoimeen lähdekoodiin. Valintahetkellä kaikista näistä vaihtoehdoista huolimatta Mambo tukee yhteisöllisyyttä parhaiten. Mamboon voi hankkia laajennuksia ja siihen voi luoda lisäosia jopa itse, mikäli tämän osaa. Mambon sisar Joomla oli myös vartenotettava vaihtoehto, mutta valintaan vaikutti se, että mamboon tutustuin jo julkaisuohjelmat -kurssilla, ryhmätyön parissa.

5.6. Resurssien käyttö

Työskentelyaikajakso oli toukokuusta 2007 toukokuuhun 2009. Konkreettista työaikaa kului useita tunteja viikossa. Varsinainen toteuttaminen alkoi elokuun 2007 lopusta. Välissä oli tauko työssä käymisen vuoksi.

Oma domain ja sen rekisteröiminen vuodeksi maksoi 27 €. Tähän domainiin liitettiin oma web-hotelli, jonka kuukausimaksu on 6 €. Mamboon tehdyn kalenterilisäosan käyttöön saaminen vaati rekisteröityminen sivustolle, lisenssin käyttöönotto maksoi 17 €. Tähän sisältyy tuotteen käyttöoikeus ja rajaton määrä tämän lisäosan latauksia vuoden ajan. Kahden vuoden kustannukset ovat 54 € domainin rekisteröinti, web-hotellin kuukausimaksut 144 €, ja kalenterin lisenssi kahdeksi vuodeksi, 34 €. Opin- näytetyön kokonaiskustannukset ovat noin 232 €. Työskentelypaikka on ollut koti ja välineenä kotitietokone.

Käytettyjä ohjelmistoja olivat Mambo 4.6.2–4.6.5, Adobe Photoshop 7.0 - kuvankäsittelyohjelma, NVU, Smart FTP, Adobe Dreamweaver 8, Microsoft Word, Microsoft Excel, PHP Surveyor, MOT-Kielikone, ja PHPEsp -kyselyohjelma. Tärkeä resurssi on ollut webhotellin tarjoama cPanel -kontrollipaneeli, jonka kautta voidaan valvoa turvallisuusrajoituksia, tilankäyttöä ja kävijämääriä. Se on erittäin tärkeä asioiden hallitsemisessa, ja kävijämäärien tilastoimisessa tietyiltä aikajaksoilta. cPanel kuuluu webhotellin tarjoamaan pakettiin.

5.7. Arviointisuunnitelma, mittarit

Sivuston julkaisun jälkeen esitetään sivuilla tyytyväisyyskysely. Kyselyn tarkoitus on mitata kohderyhmän, eli koko peliyhteisön tyytyväisyyttä. Arvioitsijoina toimivat peliyhteisön jäsenten lisäksi myös upseerit.

Arviointimittarina käytetään myös kävijämäärien tilastointia. Kävijämäärien tarkkailemisella voidaan tehdä päätelmiä sivuston suosiosta. Lisäksi kuullaan verkkosivuista koko yhteisön muita kirjallisia ja suullisia mielipiteitä, jotta sitä voidaan kehittää jatkossakin.

6 TUOTOS

6.1. Tarvekyselyn tulokset

Kesäkuussa 2007 järjestetyssä tarvekartoituskyselyssä (liite 2) käytettiin Likert-asteikkoa. Likert-asteikossa on 5 vaihtoehtoa: vaihtoehto 1 erittäin tärkeä, 2 tärkeä, 3 ei kumpikaan, 4 ei niin tärkeä ja vaihtoehto 5 ei lainkaan tärkeä. Kysymykset koskivat peliyhteisön sivuille tulevia toimintoja ja sitä miten tärkeäksi vastaaja sen löytymisen tulevilta sivuilta kokee. Seuraavaksi esitellyssä taulukossa on ote tuloksista (taulukko 1). Taulukossa kunkin arvon (vaihtoehdot 1-5) kohdalla oleva prosentti -luku kertoo kuinka monta prosenttia vastaajista valitsi tämän vaihtoehdon, kysyttäessä toiminnon haluttavuutta verkkosivuille.

Taulukko 1. Toteutettavat toiminnot

Toiminto	Likert –asteikko 1-5				
	1	2	3	4	5
Description of HEH	87,50 %	12,50 %	0 %	0,00 %	0,00 %
Guild/Alliance News	81,25 %	12,50 %	0,00 %	6,25 %	0,00 %
Guild Rules	62,50 %	31,25 %	6,25 %	0 %	0 %
Happening Calendar	62,50 %	31,25 %	0 %	6,25 %	0,00 %
Member Roster	62,50 %	18,75 %	12,50 %	6,25 %	0,00 %
Log-In-Function	62,50 %	12,50 %	18,75 %	0 %	6,25 %
Member Profiles	56,25 %	25 %	18,75 %	0 %	0 %
Search Function	50 %	31,25 %	0 %	12,50 %	6,25 %
Member Contact Info	50 %	31,25 %	18,75 %	0 %	0 %
Screenshot Gallery	50 %	25 %	25 %	0 %	0 %
Integrated Forum	50 %	18,75 %	12,50 %	18,75 %	0 %
History	43,75 %	50 %	6,25 %	0 %	0 %
Feedback Page	43,75 %	37,50 %	6,25 %	6,25 %	6,25 %
Bulletin Board	43,75 %	31,25 %	18,75 %	6,25 %	0,00 %
Contests	43,75 %	25 %	25 %	0 %	6,25 %
Builds Library	43,75 %	25,00 %	12,50 %	12,50 %	6,25 %
Alliance Rules	43,75 %	18,75 %	31,25 %	0 %	6,25 %
Alliance Pages	37,50 %	50 %	6,25 %	0,00 %	6,25 %
Recruiting Form	37,50 %	37,50 %	12,50 %	12,50 %	0 %

Suurin osa kyselyn prosentuaalisista tuloksista oli ennalta oletettavia. Osa tuli lievänä yllätyksenä, kuten blogi -mahdollisuuden haluaminen. Kokonaan pois jätettyjä toimintoja loppujen lopuksi olivat taustamusiikki ja chat. Osaa ei ole mahdollista toteuttaa vielä, vaikka ne olisivat olleet toivottuja. Tämä johtuu siitä, ettei ole vielä olemassa keinoa, jolla ne sisällytettäisiin Mamboon. Niiden työstäminen myös veisi nyt liikaa aikaa, joten ne rajataan tulevaisuuden kehityshaasteisiin.

6.2. Käyttäjryhmien määrittely

Käyttäjryhmien määrittelyssä huomioidaan sivuston ylläpitoa sekä yhteisön jäseniä. Mambossa olevia käyttäjryhmiä ei voi luoda itse lisää, joten peliyhteisön jäsenet on jaoteltava mambossa jo valmiina oleviin käyttäjryhmiin. Tarvitaan pääylläpitäjä (pääkäyttäjä) eli **super administrator**, joka on kaikista eniten oikeuksia omaava ryhmä. Tämän lisäksi on olemassa ylläpitäjä **administrator**, jolla on vähemmän käyttöoikeuksia kuin pääylläpitäjällä. Yhteisön johtoryhmä tarvitsee oman käyttäjryhmänsä. Johtoryhmästä kolme upseeria sijoitetaan ryhmään nimeltä manager, joka on myös ylläpidollinen ryhmä, mutta sen ylläpito-oikeudet ovat alhaisemmat kuin pääylläpitäjällä ja ylläpitäjällä.

Jäsenet tarvitsevat myös oman ryhmänsä, joten heidät sijoitetaan ryhmään rekisteröityneet käyttäjät. **Selaajat** ovat ryhmä, johon kuuluvat sellaiset verkkosivujen käyttäjät, jotka eivät ole rekisteröityneet verkkopalveluun, tai eivät ole kirjautuneet sisään. Mikäli sisällön näkyvyys on valittu julkiseksi, myös selaajat näkevät sen. Mikäli sisältö on valittu näkyväksi vain rekisteröityneille henkilöille, ei rekisteröitymätön selaaja näe sitä. Muut Mambossa olevat ryhmät ovat **author**, **editor**, ja **publisher**, joita ei ainakaan toistaiseksi otettu käyttöön.

Eri ryhmien näkymät ja käyttöoikeudet vaihtelevat. Johtoryhmällä tulee olemaan oma osionsa. Sisältöjä luodessa ylläpito-paneelista voidaan määritellä ryhmäkohtaisesti, mitä kenellekin näkyy. Suurimmat oikeudet ovat pääkäyttäjällä. Jos pelaaja eroaa yh-

teisöstä, hänen rekisteröityneen oikeutensa otetaan pois. Tulevaisuudessa allianssille luodaan myös oma ryhmä, jotta rekisteröityneitä henkilöitä voidaan informoida tarvittaessa.

