

Aarni Hosiokangas

# AUTTAJALISTA -SIVUSTON UUDIS- TUS

Opinnäytetyö

Liiketalouden ammattikorkeakoulututkinto

Tietojenkäsittelyn koulutus

2022



**Kaakkois-Suomen  
ammattikorkeakoulu**



Kaakkois-Suomen  
ammattikorkeakoulu

Tutkintonimike	Tradenomi (AMK)
Tekijä/Tekijät	Aarni Hosiokangas
Työn nimi	Auttajalista -sivuston uudistus
Toimeksiantaja	Astrofy Oy
Vuosi	2022
Sivut	30 sivua
Työn ohjaaja(t)	Miia Liukkonen

## TIIVISTELMÄ

Tässä opinnäytetyössä oli tavoitteena tutkia käyttöliittymäsuunnittelua, käyttökokemusta ja lopuksi soveltaa näitä asioita käytännön työssä. Tutkimustyönä suunniteltiin ja toteutettiin auttajalista.fi -sivustolle uusi käyttöliittymä.

Työssä keskeistä oli oppia käyttöliittymäsuunnittelun keskeiset käytännöt, käyttökokemuksen suunnittelu sekä luoda saavutettava ja responsiivinen käyttöliittymä käytännössä. Työn painopiste oli mobiilialustoissa, mutta saavutettavuuden kannalta on tärkeää, että käyttöliittymä toimii kaikilla näyttökoilla.

Työn lähteinä käytetään internetistä löytyviä artikkeleita ja tutkimuksia, jotka käsittelevät käyttöliittymäsuunnittelun eri alueita. Lähteenä on myös yksi kirja, joka käsittelee web-suunnittelua.

Työn lopputuloksena oli moderni ja responsiivinen käyttöliittymä, jonka toteutuksessa on hyödynnetty tässä työssä käsiteltyjä ja opittuja asioita.

**Asiasanat:** käyttöliittymäsuunnittelu, käyttäjäkokemus, muuntuvuus, käytettävyys

Degree title	Bachelor of Business Administration
Author (authors)	Aarni Hosiokangas
Thesis title	Auttajalista.fi website update
Commissioned by	Astrofy Oy
Time	2022
Pages	30 pages
Supervisor	Miia Liukkonen

## ABSTRACT

The purpose of this thesis was to research user interface design, user experience design and in conclusion to apply these topics in practice. The project of this thesis was to design and implement a new user interface for auttajalista.fi website.

In this thesis, it was purposeful to learn the key practices of user interface design and user experience design and to create an accessible and responsive user interface in practice. The focus of the work was on mobile platforms, but to achieve good accessibility, it had to be ensured that the user interface would be responsive and work on all screen sizes.

The sources for this study were articles and research found on the internet, relating to different areas of user interface design. There was also one book as a source that dealt with web-design. The result of this project was a modern and responsive user interface, the implementation of which made use of the subjects discussed and learned in this thesis.

**Keywords:** User interface design, user experience design, responsiveness, usability

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	5
2	KÄYTTÖLIITTYMÄSUUNNITTELU .....	5
2.1	Käyttöliittymä .....	6
2.2	Mobile-first -suunnittelu .....	7
2.3	Käyttöliittymäsuunnittelun parhaat käytännöt .....	8
3	KÄYTTÖKOKEMUS .....	11
3.1	Käyttökokemuksen tutkiminen hunajakennomallin avulla .....	12
3.2	Käyttökokemuksen suunnittelu .....	14
4	AUTTAJALISTA -KÄYTTÖLIITTYMÄN KEHITTÄMINEN .....	16
4.1	Käyttöliittymän suunnittelu .....	16
4.2	Käyttöliittymän toteutus .....	18
4.3	Yhtenäisyys ja yhdenmukaiset elementit .....	20
4.4	Auttajalista-käyttökokemus .....	22
5	YHTEENVETO .....	28
	LÄHTEET .....	28
	KUVALUETTELO .....	30

## 1 JOHDANTO

Tietokoneiden ja mobiililaitteiden määrä kasvaa rajusti maailmalla. Tämän kasvun myötä verkkosivujen ja ohjelmien käyttö kasvaa. Ihmisen ja ohjelman välisen kommunikaation tärkein osa on käyttöliittymä. Nykyään maailma on täynnä tietokoneita ja puhelimia, joissa näyttökoot vaihtelevat merkittävästi. Käyttöliittymän suunnittelussa on erityisen tärkeää ottaa huomioon kaikki erilaiset näyttökoot ja suunnitella sivusto toimimaan responsiivisesti, eli siten, että sivusto mukautuu aina tietokoneen tai puhelimen näyttöön sopivaksi jättämättä mitään olennaista ulos.