6.3. Peliyhteisön verkkopalvelun rakenne

Navigointi luotiin siten, että päävalikko sijoitettiin sivun vasempaan reunaan. Tässä valikossa sijaitsevat kaikki yleiset valikot. Ylävalikko sijaitsee ylhäällä logon alapuolella. Tehtiin myös valikko allianssille sekä Guild Wars -pelille. Lisäksi käyttäjällä on oma valikko, joka näkyy vasta sisäänkirjautumisen jälkeen. Valikon asetuksista voi valita onko valikko käytössä vai ei.

Sisällöntuotanto jakaantuu lohkoihin, kategorioihin ja varsinaiseen sisältöön. Otettiin käyttöön seuraavanlainen lohkojaottelu: Kilta (Guild), Allianssi (Alliance), Tiedotukset ja uutiset (News & Announcements), tapahtumat ja kisat (Events & Contests), Guild Wars (Guild Wars) sekä tervetuloa (*Welcome to Here*). Lohkojen alle valittiin seuraavanlainen kategoria jaottelu: aloittaminen (Getting Started), Killan uutiset (HEH News), kilta (The Guild), Jäsenet (Members), Recruiting (Recruiting), allianssin killat (Alliance Guilds) sekä allianssin uutiset (Alliance News). Sisältö tulee siis kategorioihin, jotka jokainen kuuluvat johonkin lohkoon. (Kuvio 2)

Section	Announcements & News	Mamblog	Events & Contests	HEH Guild	Alliance	Guild Wars	Website Information	Welcome
Categories	HEH News Alliance News Polls & Surveys Announcements & News Newsflash	Member's Blogs	Contests Events	Admins & managers Gallery Stories Blogs HEH Members Recruiting The HEH Guild	Alliance Guilds	Guild Wars News General	About Website	Rules & Guidelines Getting Started

Kuvio 2. Lohko ja kategoria jaottelu

Navigointi rakennetaan näiden sisältöjen ja kategorioiden välille. Jokaiselta sivulta on taattava reitti takaisin etusivulle ja lohkon alkuun (home -valikko). Sisältöjen keskellä on komponentteja, moduuleita sekä mambotteja. (Kuvio 3)

Kuvio 3. Navigaatio

6.4. Toiminnot ja valitut lisäosat

Tarvekyselyn tulosten perusteella verkkopalveluun valittiin toteutettavaksi useita eri toimintoja. Toimintoja pystyttiin toteuttamaan käyttäen Mambon alkuperäisiä moduuleita, komponentteja ja mambotteja. Seuraavaksi esitellään nämä toiminnot.

Viimeisimmät uutiset on tärkeä toiminto, koska se kertoo käyttäjille jo heti etusivulla peliyhteisön uudet asiat. Toiminto löytyy yleensä etusivulta sekä muilta ylläpidon määräämiltä sivuilta. Ilmoituslaatikko listaa kaikki uusimmat artikkelit ja sivut. Tiedotteen otsikkoa klikkaamalla siirrytään helposti itse tiedotteeseen ja päästään lukemaan koko teksti.

Sijaintinsa puolesta viimeisimmät uutiset -moduuli tavoittaa nopeasti kohderyhmänsä. Sijaintia voi kuitenkin tarvittaessa muuttaa ylläpitopaneelin kautta. Tähän moduuliin

voi vaihtaa lähteen. Jos esimerkiksi haluttaisiin kaksi laatikkoa, joista toinen näyttää käyttäjien viimeisimmät blogit ja toinen kaikki viimeisimmät tiedotteet, uutiset tai kilpailut, se on mahdollista ylläpitopaneelin kautta.

Polls eli **äänestyskysely** -toiminnon voi laittaa näkyviin tarvittaessa. Esimerkiksi viikoittain voi kysellä kuulumisia tai mielipidettä ajankohtaisista tapahtumista. Esimerkiksi mikä on suosikki pelihahmosi ja kymmenen eri vaihtoehtoa joista pelaaja voi äänestää. Valittiin niin, ettei moduuli ole näkyvässä koko ajan, vaan silloin kun jokin äänestyskysely luodaan ja on käynnissä.

Template Chooser eli templaatin valitsin, on niin kutsuttu ”malline -valitsin”. Se on moduuli, joka mahdollistaa sivuston visuaalisen ilmeen muuttamisen, vaihtelemalla eri templaattien välillä. Aluksi luotiin kolme erilaista, toimivaa templaattia.

Etusivulle lisättiin **viimeisimmät blogi lisäykset** -laatikko. Johtoryhmän kanssa keskusteltua päätettiin vaihtaa ”suosituimmat” -listaus ”viimeisimmät blogi lisäykset” -listaksi, kannustamaan muitakin kirjoittamaan blogeja. Se on trendikäs ja monipuolinen tapa tutustuttaa toisia pelin ulkopuolella toisiinsa. Blogissaan voi kertoa päivänsä tapahtumista pelissä tai omassa elämässä pelin ulkopuolella.

Toimintoja luodessa todettiin, että joidenkin lisäosien hankkiminen on välttämätöntä, jos perus-mambolla ei pystytä tätä toteuttamaan. Lisäosat ovat joko komponentteja tai moduuleja. Joidenkin lisäosien hankintaan vaadittiin rekisteröityminen sen luoneen henkilön tai yrityksen sivuille. Suurin osa lisäosista on saatavilla ilmaiseksi, mutta monia maksullisia löytyy myös.

Lisäosia suunnittelevat henkilöt itse päättävät tekevätkö he laajennuksestaan maksullisen vai jakavatko he sitä ilmaiseksi. Yksi laajennus saattaa löytyä useasta eri internet -osoitteesta. Mambo tukee laajennuksia jotka on tehty Joomla -pohjalle. Killan sivustolla päätettiin käyttää seuraavaksi mainittuja laajennuksia.

Tarvekyselyn perusteella tärkeäksi lisäosaksi todettiin **tapahtumakalenteri**. Vaihtoehtojen vertailun jälkeen todettiin, että parhaiten peliyhteisön tarpeita vastaava vaihto-

ehto oli JCAL Pro -kalenteri. Jotta tämän laajennuksen pääsi lataamaan, rekisteröityminen maksoi noin 17 €, jolla sai käyttöoikeudet vuodeksi. Tämän jälkeen se asennettiin sivustolle ylläpitopaneelin kautta. Kalenterissa voi valita millaisen näkymän haluaa asettaa, vaihtoehtoina ovat viikkonäkymä, kuukausinäkymä tai päivittäisnäkymä. Kalenteri on helppokäyttöinen. Siinä voidaan sijoittaa tapahtumia tiettyjen päivien kohdalle, ja päivämäärää klikkaamalla muut käyttäjät pääsevät lukemaan tarkemmat tiedot kyseisestä tapahtumasta. Lisäksi tapahtumaan voi laittaa lisätietoja, esimerkiksi tapahtuman järjestäjän yhteystiedot, joka helpottaa osallistujamäärien selvittämistä. Kalenteriin voi lisätä uusia kategorioita, jos haluaa jaotella eri tapahtumat niiden seilaamisen selkeyttämiseksi. Esimerkkejä tapahtumakategorioista: erilaiset kisat, kuten kuvankaappauskisa, pelin sisäiset turnajaiset, seikkailumatkat, yleiset pelintekijöiden järjestämät viikonlopputapahtumat ja pelaajien syntymäpäivät.

Tämä on tärkeä toiminto yhteisön kannalta, koska tapahtumat on hyvä tietää ajoissa. Näin ollen jäsenet tietävät valmistautua, ja saapua paikalle oikeaan aikaan. Kalenteriin voi myös merkitä päivät, jolloin on poissa, esimerkiksi pitkällä lomalla. Kalenteriin liittyy myös tulevat tapahtumat –moduuli.

Verkkopalvelussa tarvittiin kolme erityyppistä **lomakepohjaa**: palaute, allianssin ja killan rekrytointilomake sekä ilmoittautumislomake. Nämä ovat käytännön asioiden hoitamiseen tärkeitä ja tuovat suurta helpotusta sekä ajansäästöä viikoittaiseen pelimaailman elämään. Lomakkeet on ohjelmoitu siten että, kun käyttäjä täyttää lomakkeen ja painaa ”lähetä” -painiketta, se lähettää automaattisesti ennalta määriteltyyn sähköpostiin tämän viestin tiedot ja sisällön. Lomakkeissa pyydetään syöttämään visuaalinen varmistuskoodi, jolla varmistetaan, ettei kyseessä ole viruspohjainen tietokoneohjelma, vaan oikea käyttäjä.

Peliyhteisön tälläkin hetkellä käytössä olevan keskustelupalstan kautta on ollut mahdollisuus ilmoittautua esimerkiksi kisoihin tai turnajaisiin. Lomakkeet ovat selkeämpi vaihtoehto kuin keskustelupalstan kautta toimiva ilmoittautuminen. Lomakkeissa on pääosin jokaisessa sama periaate: täytettävät kentät kuten nimi ja yhteystiedot ja muut aiheeseen liittyvät täytettävät rivit, kuten kilpa, johon haluaa osallistua sekä vapaa- muotoinen tekstiosio, johon käyttäjä itse voi kirjoittaa tarkemmin.

Palautelomaketta voi soveltaa tilanteissa, joissa kysytään jäsenten mielipidettä tai ideoita. Ilmoittautumislomaketta voi myös soveltaa muihin kuin kilpoihin ilmoittautumislomakkeisiin. Näiden lomakkeiden eri muotoja tullaan käyttämään sivustolla ja niitä voi muokata eri tilanteisiin sopiviksi.

Peliyhteisön verkkopalveluun päätettiin tarvekyselyn perusteella asentaa **kuvagalleria**. Useiden gallerioiden vertailujen jälkeen päädyttiin valitsemaan galleriakomponentti nimeltä PonyGallery. Se oli vertailujen sekä testien jälkeen parhaiten yhteisölle sopiva komponentti; ongelmaton ja yksinkertaisin käyttää. Yksinkertaisesta käytöstä huolimatta se on monipuolinen ja antaa käyttäjälle mahdollisuuden ladata kuvia galleriaan, kommentoida omia ja toisten kuvia, sekä äänestää toisten kuvia. Galleriassa on yhdeksän erityyppistä kategoriaa. Osa kategorioista on määritelty näkymään vain rekisteröityneille jäsenille, kuten esimerkiksi pelaajien omat valokuvat. Galleriasta luotiin info –sivu, joka sisältää ohjeita niille käyttäjille, joille galleriat eivät ole vielä tuttuja. Kuvien kohdalle voidaan lisätä niin sanottu nimilaatta, jota painamalla pääsee tarkastelemaan kuvassa esiintyvän pelaajan profiilia. Kuvien lisäämiseen rajoituksena on 50 kuvaa per käyttäjä. Kuvien koko saa olla enintään noin 1 mb. Tarvittaessa domainiin ja webhotelliin voi ostaa lisää tilaa, mutta tällä hetkellä nämä rajoitukset on koettu sopivimmiksi peliyhteisön koolle.

Tämän lisäksi päädyttiin käyttämään myös erityyppistä kuvakomponenttia nimeltään Simple Image Gallery. Tämä komponentti toimii siten, että kuvan voi sijoittaa mihin tahansa jo ennalta luotuun sisältösivuun. Kuvat voi asettaa tulemaan suoraan haluamastaan kansioista. Kuvat voivat olla esimerkiksi teema-kuvia, liittyen esimerkiksi viimeaikaisiin tapahtumiin. Se on ilmainen mambon laajennus.

Simple Image Gallery -kuvakomponentti on hyödyllinen peliyhteisön sisäisissä kuvankaappaus -kilpailuissa, joissa pelaajat lähettävät omia kaappaamiaan kuvia kilpailuun ja toiset pelaajat äänestävät kuvista voittajan. Ponygallery on yhteisön yhteinen galleria, johon kaikki voivat halutessaan antaa oman lisäyksensä. Se on nykyaikainen ja trendikäs. Tavoitteena on saada pelaajat käyttämään sitä aktiivisesti.

AkoComment kommentti -komponentti mahdollistaa artikkeleiden kommentoimisen. Se on laajempi kuin mambon alkuperäinen kommentointi -komponentti. AkoCommenttiin kuuluu myös viimeisimmät kommentit -moduuli. Kun käyttäjä kirjautuu sisään, tämä moduuli näyttää viimeisimmät kommentit ja linkistä voi klikata katsomaan artikkelin ja kommentin kokonaisuudessaan.

Satunnainen kuva -moduuli valitsee satunnaisen kuvan valitusta hakemistopolusta ja esittää sen halutussa kohdassa sivustoa, yleensä jompikumpi kolumni. Kuvavalikoi-
maa voidaan suurentaa ja pienentää mambon ylläpitopaneelin kautta. Satunnaista ku-
vaa klikkaamalla pääsee gallerian info sivulle, jonne on tulevaisuudessa tarkoitus lisä-
tää satunnaisten kuvien kansio johon jäsenet voivat itse laittaa kuvia.

Satunnainen sitaatti -moduulia voi käyttää siten, että siirtää sivuston juureen teksti-
tiedoston, jonka jokaisella rivillä on eri sitaatti. Moduuli valitsee sitaatin satunnaisesti
ja esittää sen verkkosivulla valitussa kohdassa. Valittu sijainti on oikeanpuoleinen ko-
lumnin. Päätettiin, että etusivulla ei satunnaista kuvaa, eikä satunnaista sitaattia näytetä,
mutta kaikilla muilla sivuilla näytetään.

Tärkeä Mambon lisäosa, joka sivustolle valittiin, on nimeltään **Community Builder**.
Se on ehkä tunnetuin, suosituin ja laajin mambon lisäosa. Tämä antaa mahdollisuuden
käyttäjille luoda oma profiili, jota voi myös muokata ja päivittää. Pääkäyttäjän on
mahdollisuus lisätä omia kenttiä profiileihin. Community Builderin rekisteröitymis-
lomake korvaa Mambon tavallisen rekisteröitymisvaiheen.

Community Builder -lisäosaan valittiin lisäksi myös **mamblog** -niminen blogi -
toiminto. Rekisteröityneet käyttäjät voivat halutessaan kirjoittaa blogeja. Tämä blogi
mahdollistaa profiileissa blogien kirjoittamisen. Blogeissa on käytössä sama tekstiedi-
tori kuin mambon muiden artikkeleiden yhteydessä, joita pääkäyttäjät ja managerit
voivat luoda.

Community Builderiin asennettiin myös **CBGallery**, oma galleria käyttäjille. Rekiste-
roityneet käyttäjät voivat lisätä kuvia galleriaansa. Henkilökohtaisen gallerian annea-
taan jäädä profiiliin, koska asennettiin myös yhteinen Ponygallery -komponentti.

CBGalleryn merkitystä voidaan korostaa esimerkiksi sillä, että yhteiseen galleriaan ei luoda jokaiselle pelaajalle omaa kansiota, vaan henkilökohtaisena galleriana voidaan käyttää tätä oman profiilin galleriaa.

Profiileihin valittiin myös yksityisviesti -lisäosa. Sillä voi lähettää yksityisviestejä profiiliin kautta henkilön nimeä klikkaamalla. Tämän jälkeen vastaanottajalla näkyy sisään kirjautumis -moduulissa ilmoitus ”sinulle on yksi saapunut viesti”. Se on erittäin näppärä keino ottaa yhteyttä esimerkiksi henkilöön, joka ei ole päässyt peliin vähään aikaan, mutta vierailee verkkosivuilla.

Kokonaisuudessaan hyöty tästä profiilista on se, että se tuo pelaajalle yhteisöön kuulumisen tunnetta. Se auttaa pelaajia tutustumaan toisiinsa ja antaa pelaajille mahdollisuuden kertoa itsestään. Toiset pelaajat voivat esimerkiksi tarkistaa milloin jonkun syntymäpäivä on ja järjestää yllätyksen peliin, tai mitä pelikampanjoita pelaajalla on joka voi helpottaa tapahtumien järjestämistä kun tarvitaan pelaajia tapahtumaan. Community Builder on tärkein lisäosa yhteisöä ajatellen.

6.5. Turvallisuuskysymykset

Tietoturvasta huolehtiminen kuuluu verkkosivuston suunnitteluun. Mitä enemmän käyttäjiä, sitä haastavampaa turvallisuuden ylläpito voi olla, koska tiedonsiirtomäärä ja kävijämäärät kasvavat. Mambossa tietoturvallisuus on sisäänrakennettuna, ja Mambo on luotettava. Pääkäyttäjänä pitää muistaa, ettei itse jätä tietoturva-aukkoja. Tämä voi tapahtua esimerkiksi muuttaessa tiedostojen ja hakemistojen omistusoikeuksia, joita voidaan vaihtaa Chmod (Change mode) Unix -ohjelmalla. Erittäin tärkeää on Mambon päivittäminen. Päivityksissä usein korjataan muun muassa tietoturva-aukkoja. Tietenkin on muistettava salasanojen vaihtaminen usein.

Nykyaikana Internetin kehityksen myötä myös eräät turvallisuus ongelmat ovat voimistuneet. Esimerkiksi keskustelupalstoilla saattaa ongelmana olla niin sanotut **botit**, jotka on ohjelmoitu rekisteröitymään automaattisesti keskustelupalstoille, tai muihin

yhteisöllisiin sivustoihin, joissa on rekisteröitymis-toiminto. Jotta nämä eivät haittaisi peliyhteisön sivuilla, tarvitaan jonkinlainen keino estää ne.

Mambossa rekisteröityminen vaatii käyttäjältä sähköpostivahvistuksen. Käyttäjän on luettava sähköposti ja painettava siinä olevaa linkkiä, josta mambo lähettää vahvistuksen pääylläpitäjälle, joka voi hyväksyä käyttäjän tilin aktiiviseksi. Rekisteröityneiden käyttäjien sähköpostiosoitteita tai muita tietoja ei luovuteta kolmansille osapuolille.