Auttajalista on sivusto, jonka tarkoitus on toimia avoimena ja ilmaisena alustana, jossa ihmiset voivat listata omia auttajapalveluitaan. Auttajalistan tavoite on helpottaa avun tarpeessa olevia löytämään auttaja mistä päin Suomea tahansa. Sivusto on melko vanhanaikainen, joka näkyy käyttöliittymässä ja puutteellisessa toiminnallisuudessa.

Tämän opinnäytetyön toimeksianto on suunnitella ja toteuttaa auttajalista-sivustolle uusi graafinen käyttöliittymä. Toimeksiantajana on Astrofy Oy.

Opinnäytetyön tavoitteena on tutkia modernin käyttöliittymän suunnittelua ja toteutusta sekä luoda auttajalistalle moderneja käyttöliittymäsuunnittelutekniikoita hyödyntäen graafinen käyttöliittymä. Sovellukselle suunniteltu käyttöliittymä toteutetaan ja otetaan käyttöön myöhemmin julkaistavassa auttajalista-sivustossa. Tässä työssä ei käsitellä sovelluksen toiminnallisuuden rakentamista tai back-end-puolta.

## 2 KÄYTTÖLIITTYMÄSUUNNITTELU

Käyttöliittymäsuunnittelulla pyritään ennakoimaan käyttäjän tarpeita ja sillä varmistamaan, että käyttöliittymä sisältää tarpeelliset graafiset elementit ja että ne ovat käyttäjälle ymmärrettäviä ja niiden toiminnot yksiselitteisiä. (User Interface Design basics 2022.)

Käyttöliittymäsuunnittelu suoritetaan aina projektin alkuvaiheessa, yleensä konseptisuunnittelun ja graafisen suunnittelun välissä. Käyttöliittymäsuunnittelu suoritetaan kuitenkin aina ennen toteutusvaihetta. Hyvällä suunnitelmalla siis pyritään ennaltaehkäisemään mahdollisia toteutukseen liittyviä ongelmia. (Konsepti s.a.)

Käyttöliittymäsuunnittelua voidaan verrata lehden suunnitteluun. Molemmissa pyritään käyttämään yhtenäistä typografiaa. Lehdessä on yleensä yhtenäistä ainakin lehden nimi, sivunumerot ja fontti. Samoja yhtenäisyyksiä on käyttöliittymissä. Yleensä kuitenkin värit, taustakuva, fontti, logot ja nappien tyylittely. Käyttöliittymän tärkein yksittäinen sivu on etusivu. Etusivua voidaan verrata vaikka lehden kanteen. Etusivu houkuttelee käyttäjän tutkimaan sivua paremmin, tai pelottelee sen pois. Etusivun käyttöliittymä on siis suunniteltava erittäin tarkasti, jotta se ei pelottele käyttäjiä tiehensä. (Korpela & Linjama 2005, 355.)

## **2.1 Käyttöliittymä**

Käyttöliittymällä tarkoitetaan sitä ohjelmiston osaa, jonka kautta käyttäjä ohjaa ja kommunikoi ohjelman kanssa. Tietokoneohjelmassa käyttöliittymällä tarkoitetaan sitä osaa ohjelmistosta, jonka käyttäjä näkee tietokoneen näytöllä. Jotta ihminen pystyy käyttämään ohjelmistoa sujuvasti, on käyttöliittymän oltava selkeä ja helposti käyttäjän tulkittavissa. Käyttöliittymän sujuvuutta ja selkeyttä käyttäjälle voidaan tukea käyttämällä esimerkiksi kuvia, videoita ja ääniä osana käyttöliittymää. Tämän sujuvuuden luomiseksi käyttäjälle tarvitaan käyttöliittymäsuunnittelua. (Helsingin yliopisto s.a.)