Kommentoinnissa ja viestien lähettämisessä täytyy syöttää visuaalinen vahvistuskoodi, joka on yleensä numeroiden ja kirjainten yhdistelmä vaikeahkosti luettavalla taustalla. Näin varmistetaan, että kyseessä on oikea henkilö. Vahvistuskoodi torjuu spambotit ja niiden yrityksen syöttää sivuille turhaa tekstiä tai mainontaa.

6.6. Käytettävyydestä ja verkkopalvelun julkaiseminen

Sivustolle suoritettiin käytettävyydestä. Kyseessä oli etättestaus, koska testattavat henkilöt olivat maantieteellisesti kaukana testaajasta. Testi suoritettiin TeamSpeak 2 eli ns. VoIP, eli Voice Over Ip -ohjelmalla. Käytetty kieli oli englanti.

Testattavana oli neljä henkilöä. Testattujen henkilöiden iät olivat 20 vuotta, 20 vuotta, 17 vuotta ja 12 vuotta. Yksi testaus kesti tunnista kahteen tuntiin. Testissä oli 11 tehtävää ja neljä avointa kysymystä. (Liite 3) Kysymykset annettiin testattaville henkilöille etukäteen tutustuttavaksi, mutta sivustolle heidät päästettiin vasta varsinaisen testin alettua. Vastausten pituus vaihteli tehtävissä 1–11. Käyttäjiä pyydettiin selittämään mitä he tekevät, kuten mistä he lähtevät pyydettyä valikkoa hakemaan, löytyikö se ja ilmenikö ongelmia.

Navigoinnin kommentoitiin olevan suurimmalta osaltaan looginen. Kalenterin kerrottiin olevan helppokäyttöinen ja tärkeä. Sivuston ulkonäön vaihtaminen templaateilla koettiin tärkeäksi, koska se tuo tietynlaista valinnanvapautta värimieltyymysten suhteen.

Käytettävyydestestauksessa ilmeni muutama virhe. Esimerkiksi sivun skaalaus oli erilainen Internet Explorerissa kuin Mozilla Firefoxissa, jonka vuoksi jotkut tiedot eivät välttämättä näkyneet, ellei niitä laitettu itse vierityspalkilla kohdalleen. Minikalenteri ei näkynyt myöskään samoin näiden kahden selaajan välillä.

Lopuksi testattavia henkilöitä pyydettiin vapaamuotoisesti kertomaan millainen vaikutelma sivustosta on tullut ja vastaako se yhteisön tarpeita heidän mielestään. Saatiin paljon positiivista palautetta sekä kehitysehdotuksia. Testauksessa todettiin myös tarve allianssin rekrytointi valikolle ja se pyydettiin lisäämään allianssin omaan valikkoon. Pelaajien profiileihin pyydettiin lisää tietokenttiä.

Käytettävyydestestauksen myötä korjattiin virheitä. Osa testin aikana ilmenneistä asioista ei ole välttämätöntä oikaista tai korjata, koska kyse on tottumus- ja makuasioista. Esimerkiksi jotkut saattavat pitää siitä, että sisäänkirjautumislaatikko on aina vasemmalla, jotkut siitä, että se on oikealla. Toiset saattavat pitää mainosbannereita liikkuvilla kuvilla ärsyttävänä, toisten mielestä ne tuovat eloa ja värikkyyttä sivuille. Tavoitteena jatkokehityksen kannalta on, että näissäkin tapauksissa käyttäjä saisi itse valita esimerkiksi tietynlaisesta listasta mitä hän haluaa nähdä ja mitä ei.

Huomattiin kuitenkin, että käyttäjille tarkoitetut omat sivut, eli pelaajaprofiilit, eivät ole tarpeeksi kattavat vielä. Niihin todettiin tarvittavan lisää toimintoja, mikä oli suurin syy muutoksien tekoon. Kappaleessa 6.4. esitellyn Community Builderin asentaminen, tehtiin vasta tämän käytettävyydestestauksen jälkeen.

Käytettävyydestestauksen jälkeen rekisteröitiin killalle oma domain, www.hehguild.com, jonne verkkopalvelu rakennettiin kaikkine muutoksineen. Peliyhteisön nimi on **Happy Enchanted Heroes** ja näin ollen osoite on erittäin selkeä ja jo nimestä voi lokalisoida sivuston käyttötarkoituksen. Se löytyy helposti hakukoneilla, ykkösvaihtoehto hakusanoilla: `heh guild`.

Juuri ennen julkaisua kaikkien muutoksien jälkeen johtoryhmä kerättiin koolle ja heille oli sivuston julkistamistilaisuus. Tilaisuus toimi samalla niin kutsuttuna ”beta-testaus” -tilaisuutena. Testauksen ideana oli antaa ryhmälle mahdollisuus selailta si-

vustoa ja kirjoittaa sitten kooste mahdollisista huomautettavista asioista. Tämän testin jälkeen tehtiin lopulliset virheiden korjaukset, jonka jälkeen pelisivusto julkaistiin 5.7.2008. Kaksi kuukautta verkkopalvelun käyttöönotosta, syyskuussa 2008 järjestettiin käyttäjille tyytyväisyyskysely.

6.7. Tyytyväisyyskyselyn tulokset

Kyselyyn osallistui 17 peliyhteisön aktiivista jäsentä. Kaikkien kyselyyn vastanneiden mielestä heidän etsimänsä tieto on helposti löydettävissä. Kysyttäessä sivujen latautumisenopeutta kahdeksan vastasi sivujen latautuvan nopeasti aina ja toiset kahdeksan vastasi sivujen latautuvan nopeasti yleensä. Melkein kaikki kyselyyn vastanneet kertoivat, etteivät he käytä etsi -työkalua. Osa kertoi, ettei sivustolla ole ollut tarvetta käyttää tätä työkalua, koska killan sivustolla on kaikki helposti löydettävissä.

Kyselyssä kysyttiin myös mitä tietoa käyttäjät etsivät sivuilta ja kuinka monta artikkelia he tahtovat nähdä uusimmat uutiset -moduulissa. Tällä selvitetään sitä mitä mahdollisesti jatkossa kannattaa sijoittaa mihinkin, jotta se tavoittaa yhteisön nopeasti. Kaiken kaikkiaan verkkopalvelun käyttäjät vaikuttavat tyytyväisiltä sivustoon. Kyselyn tulokset löytyvät kokonaisuudessaan liitteestä 5.

7 POHDINTA

Vasta käyttöönoton jälkeen sivusto ryhtyi elämään. Johtoryhmä kokoontui noin kuukausi käyttöönoton jälkeen arvioimaan miten sivuston elo on lähtenyt käyntiin ja onko huomattu tarvetta joillekin lisäyksille ja muutoksille. Johtoryhmä kokoontuu edelleen ajoittain tarkastelemaan verkkopalvelua ja sen kehittämismahdollisuuksia. Verkkopalvelun ja sen käytön kehitystä on seurattu opinnäytetyön ajan julkaisuhetkestä heinäkuusta 2008 toukokuuhun 2009 asti.

Alussa tuotettua, uusinta tietoa on vähän. Ajan kuluessa ja erilaisten yhteisön tapahtumien ilmetessä kalenterin käyttö ja uutisointi lisääntyy. Jatkossa yhteisön johtoryhmä tuottaa sisältöä ilmoituksissaan. Yhteisön jäsenet tuottavat sisältöä esimerkiksi blogeissaan, ilmoituksissaan, kommentteissaan, sekä profiilissaan.

7.1. Kehittämishaasteet

Vuonna 2010 tullaan julkaisemaan Guild Wars 2, mikä on tulevaisuuden mahdollisuus uuden yhteisön luomiselle, tai vanhan ryhmän siirtämiselle uuteen peliin. Mikäli peliyhteisö säilyy aktiivisena, voi se silti tarkoittaa sivuston muuttamista. Kehittämishaasteena on myös laajennetut pelaajaprofiilisivut. Esimerkiksi sellaiset, joihin pelaajat voivat personoida haluamansa värityylit ja tekstit, tai lisätä kuvia haluamiinsa kohtiin profiilissa.

Mahdollisena kehittämishaasteena on myös peliyhteisön kasvu. Jos yhteisö kasvaa, vaatimukset sivustoa kohtaan saattavat kasvaa. Jatkossa seurataan miten Mambo kehittyy ja muutetaanko sivustoa. Lisäksi tarkkaillaan onko sivusto aktiivisessa käytössä, ja jos ei ole niin pohditaan ja suunnitellaan miten tätä voitaisiin parantaa.

Tavoitteena myös kehittyä henkilökohtaisesti CSS-tiedossa ja templaattien luonnissa, jotta peliyhteisöllä olisi valittavana monia eri malleja mieltymyssuuntauksien mukaan. Verkkopalvelun lomakkeissa kehittämishaasteena on se, että lomakkeisiin voisi määri-

tellä myös siten, että sama viesti menee koko johtoryhmälle. Samoin myös profiilin kautta lähetettävissä yksityisviesteissä tarvittaisiin samantyyppinen toiminto.