Yleisesti käyttöliittymiä on kahdenlaisia, merkkipohjaisia ja graafisia käyttöliittymiä. Merkkipohjaisessa käyttöliittymässä käyttäjä kommunikoi ohjelman kanssa syöttämällä komennot näppäimistön avulla komentoriville. Graafisessa käyttöliittymässä käyttäjä käyttää ohjelmaa esimerkiksi hiirellä kuvakkeita, valikoita ja painikkeita painamalla ja siirtelemällä. Nykyään käyttöliittymistä enää murto-osa on merkkipohjaisia johtuen niiden vaikeasta käytettävyydestä. Useimmissa ohjelmissa pääasiallinen käyttöliittymä on graafinen, ja niissä käyttö perustuu graafisten objektien klikkailuun ja siirtelyyn esimerkiksi hiiren avulla. (Helsingin yliopisto s.a.)

Käyttöliittymän käytettävyydellä tai helppokäyttöisyydellä tarkoitetaan sitä, kuinka nopeasti käyttöliittymään saapuva uusi käyttäjä oppii käyttämään sitä. Eli siis mitä parempi on käytettävyys, sitä helpommalta ja luonnollisemmalta käyttöliittymässä navigoiminen ja liikkuminen uudelle käyttäjälle tuntuu. Käyttöliittymä perustuu lähes kokonaan näköaistiin ja toimii näkyvän ulkoasun muodossa. Käyttämisen helppoutteen vaikuttaa käyttäjän kyky tunnistaa käyttöliittymän elementit ja niiden toiminnallisuus entisten kokemusten ja vanhojen tottumusten pohjalta. (Korpela & Linjama 2005, 354.)

## **2.2 Mobile-first -suunnittelu**

Mobile-first -suunnittelulla tarkoitetaan sitä, että käyttöliittymä suunnitellaan ensisijaisesti käytettäväksi mobiililaitteella. Tänä päivänä kahdella miljardilla ihmisellä on pääsy internetiin mobiililaitteella, vuoteen 2025 mennessä luvun on arvioitu nousevan 72,5 % maailman väestöstä. Mobiililaitteiden yleistymisen vuoksi käyttöliittymäsuunnittelussa on alettu suosimaan mobile-first -suunnittelua. (Morales 2021.)

Kun rakennetaan käyttöliittymää mobiililaitteelle, on käytettävissä oleva tila vähissä pienten ruutukokojen takia. Koska tilaa on vähän, voidaan ruudulla näyttää vain välttämättömät ja tärkeimmät asiat. Kun käyttöliittymää laajennetaan isommille näytöille, voidaan vähemmän tärkeitä asioita ottaa mukaan näkymään. Kun suunnitellaan käyttöliittymää mobiililaitteelle, on tärkeää tiedostaa mikä osa palvelua/tuotetta on tärkein näyttää käyttäjälle koska mobiililaitteiden ruuduille saadaan näkyviin hyvin rajattu määrä tietoa vähäisen ruututilan takia. Mobiililaitteilla sisällön yksinkertaisena pitämisen tärkeys korostuu entisestään. Käyttöliittymästä tulee hyvin nopeasti sekava ja harhaanjohtava jos välttämättömien elementtien lisäksi ruudulla on ylimääräisiä elementtejä. Jos välttämättömiä elementtejä on liian paljon sivulla, yleensä tämä ratkaistaan käyttämällä sisään taitettavia valikoita, jotka voidaan laajentaa käyttäjän painaessa tiettyä nappia. Sisään taitettavia valikoita ovat usein verkkosivun navigaatiopalkit, koska niissä on yleensä monia välttämättömiä nappeja käyttöliittymän toimivuuden kannalta. (Morales 2021.)