Turvallisuuskysymyksiä pohtiessa, täytyy miettiä onko sivusto turvassa hakkerointia vastaan. Itse mambon ohjelmointiin en voi vaikuttaa, mutta ainakaan ei kannata muokata tiedostoja tietämättä mitä siitä seuraa. Näin ei jätä turvallisuusaukkoja tietämättään.

Huomasin Mambossa tietynlaisia puutteita. Mambosta puuttuu käyttäjäryhmien monipuolisuus. Esimerkiksi toivoisin, että Mambossa olisi perusosana sellainen käyttäjäryhmien muokkaamismahdollisuus, että käyttäjäryhmiä voisi luoda itse ja niiden oikeuksia voisi muunnella. Näin ollen voisi määrätä tarkalleen, mikä ryhmä näkee minnekin alueelle, ja että kenellä on oikeudet lisätä asioita mihinkin kohtaan. Tämä helpottaisi tulevaisuuden kysymystä, joka vielä pitää ratkaista: miten allianssi voitaisiin saada rekisteröitymään sivustolle ja rajaamaan mitä killan jäsenet näkevät ja mitä allianssin jäsenet näkevät.

7.2. Johtopäätökset

Mielestäni onnistuin hyvin tavoitteiden saavuttamisessa. Sain henkilökohtaista palautetta suullisesti ja kirjallisesti. Asia kuitenkin kiinnosti minua paljon, joten onnistumisen mittarina tässä käytin sivuston arviointikyselyä.

Kyselyyn osallistui 17 henkilöä, mikä oli lähellä tavoitettani (20). Kyselyn tuloksien perusteella suurin osa (80 %) piti sivustoa helposti käytettävänä ja selkeänä, mikä oli opinnäytetyön tavoite. (Liite 5) Tämän kyselyn perusteella päätettiin johtoryhmän kanssa tehdä pieniä muutoksia ja lisäyksiä. Käytännössä käytettävyys on sitä, että käyttäjä löytää haluamansa tiedon ilman turhia viiveitä, käytettävä sivusto on helppokäyttöinen sekä selkeä ja käyttäjän ei tarvitse niin sanotusti "ajatella turhaan". Kun verkkopalvelu toimii moitteettomasti, sen voi todeta olevan käyttäjäystävällinen.

Hankaluuksia opinnäytetyöprosessissa eniten tuotti tietyissä aikataulussa pysyminen. Opinnäytetyön teon ja aikataulujen suhteuttaminen toisten osapuolien aikatauluihin ja oman työssäkäynnin kanssa yhtä aikaa oli vaikeaa. Kiirehtiminen useasti pilaa hyvän

projektin, joten hyvä puoli hitaasti etenemisessä on se, ettei tee niin helposti hätiköityjä päätöksiä ja on paljon aikaa käydä läpi virheitä ja muita paranneltavia asioita.

Eräs erittäin haasteelliseksi kokemani asia oli Mambon päivittäminen, joka kesti useita päiviä ja jonka vuoksi sivusto piti pitää suljettuna. Päivityksen jälkeen pelaaja profiilit eivät näkyneet, vaikka varmuuskopio tiedostossa ne olivat, joten ne piti laittaa takaisin manuaalisesti. Käytin varmuuskopiointia muutenkin aktiivisesti, joten en riskeerannut koko työn katoamista.

Kaikin puolin tämä on ollut opettavainen, mielenkiintoinen ja erittäin haastava projekti. Pelaajaprofiilien täyttyminen ja koko verkkopalvelun näkeminen yhteisön päivittäisessä käytössä saa aikaan onnistumisen tunteen. Uskon, että tulevaisuudessa voin hyödyntää opinnäytetyöprojektissa saamiani taitoja.

8 LÄHTEET

Kilpi, T. 2006. Blogit ja bloggaaminen. Gummerus kirjapaino.

Merisavo, M., Vesanen J., Raulas M. & Virtanen V. 2006. Digitaalinen markkinointi. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino.

Parkkinen J. 2002. Hyvään verkkopalveluun – käytettävyysopas verkkoviestijöille. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Goto, K & Gotler, K. 2003. Verkkopalveluprojekti. Helsinki: Edita Prima Oy.

Nielsen, J. 2000. WWW-suunnittelu. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino

Kuutti, W. 2003. Käytettävyys, suunnittelu ja arviointi. Gummerus kirjapaino

Wiio, A. 2004. Käyttäjätavallisen sovelluksen suunnittelu. Helsinki: Edita Prima Oy.

Krug, S. 2006. Älä pakota minua ajattelemaan – tervettä järkeä verkkopalveluun. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino.

PAINAMATTOMAT LÄHTEET

Lehdistötiedotteet. 2009. Facebook. [Viitattu 13.5.2009]. Saatavissa: <http://www.facebook.com/press/releases.php?p=87889>

Media alert. 2009. Blizzard Entertainment. [Viitattu: 13.5.2009]. Saatavissa: <http://www.blizzard.com/us/press/081121.html>

Ikäjakamat. 2009. IRC-galleria. [Viitattu 21.5.2009]. Saatavissa <http://irc-galleria.net/dob.php>

Facebook. 2009. Facebook. [Viitattu 22.5.2009] Saatavissa: <http://www.facebook.com/facebook?ref=pf#/facebook?v=info&viewas=0>

Microsoft Network. 2009. Microsoft Network. [Viitattu 21.5.2009] Saatavissa: <http://www.msn.com/>

Viisaasti verkossa. koulutusmateriaali nettiturvallisuudesta. 2006. Mannerheimin Lastensuojeluliitto. Tukioppilastoiminnan [Viitattu 20.9.2008]. Saatavissa: <http://www.mll.fi/@Bin/1671940/Viisaasti%20verkossa%20-koulutusmat.%20tukioppilaille.pdf>

Guild Wars. 2009. Press release April 2009. [Viitattu 21.5.2009]. Saatavissa: <http://www.guildwars.com/events/press/releases/pressrelease-2009-04-24.php>

Guild Wars. 2009. GamePlay: Exploring Your World: Towns and Landscapes. [Viitattu 1.3.2009]. Saatavissa: <http://www.guildwars.com/gameplay/exploring/townlandscape/>

Guild Wars Factions Manual. 2006. Guild Wars. [Viitattu 22.5.2009]. Saatavissa: <http://ftp.guildwars.com/downloads/gwf-manual.pdf>

Guild Leader. 2009. Guild Wars Official Wiki. [Viitattu 22.5.2009]. Saatavissa: http://wiki.guildwars.com/wiki/Guild_Leader

Guild Officer. 2009. Guild Wars Official Wiki. [Viitattu 22.5.2009]. Saatavissa: http://wiki.guildwars.com/wiki/Guild_officer

Eskelinen, M. 2005. Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa. [Viitattu 12.8.2005]. Saatavissa: <http://www.sitra.fi/julkaisut/Raportti51.pdf?download=>

Tietoja ja lukuja. Peliteollisuus. 2009. PEGI Pan European Game Information. [Viitattu 21.5.2009]. Saatavissa: <http://www.pegi.info/fi/index/id/210/>

Finnish Game Companies. 2006. Uudenmaan TE-Keskus. [Viitattu 12.8.2008]. Saatavissa: <http://www.neogames.fi/fingames/Finnish%20Game%20Companies%2006.pdf>

Melakoski C., Sirkesalo S., & Tirronen H. 2007. Himottaa, mutta pelottaa?. Suomalaisen sisältötuotantoalan näkemyksiä osallistumistaloudesta ja sosiaalisesta mediasta. PARTECO-hankkeen osaraportti. [Viitattu 12.8.2008]. Saatavissa: www.tamk.fi/kirjasto/Parteco_selvitys2007_MelSirTir.pdf

Wuorisalo Jyri. 2006. Sosiaalinen Media. Globaalin kommunikaation vallankumous. [Viitattu 12.8.2008]. Saatavissa: www.puikkari.fi/sisalto/artikkelit1/tiedostot/Sosmedglobval.pdf

Wikipedia. 2009. Wikipedia. [Viitattu 22.5.2009]. Saatavissa: <http://fi.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>

Wikipedia. 2009. Keskustelupalsta. [Viitattu 22.5.2009]. Saatavissa: <http://fi.wikipedia.org/wiki/Keskustelupalsta>

RSS 2.0 Specification. 2009. RSS Advisory Board. Really Simple Syndication specifications, tutorials and discussion. [Viitattu 20.5.2009]. Saatavissa: <http://www.rssboard.org/rss-specification#whatIsRss>

Kyrnin, J. 2009. Content Management. Why do you need content management? [Viitattu 22.5.2009] Saatavissa: <http://webdesign.about.com/od/contentmanagement/a/aa031300a.htm>

Mambo – open source content management system. 2009. Mambo Foundation. [Viitattu 30.6.2007.] Saatavissa: <http://mambo-foundation.org/>

Walker, R. 2004. Mambo 4.5.1a Quick Start Guide. [Viitattu 22.5.2009] Saatavissa: <http://www.netshinesoftware.com/downloads/Mambo%20Quick%20Start%204.5.1a.pdf>