### **2.3 Käyttöliittymäsuunnittelun parhaat käytännöt**

Käyttöliittymäsuunnittelun yksi tärkeimmistä lähtökohdista on tuntea ohjelman käyttäjät. Suunnittelijalle on tärkeää, että hän tietää käyttäjän tavoitteet, taidot ja mieltymykset. Kun yleinen käyttäjäprofiili on tiedossa, voidaan alkaa seuraamaan yleisiä käyttöliittymäsuunnittelun käytäntöjä. (User Interface Design basics 2022.)

#### **Käyttöliittymän yksinkertaisuus**

Käyttöliittymäsuunnittelun tärkeimpiin käytäntöihin kuuluu käyttöliittymän pitäminen mahdollisimman yksinkertaisena. Hyvä käyttöliittymä on siis lähes näkymätön käyttäjälle. Hyvin suunnitellussa käyttöliittymässä vältetään kaikkia turhia elementtejä, käytetään selkeää kieltä ja jokainen ohjelman toiminto on selitetty käyttäjälle. (User Interface Design basics 2022.)

Vaikka yksinkertaisuus on tärkeää, aina ei kaikkea voi pitää yksinkertaisena. Vaikka olisi tiedossa, että sivuston lopputuloksesta tulee väkisin monimutkainen rakennelma, on silti parasta rakentaa yksinkertainen versio ensin. Jos ja kun jokin menee pieleen, on yksinkertaiseen versioon aina helppo palata ja lähteä lisäämään elementtejä sen päälle. (Korpela & Linjama 2005, 68.)

Periaate on se, että esitetään sivuston ydinasia ensin yksinkertaisesti, ja sitten lisätään monimutkaisempia tarkennuksia asiaan. Ei siis kannata säästää tärkeitä asioita viimeiseksi. (Korpela & Linjama 2005, 68.)

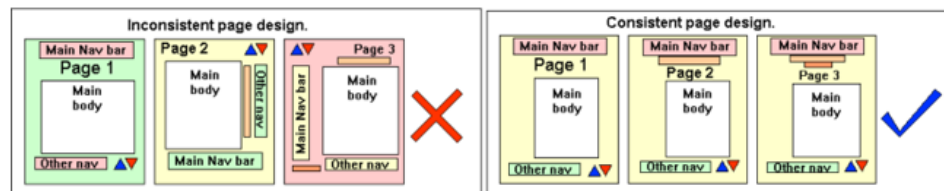
#### **Yhdenmukaisuus ja yleiset elementit**

Yleisesti tunnettujen elementtien kuten hakukenttien, nappien ja ikoneiden käyttäminen verkkosivulla luo käyttäjälle mieluisan tunteen ja auttaa käyttäjää suorittamaan haluamansa toiminnot verkkosivulla sujuvammin. Kun verkkosivu koostuu monesta eri alisivusta, on tärkeää käyttää jokaisella sivulla samoja elementtejä, jotka suorittavat saman asian kuin edellisillä alisivuilla (esim. napit). Tällä tavalla luodaan sivulle yhdenmukaisuutta. (User Interface Design basics 2022.)



Kun käyttäjä oppii tekemään jonkun toiminnon verkkosivulla, pitäisi hänen osata suorittaa sama toiminto toisella saman verkkosivun alisivulla yhdenmu-  
kaisen elementtivalintojen takia. (User Interface Design basics 2022.)

Kun käyttöliittymässä sivulta toiselle siirryttäessä kaikki kiinteät elementit ovat samanlaisia, se näyttää ja tuntuu yhtenäiseltä. Käytä koko ajan samaa taustaku-  
vaa, asettele tiedot samalla tavalla jokaiselle sivulle, käytä samaa fonttia ja  
pidä elementtien (esim. nappien) värit ja tyyli samoina. (Korpela & Linjama  
2005, 357.)



Kuva 1. Kiinteiden elementtien merkitys (Ye 2017)

## Sivun elementtien asettelu

Käyttöliittymän elementtien asettelulla on suuri merkitys sille mihin käyttäjän  
huomio kiinnittyy. Hyvin suunniteltu käyttöliittymän asettelu ohjaa käyttäjän  
huomion vaivatta sinne mitä käyttäjä sivulta etsii. Sopivat välit elementtien vä-  
lillä helpottavat käyttäjän huomion ohjaamista. Esimerkissä (kuva 2) kaksi en-  
simmäistä kuviota muodostavat yhden ison elementin, jossa käyttäjän huomio  
kiinnittyy vain yhteen isoon kokonaisuuteen. Viimeisessä kuviossa käyttäjän  
huomio ohjautuu suoraan tyhjään tilaan, josta on poistettu kaksi viivaa, tässä  
tilassa voisi olla esimerkiksi sivun tärkeä sanoma. (Moreno 2020.)



Kuva 2. Välien merkitys käyttäjän huomion ohjaamisessa. (Moreno 2020)

Tärkeää on myös kiinnittää huomiota elementtien kokoon asettelun suunnitte-  
lun yhteydessä. Elementtien kokohierarkia helpottaa käyttäjän valintaa. Koko

on yksinkertaisin tapa kertoa käyttäjälle mikä on tärkeintä sivulla. Luonnollisesti isompi elementti tai sivun alue indikoi sen tärkeyttä, pienemmät ovat toissijaisia. (Moreno 2020.)

### Värien ja kontrastin käyttö

Väreillä on suuri vaikutus siihen, mihin käyttäjä huomionsa sivulla kiinnittää. Käyttäjän huomiota voidaan ohjata haluttuun sivun osaan tai elementtiin värien ja kontrastin avulla. (User Interface Design basics 2022.)

Väreillä voidaan luoda myös syvyyttä käyttöliittymään, vaaleat värit vaikuttavat olevan lähellä, kun taas tummat värit tuntuvat kaukaisemmilta. Syvyyden tunnetta tarvitaan useasti esim. käyttöliittymän napeissa. Napin väreillä voidaan luoda kolmiulotteinen vaikutelma. Kun nappia ei ole painettu, on napin väri vaaleampi, vaalea nappi näyttää olevan kohollaan käyttöliittymän pinnasta. Kun käyttäjä painaa nappia, muuttuu nappi tummemmaksi, joka luo vaikutelman, että nappi olisi oikeasti painettu syvemmälle sivun pintaan. (Fadeyev 2022.)



Kuva 3. Napit, joissa vaalea ja tumma väri (Fadeyev 2022)

Väreihin ei saa kuitenkaan pelkästään tukeutua, eli siis pelkillä väreillä ei voida ilmoittaa käyttäjälle asiaa, esimerkiksi jos verkkosivulla lomakkeen lähettäminen epäonnistuu, ei voida näyttää vain punaista väriä virheen merkkinä, vaan on asia ilmaistava käyttäjälle symbolien tai tekstin avulla. (Värit ja kontrastit s.a.)

Jos jostain syystä verkkosivulla on sisältöä, joka perustuu pelkkään värin havaitsemiseen, on käyttäjälle tarjottava myös vaihtoehto, joka ei vaadi värin havaitsemista. Kannattaa siis miettiä, onko verkkosivun toiminta yhtä selkeää, jos se olisi mustavalkoinen. Jos sisältö pysyy yhtä ymmärrettävänä kuin ennen, et ole tukeutunut väreihin liikaa. (Värit ja kontrastit s.a.)

### 3 KÄYTTÖKOKEMUS

Käyttökokemus on laajempi termi, joka yhdistää käyttöliittymän ja käytettävyyden. Käyttökokemus sisältää kaiken mitä käyttäjä kokee, ajattelee, tuntee ja havainnoi käytön aikana kuin myös sen jälkeen. (Viljanen 2020.)

Löytääkö käyttäjä etsimänsä tiedot nopeasti ja helposti? Onko käyttöliittymässä navigoiminen helppoa? Erottavatko painikkeet ja linkit selkeästi muusta sisällöstä? Tietääkö käyttäjä mitä nappi tekee ennen kuin painaa sitä? Nämä kysymykset auttavat ymmärtämään, mitä käyttökokemuksella tarkoitetaan. Hyvä käytettävyys merkitsee suoraan virheetöntä ja tehokasta käyttöä sekä vaivatonta asiointia. (Viljanen 2020.)