Mambo CMS Documentation. 2008. Mambo Manual. [Viitattu 22.5.2009]. Saatavissa: <http://mambo-manual.org/display/dev/Home>

Nielsen, J. 2005. Ten Usability Heuristics. [Viitattu 20.9.2008]. Saatavissa: http://www.useit.com/papers/heuristic/heuristic_list.html

9 Liitteet

Liite 1. Tarvekysely

Liite 2. Tarvekyselyn prosentuaaliset tulokset

Liite 3. Käytettävyydestä

Liite 4. Tyytyväisyyskysely

Liite 5. Tyytyväisyyskyselyn tulokset

Liite 1. Tarve kysely

Tarvekysely

1. Are you male or female?
2. Where are you from?
3. What is your age?

Select

- 1 = Important,
- 2 = Slightly important
- 3 = Neither
- 4 = Slightly Unimportant
- 5 = Unimportant

4. In my opinion, having Guild history on the website is..
5. In my opinion, having a Member roster on the website is..
6. In my opinion, having Guild's rules on the website is..
7. In my opinion, having a Calendar on the website is..
8. In my opinion, having Members Blogs on the website is..
9. In my opinion, having a Recruiting form on the website is..
10. In my opinion, having a HEH Wiki on the website is..
11. In my opinion, having a Map Library on the website is..
12. In my opinion, having a Link list on the website is..
13. In my opinion, having HEH Advertisements on the website is..
14. In my opinion, having Advertisements on the website is..
15. In my opinion, having a Screenshot Gallery on the website is..
16. In my opinion, having Contests on the website is..
17. In my opinion, having a Messagebox on the website is..
18. In my opinion, having Member Profiles on the website is..
19. In my opinion, having Theme Choises on the website is..
20. In my opinion, having a Log-In-Function on the website is..
21. In my opinion, having a Search function on the website is..
22. In my opinion, having Instructions on the website is..
23. In my opinion, having an Integrated Forum on the website is..
24. In my opinion, having a Feedback-page on the website is..
25. In my opinion, having a Sitemap on the website is..
26. In my opinion, having Guild/Alliance News on the website is..
27. In my opinion, having Alliance Pages on the website is..
28. In my opinion, having Own Stories –section on the website is..
29. In my opinion, having "Funny Quotes" on the website is..
30. In my opinion, having a "Description of HEH" on the website is..
31. In my opinion, having a Happening Calendar on the website is..

32. In my opinion, having A Bulleting Board on the website is..
33. In my opinion, having Animated Banners on the website is..
34. In my opinion, having a Guest book on the website is..
35. In my opinion, having Polls on the website is..
36. In my opinion, having Surveys on the website is..
37. In my opinion, having a GW theme on the website is..
38. In my opinion, having Contests and Tournaments on the website is..
39. In my opinion, having Member Contact information on the website is..
40. In my opinion, having a List of previous HEH members on the website is..
41. In my opinion, having a FAQ page on the website is..
42. In my opinion, having GW Community News & Links on the website is..
43. In my opinion, having Music / Sound effects on the website is..
44. In my opinion, having a Chat -option on the website is..
45. In my opinion, having a Builds library on the website is..
46. In my opinion, having a PvE/PvP –Library on the website is..
47. In my opinion, having an Auction/Trading -section on the website is..
48. In my opinion, having Alliance Rules on the website is..
49. In my opinion, having Downloadable documents on the website is..
50. In my opinion, having "a Picture of the Day" on the website is..
51. In my opinion, having "HEH Weekly" on the website is..
52. In my opinion, having update information on each page on the website is..

53. Are there any other elements or functions which you would want to have on HEH Guild website, which were not mentioned in the previous category of questions. If yes, which?

54. Thank you for your patience so far. One more question.. What is your opinion about this survey and it's lenght? Give open feedback. :)

Liite 2. Tarvekyselyn prosentuaaliset tulokset

Function		Likert -scale				
		1	2	3	4	5
1.	History	43,75 %	50 %	6,25 %	0 %	0 %
2.	Member Roster	62,50 %	18,75 %	12,50 %	6,25 %	0,00 %
3.	Guild Rules	62,50 %	31,25 %	6,25 %	0 %	0 %
4.	Calendar	12,50 %	18,75 %	37,50 %	0 %	0 %
5.	Member Blogs	6,25 %	50 %	25 %	12,50 %	6,25 %
6.	Recruiting Form	37,50 %	37,50 %	12,50 %	12,50 %	0 %
7.	HEH Wiki	25 %	37,50 %	25 %	6,25 %	6,25 %
8.	Map Library	18,75 %	25 %	43,75 %	6,25 %	6,25 %
9.	Link List	25 %	50 %	6,25 %	6,25 %	12,50 %
10.	HEH Advertisement	25 %	25 %	37,50 %	12,50 %	0 %
11.	Advertisements	6,25 %	6,25 %	31,25 %	37,50 %	18,75 %
12.	Screenshot Gallery	50 %	25 %	25 %	0 %	0 %
13.	Contests	43,75 %	25 %	25 %	0 %	6,25 %
14.	Message Box	25 %	43,75 %	6,25 %	12,50 %	12,50 %
15.	Member Profiles	56,25 %	25 %	18,75 %	0 %	0 %
16.	Theme Choices	6,25 %	37,50 %	25 %	18,75 %	12,50 %
17.	Log-In-Function	62,50 %	12,50 %	18,75 %	0 %	6,25 %
18.	Search Function	50 %	31,25 %	0 %	12,50 %	6,25 %
19.	Instructions	12,50 %	37,50 %	6,25 %	31,25 %	12,50 %
20.	Integrated Forum	50 %	18,75 %	12,50 %	18,75 %	0 %
21.	Feedback Page	43,75 %	37,50 %	6,25 %	6,25 %	6,25 %
22.	Sitemap	0 %	50 %	25 %	18,75 %	6,25 %
23.	Guild/Alliance News	81,25 %	12,50 %	0,00 %	6,25 %	0,00 %
24.	Alliance Pages	37,5 %	50 %	6,25 %	0,00 %	6,25 %
25.	Own Stories - Section	25,0 %	18,75 %	50 %	0 %	6,25 %
26.	Funny Quotes	25 %	18,75 %	50 %	0 %	6,25 %
27.	Description of HEH	87,50 %	12,50 %	0 %	0,00 %	0,00 %
28.	Happening Calendar	62,50 %	31,25 %	0 %	6,25 %	0,00 %
29.	Bulletin Board	43,75 %	31,25 %	18,75 %	6,25 %	0,00 %
30.	Animated Banners	0 %	25,00 %	31,25 %	31,25 %	12,50 %
31.	Guest Book	12,50 %	18,75 %	31,25 %	31,25 %	6,25 %
32.	Polls	25 %	12,50 %	37,50 %	18,75 %	6,25 %
33.	Surveys	18,75 %	50 %	12,50 %	12,50 %	6,25 %
34.	GW Theme	25 %	31,25 %	37,50 %	6,25 %	0 %
35.	Contests&Tournaments	31,25 %	31,25 %	12,50 %	18,75 %	6,25 %
36.	Member Contact Info	50 %	31,25 %	18,75 %	0 %	0 %
37.	List of Prev HEH Members	6,25 %	6,25 %	31,25 %	25 %	31,25 %
38.	FAQ	18,75 %	50 %	25 %	6,25 %	0 %

39.	GW News & Links	18,75 %	37,50 %	25 %	6,25 %	12,50 %
40.	Music / Sound Effects	0 %	18,75 %	25 %	18,75 %	37,50 %
41.	Chat	6,25 %	18,75 %	18,75 %	37,50 %	18,75 %
42.	Builds Library	43,75 %	25,00 %	12,50 %	12,50 %	6,25 %
43.	PvE/PvP Library	31,25 %	43,75 %	0 %	18,75 %	6,25 %
44.	Auction / Trading Section	25 %	31,25 %	25 %	0,00 %	18,75 %
45.	Alliance Rules	43,75 %	18,75 %	31,25 %	0 %	6,25 %
46.	Downloadable Docs	18,75 %	37,50 %	25 %	18,75 %	0,00 %
47.	Picture of The Day	18,75 %	31,25 %	12,50 %	12,50 %	25 %
48.	HEH Weekly	6,25 %	43,75 %	18,75 %	18,75 %	12,50 %
49.	Update Info Each Page	25 %	25 %	18,75 %	12,50 %	18,75 %

1 = Important, 2 = Slightly important, 3= Neither, 4 = Slightly Unimportant, 5 = Unimportant

Liite 3. Käytettävyysesti

HEH WEBSITE USABILITY TEST 13th of November 2007

www.heh.hennu.net

1. Register on the website.
2. Describe your first impressions of the site.
3. You wish to know details of this guild, for example who are the members. Search for this information.
4. Find a list of allied guilds.
5. You wish to add new event on events calendar on December.
6. Put yourself in the role of a player who is seeking to join a guild. How do you contact the leader or officers of this guild and try to join?
7. Find link to Discussion Boards.
8. Find the latest news of HEH guild.
9. Write a comment somewhere on the site.

10. You want to know in which all pages your player name is mentioned.

11. Send Feedback of the site to the Administration.

What are Your opinions about the component positions? Components are the items on the left and right column, like Mini Calendar, Log In - Function, Random Image, Template Chooser..

Describe the navigation. Is it Logical, easy to use?

Give open comments about the site generally.

Any Suggestions for changes before official publishing?

Thank you ☺

Liite 4. Tyytyväisyyskysely

HEH Website Survey

Feedback survey for registered users

Sivu 1/2

The idea behind this survey, is to improve the HEH website and to know how users feel about it right now. Please keep HEH website open in other window, to help you check things asked in the survey, if needed.

***:Ilä merkittyihin kysymyksiin pitää vastata.**

*1. When did you register to HEH website? (Check the registration date from your profile)

*2. How often do you use the HEH website?

- Daily
- Every second day
- Several times per week
- Few times per week
- Few times per month

*3. Approximately how long do you surf on the HEH website per each visit?

- 0-1 min
- 1-5 min
- 5-10 min
- 10-20 min
- 20-30 min
- 30 - 60 min
- longer than 60 mins

*4. When you log to the HEH website, what information you seek first?

*5. Has the information you've seeked been easy to find each time?

- Kyllä
- Ei

*6. Do the HEH website's pages load up fast?

- Yes, always
- Yes, most of time
- Sometimes I have to wait bit longer, sometimes not.
- No, not always
- No, not at all.

*7. Do you find the layout (structure) of the website simple and clear?

- Kyllä
- Ei

8. If your answer to the previous question was no (otherwise skip), please state here the things that don't make the website simple and clear.

- *9. If you have Questions or suggestions to website administration or the HEH guild management, are the contact methods easy to find and easy to use? Tell about it in your own words

- *10. Do you find the menu's clear and logically organized?

- Kyllä
 Ei

- *11. Look at right column of HEH website. In your opinion, are there too many modules (modules like, random image, who's online, latest comments, random comment)?

- Yes
 No
 I'm not sure.

12. If you answered yes to the previous question, state in the box below which modules might be good to remove/hide & why. Also, if you answered "I'm not sure", comment here about

Sivu 1 / 2
[Next Page](#)

HEH Website Survey

Feedback survey for registered users

Sivu 2/2

The idea behind this survey, is to improve the HEH website and to know how users feel about it right now. Please keep HEH website open in other window, to help you check things asked in the survey, if needed.

*:llä merkittyihin kysymyksiin pitää vastata.

- *13. How many new items should the "What's New" box contain? (Currently set on 5)

- *14. Should the "What's New" box show the latest blog entries of members? (Currently set that it shows).

- Kyllä
 Ei

- *15. Is the content area too narrow on HEH website? Content Area = where the actual article text comes, middle, white area between 2 columns on each side.

- Yes, it should be wider.
 No, its fine.
 Some articles would require wider area, some don't need.
 I'm not sure.

- *16. Do you use the search tool? Has it given you the things you've seeked? Answer to box below.

* 17. The information on the pages is always up-to-date

- I agree.
 I disagree.
 I'm not sure.

* 18. The Member Profile on HEH website is easy to use & easy to update.

- I agree
 I disagree
 I haven't used it much to be able to give answer yet.

* 19. Overall, the HEH website is simple and easy to use.

- I agree.
 I disagree.
 I agree/disagree partially.
 I'm not sure.

* 20. Is there something else on the HEH website that you have found unpleasant and would hope for improvement in it?

* 21. Rate The HEH Website Templates. Use your chosen rating method, for example how much you like it yourself, or how much it is HEH style. The 5 is highest grade and 1 is lowest grade.

	1	2	3	4	5
HEH Clouds	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Oceanic	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pre searish	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

* 22. From the list below, select all the attributes that fit HEH website in your opinion.

- Nice
 Messy
 Trendy
 Active
 Slow
 Cool
 Average
 Bugged
 Relaxing
 Boring
 Pretty
 Ugly
 Versatile
 Outdated
 Up-to-date
 Unpleasant
 Popular
 Inactive
 Confusing
 Interesting

Liite 5. Tyytyväisyyskyselyn tulokset

phpESP, v(1.8.2)

http://hehguild.com/surveys/admin/manage.php?where=results&sid=3

p h p E S P







[Help](#)**HEH Website Survey****Feedback survey for registered users**

The idea behind this survey, is to improve the HEH website and to know how users feel about it right now. Please keep HEH website open in other window, to help you check things asked in the survey, if needed.




1. When did you register to HEH website? (Check the registration date from your profile)

Kpl	Vastaus
1	02.09.08
2	05.07.2008
1	05.07.2008 21:54:59
1	06.07.2008
1	12.07.2008
1	12.08.2008
1	17.07.2008
3	29.06.2008
1	29.06.2008 21:09:49
1	29.06.2008 21:20:28
1	29.06.2008 21:23:18
1	29.07.2008
1	5/5/08
1	6th July 2008

2. How often do you use the HEH website?

Daily	 17,6%	(3)
Every second day	 11,8%	(2)
Several times per week	 11,8%	(2)
Few times per week	 23,5%	(4)
Few times per month	 35,3%	(6)
YHT.	 100,0%	17

3. Approximately how long do you surf on the HEH website per each visit?

0-1 min		(0)
1-5 min	 41,2%	(7)
5-10 min	 35,3%	(6)
10-20 min	 23,5%	(4)
20-30 min		(0)
30 - 60 min		(0)
longer than 60 mins		(0)

YHT.  **17**
100,0%

4. When you log to the HEH website, what information you seek first?

Kpl Vastaus

- 1 -If there's some special news. -New screenshot competitions. -New messages. - I Also find usefull in the right collum of HEH website, I can see if someone replied/comment on a blog..which is nice to see so I can visit that blog & check out what is in it :) . + I always take a look at the calendar if there's a birthday coming up or something else. And for the rest , just take a look around etc. :D
- 1 about events
- 1 Event Calendar, Blogs, and anything that is on the front page. That is usually what I look for everyday. Sometimes I log in to seek certain information, like the guild roster or some other specific areas.
- 1 events
- 1 Events usually =D Check profiles sometimes =o
- 1 Guild announcements
- 1 I normally just log on in the forum and check things there, not really visiting the website that often. And Screenshot competitions are the things I check there most :p
- 1 I update my profile, Check news, and whats going on :)
- 1 New items like blogs, news, comments, events...
- 1 new posts
- 1 New profiles (and updates), announcements, contests info.
- 1 news
- 1 News.
- 1 pictures <3 and latest news
- 1 The 'What's new' section.
- 1 The newest information, so I stay up to date about the events and so. Nothing specific.
- 1 Upcoming events People's profiles/pictures


5. Has the information you've seeked been easy to find each time?


Kyllä  (17)
 100,0%


Ei  (0)

YHT.  **17**
100,0%

6. Do the HEH website's pages load up fast?

Yes, always  47,1% (8)

Yes, most of time  47,1% (8)



Sometimes I have to wait bit longer, sometimes not.  5,9% (1)

No, not always (0)

No, not at all. (0)

YHT.  **17**
100,0%

7. Do you find the layout (structure) of the website simple and clear?

Kyllä		(17)
Ei		(0)
YHT.		17

8. If your answer to the previous question was no (otherwise skip), please state here the things that don't make the website simple and clear.

Kpl Vastaus


9. If you have Questions or suggestions to website administration or the HEH guild management, are the contact methods easy to find and easy to use? Tell about it in your own words into the box below.

Kpl Vastaus




1 /

- 1 Er, yes, since I have her on MSN. xD
- 1 i dont really ask question or suggestions
- 1 I guess so, haven't really tested it, but I trust hennu's sense of judgement :p
- 1 i just talk to Henu in-game :-)
- 1 I perefere to contact Guild management in game.
- 1 In my opinion they are easy to find. Although I have never had to use it yet, I know where I could find it.
- 1 Minusta yhteystiedot on helppo löytää, ja viestejä ja kaikkea kommenttia on helppo laittaa :)
- 1 msn, in-game
- 1 Right now, I tried to look for the contact method, and it took me a minute to figure out that the Contact us button is on the top of the website, not on the left. I think it would be nice to get the Contact us botton on the left side of the website as well as on the top (on the root of the menu, or maybe it could be in the Website info part).
- 1 We have contact methods?! O_O
- 1 yes
- 1 Yes is is.
- 1 yes they are
- 1 Yes, If I would have a question (and I can't just ask it in msn to Henu xD) I can find the contact ways very easily. It's also easy to use, cause everthing is made very clear.
- 1 Yes, I think they are. "Contact us." is a link which provides a clear view of the people in charge and also a direct way to contact those persons.
- 1 Yes, the link to find this information is very easy to find

10. Do you find the menu's clear and logically organized?

Kyllä		(17)
Ei		(0)
YHT.		17

11. Look at right column of HEH website. In your opinion, are there too many modules (modules like, random image, who's online, latest comments, random comment)?