Yksi tunnetuimmista tavoista tarkastella käyttökokemusta on Peter Morvillen luoma käyttökokemuksen hunajakkenno. Käyttökokemuksen osa-alueet asetetaan hunajakennomaiseen rakennelmaan. Hunajakkennoa tutkimalla voidaan paikallistaa vahvuuksia ja ongelmakohtia käyttökokemuksessa. (Viljanen 2020.)



Kuva 4. Peter Morvillen hunajakennomalli (Morville 2004)

Käyttökokemuksen hunajakkenno koostuu seitsemästä tarkasteltavasta osa-alueesta: hyödyllisyys, haluttavuus, saavutettavuus, luotettavuus, löydettävyys, käytettävyys ja keskellä arvokkuus, joka on kuuden ympäröivän osa-alueen summa. (Viljanen 2020.)

### 3.1 Käyttökokemuksen tutkiminen hunajakennomallin avulla

Käyttökokemuksen tarkastelu hunajakennomallin avulla tapahtuu käymällä yksi kerrallaan läpi hunajakennon osat ja kysymällä toteutuuko jokainen sen osa verkkosivussa tai verkkopalvelussa. Yleensä tarkastelu on hyvä aloittaa hyödyllisyydestä (engl. *Useful*), koska ensisijaisesti verkkosivun tai verkkopalvelun on oltava hyödyllinen. (Viljanen 2020.)

#### Hyödyllisyys

Ensiksi kannatta kysyä itseltään, onko toteutettava palvelu hyödyllinen (engl. *Useful*). Yleensä hyödyttömiä palveluita ei kannata toteuttaa. Palvelun hyödyn tulisi olla myös selkeä käyttäjälle. Ihminen on vaikea saada palaamaan palvelun pariin, jonka hyödyllisyyttä se ei näe. On siis tehtävä selväksi myös käyttäjälle, mikä on palvelun hyöty. (Viljanen 2020.)

#### Käytettävyys

Käytettävyydellä (engl. *Usable*) tarkoitetaan sitä, kuinka helppo käyttöliittymä on käyttäjälle. Käytettävyysasiantuntija Jacob Nielsen on jakanut käytettävyyden viiteen eri laatukomponenttiin: opittavuus, tehokkuus, muistettavuus, virheidensieto ja tyytyväisyys. (Nielsen 2012.)

Opittavuus tarkoittaa sitä, kuinka helppoa käyttöliittymän käyttäminen on uudelle käyttäjälle. Hyvä opittavuus saavutetaan, kun käyttäjä osaa suorittaa haluamansa toiminnot sujuvasti ensimmäisellä käyttökerralla. (Nielsen 2012.)

Tehokkuudella tarkoitetaan sitä, kuinka nopeasti käyttäjä pystyy suorittamaan haluamansa tehtävät opittuaan käyttöliittymän toiminnan. (Nielsen 2012.)

Muistettavuus tarkoittaa sitä, kuinka helposti käyttäjä muistaa sivun toiminnan periaatteet ja palauttaa tehokkuuden palatessaan sivulle, kun viime käyttökerasta on aikaa. (Nielsen 2012.)

Virheidensiedolla tarkoitetaan sitä, kuinka paljon virheitä käyttäjä tekee, kuinka vakavia virheet ovat ja kuinka helposti käyttäjä voi palautua tehdystä

virheestä. Parhaassa tapauksessa käyttöliittymässä on minimoidut virhemahdollisuudet. (Nielsen 2012.)

Tyytyväisyydellä tarkoitetaan käytön miellyttävyyttä (Nielsen 2012).

### **Löydettävyys**

Olkoon kyseessä sitten verkkosivun etusivu tai mikä tahansa alisivu, tulisi sieltä olla looginen tapa siirtyä eteenpäin. On tavallista, että verkkosivulle saapuvat käyttäjät eivät aina saavu etusivun kautta, vaan saapuvat suoraan jollekin alisivulle. Tämän takia jokaisella sivulla olisi hyvä olla selkeä reitti siirtyä eteenpäin. Yleensä tämän ongelman voi ratkaista valikkopalkilla, joka on näkyvässä joka sivulla. (Viljanen 2020.)