Yes		(0)
No		76,5% (13)
I'm not sure.		23,5% (4)
YHT.		100,0% 17

12. If you answered yes to the previous question, state in the box below which modules might be good to remove/hide & why. Also, if you answered "I'm not sure", comment here about it, for example, if you would suggest switching the modules places, instead of removing.




Kpl Vastaus

- 1 I'm not sure because... maybe if the picture above the logout button was removed, a little bit of space is saved. But this isn't a necessity.
- 1 meh theres an ok number, should be customisable for each user
- 1 There should be more modules imho. Some random stuff, is fun. GW has much info (even not related directly to HEH) that can be displayed.





13. How many new items should the "What's New" box contain? (Currently set on 5)

Kpl	Vastaus
1	3
13	5
2	7
1	8

14. Should the "What's New" box show the latest blog entries of members? (Currently set that it shows).

Kyllä		82,4% (14)
Ei		17,6% (3)
YHT.		100,0% 17

15. Is the content area too narrow on HEH website? Content Area = where the actual article text comes, middle, white area between 2 columns on each side.

Yes, it should be wider.		5,9% (1)
No, its fine.		76,5% (13)
Some articles would require wider area, some don't need.		17,6% (3)
I'm not sure.		(0)
YHT.		100,0% 17




16. Do you use the search tool? Has it given you the things you've seeked? Answer to box below.

Kpl Vastaus

- 1 I don't use it.
- 1 i dont use it on any site except forums
- 1 I have honestly, never needed to use it, i guess thats a good thing =D
- 1 I have never used it so far.
- 1 I haven't had a need to use it yet.

- 1 I haven't used it
- 1 I've really only used it one time so far. (and then yes, I found what I seeked.) But I'm not a person who uses stuff like that alot, cause I don't mind searching it myself :D. But it's usefull if you fast & easy wanna find something , yes.
- 1 no i dont use the search tool
- 1 no I haven't use it.
- 1 No I haven't.
- 1 No, I don't use search tool.
- 1 no, meh
- 1 No. And, thus, no.
- 1 Nope, i'm 'überskilled' in websites >=D
- 1 only used it once - found what i was looking for
- 1 Se on löytänyt minulle kaiken tarvittavan :)
- 1 So far I haven't used the search tool, because right now there aren't too many things on the website for the search tool to be in much use. I suspect that after the website grows in content so will the frequency of the Search tool usage. When I tested it before, it worked fine and gave me the things I seeked.




17. The information on the pages is always up-to-date

I agree.		70,6%	(12)
I disagree.			(0)
I'm not sure.		29,4%	(5)
YHT.		100,0%	17

18. The Member Profile on HEH website is easy to use & easy to update.

I agree		94,1%	(16)
I disagree			(0)
I haven't used it much to be able to give answer yet.		5,9%	(1)
YHT.		100,0%	17

19. Overall, the HEH website is simple and easy to use.

I agree.		94,1%	(16)
I disagree.			(0)
I agree/disagree partially.		5,9%	(1)
I'm not sure.			(0)
YHT.		100,0%	17

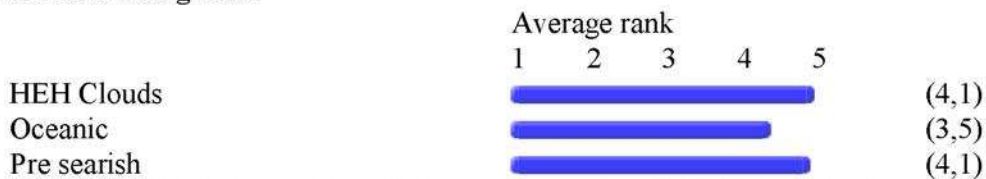
20. Is there something else on the HEH website that you have found unpleasant and would hope for improvement in it?

Kpl Vastaus

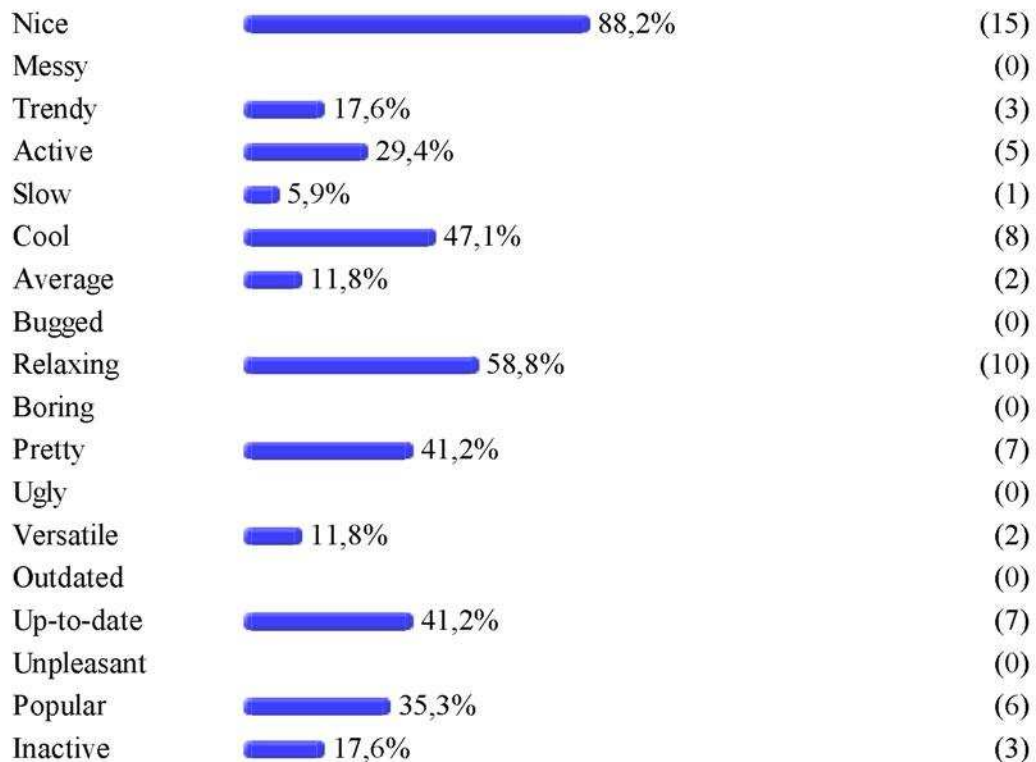
- 1 /
- 1 At the moment I don't find anything unpleasant. Of course there are always things to improve on, for example having more templates available. But those are more like add-ons then actual improvements in the core or basis of the website.


- 1 Avatar upload, the approving is kinda annoying :p
- 1 Can't think of anything that displeases me
- 1 ei, kaikki ovat täydellisiä :)
- 1 Everything is fine. Well, template chooser shouldn't be displayed on Main all the time (maybe hidden or in personal preferences), as everyone tends to choose template only one time. :)
- 1 joo, lisää themei. Kolme ei riitä :D
- 1 meh
- 1 More funny quotes needed! :D
- 1 no
- 1 no probs
- 1 No.
- 1 nope
- 1 nope not at all
- 1 Not particularly.
- 1 Not really no. For me this website is perfect ! :D
- 1 Right now I can't think of anything that has given me so much trouble as to find it unpleasant and annoying.

21. Rate The HEH Website Templates. Use your chosen rating method, for example how much you like it yourself, or how much it is HEH style. The 5 is highest grade and 1 is lowest grade.



22. From the list below, select all the attributes that fit HEH website in your opinion.








Confusing (0)
 Interesting  52,9% (9)

23. If you have any other comments/wishes about HEH website, write it in the box below :)

Kpl Vastaus

- 1 HEH yo
- 1 Hmm, RSS feed to the "What's new" section if possible... but other than that.. it rocks! :-)
- 1 Less Rurik :p
- 1 My comment is just, I'm so happy HEH has a website and in my opinion it almost can't be more perfect than it is now. This is absolutely (oh my..how do you spell this...) amazing and perfect for HEH :). I'd say you did a greaat job Henu, really.
- 1 Somewhere in my profile to add more about myself ^^ . Like a big box to right stuff about myself =D
- 1 Thanks to you, Henu, for this lovely website :)
- 1 The site is just nice... What about posting info about latest updates in membes' profiles on main page? :P
- 1 Uhm, continue the good work ? ^^
- 1 Umm... I really have no idea what to write in these parts of surveys :D I like it when people ask me concrete questions. When someone tells me "Hey, tell me about yourself" I have no idea what to say because there is so much I can say and I get lost in the information. So basicaly, I should just say that you are doing a great job with the website so far :)

24. For statistics, please select your age group.

10 - 15 years	 11,8%	(2)
15 - 20 years	 41,2%	(7)
20 - 25 years	 35,3%	(6)
25 - 30 years		(0)
30 - 35 years	 11,8%	(2)
35 - 40 years		(0)
40 - 45 years		(0)
45 - 50 years		(0)
50 - 60 years		(0)
60 or above		(0)
YHT.	 100,0%	17