### **Haluttavuus**

Käyttöliittymän graafisuus herättää käyttäjässä tuntemuksia ja antaa verkkosivulle ilmeen. Hyvin suunniteltu ja onnistunut visuaalinen käyttöliittymä lisää luotettavuutta ja luo käytöstä mielenkiintoista. Se myös tekee verkkosivusta käyttäjälle selkeämmän ja loogisemman. Käyttöliittymän intuitiivisuus ja johdattelevuus lisää sivuston haluttavuutta (engl. *Desirable*). (Viljanen 2020.)

Haluttavuudella tarkoitetaan kaikkea sitä, mitä verkkosivu tai palvelu havainnollistaa tunne- ja käyttäytymistasolla. Verkkosivun käyttöliittymä luo käyttäjälle mielikuvan, joka yhdistetään palvelun ilmeeseen. Onko palvelua/sivustoa käyttäjän mielestä miellyttävää käyttää ja miellyttääkö sivuston graafinen ilme käyttäjää? Tämä vaikuttaa suoraan haluttavuuteen. (Viljanen 2020.)

### **Saavutettavuus**

Käyttökokemukseen sisältyy myös sivuston saavutettavuus (engl. *Accessible*). Onko sivuston suunnittelussa otettu huomioon kaikkien käyttäjien tarpeet? Yleisesti sivuston tulisi olla saavutettavissa kaikille, myös näkö-, kuulo-, sekä liikuntarajoitteisille. Näiden seikkojen huomioiminen voi toki riippua esim. sivuston tarkoituksesta. Nämä asiat on kuitenkin hyvä ottaa aina oletusarvoisesti huomioon. (Dillon 2020.)

## **Luotettavuus**

Verkkosivun luotettavuuteen (engl. *Credible*) vaikuttavat sisäiset sekä ulkoiset tekijät. Sivuston tarkoituksen mukainen sekä ammattimainen ulkoasu ovat luotettavuuden peruspilareita. Sivuston luotettavuuteen negatiivisesti vaikuttavia asioita ovat esim. sekavat mainokset, turhat ponnahdusikkunat, sekava värimaailma, epälooginen toiminnallisuus ja epäselvä typografia. (Viljanen 2020.)

Luotettavuuden tunnetta voidaan vahvistaa sivuston selkeydellä ja moderneilla käyttöliittymän ratkaisuilla. Helppokäyttöisyys ja helppolukuisuus ovat myös hyviä ominaisuuksia luotettavuuden kannalta. Luotettavuutta rakentaa myös oikein muotoiltu ja kirjoitettu tekstisisältö. Jos sivuston teksteistä tulee ammattitaitoinen vaikutelma, lisää se suoraan luotettavuutta. (Viljanen 2020.)

Hyvät kuvat yrityksen tai palvelun henkilöstöstä vaikuttavat myös luotettavuuteen positiivisesti luomalla käyttäjälle läheisemmän kuvan yrityksestä. Selkeästi näkyvillä olevat yrityksen yhteystiedot kuten puhelinnumero, sähköposti ja Y-tunnus rakentavat luotettavaa tunnelmaa. (Viljanen 2020.)

Kun sivusto on näkyvästi turvallinen, esimerkiksi HTTPS-salattu yhteys ja sivuston päivitystiedot, luo se käyttäjälle turvallisemman tunteen asioida sivustolla. Myös näkyvissä olevat asiakkaiden suositukset ja mahdolliset yhteistyökumppanien nimet vahvistavat verkkosivun ja koko yrityksen/palvelun luotettavuutta. (Viljanen 2020.)

### **3.2 Käyttökokemuksen suunnittelu**

Kun suunnitellaan käyttökokemusta, voidaan kysyä seuraavat kysymykset ja pyrkiä vastaamaan tähän: miltä palvelun käyttäminen tuntuu ja mitä tunteita palvelun käyttäminen herättää? Pohjimmillaan käyttökokemuksen suunnittelussa on kyse tunteesta ja siitä, miten tuote tai palvelu luo käyttäjälle arvoa. (Virtanen 2016.)

Käyttökokemuksella on suuri merkitys tuotteen menestykseen. Hyvin suunniteltu käyttökokemus antaa suuren kilpailuedun. Nykyään tämän kilpailuedun

merkitys on entistä suurempi, yleisesti kasvaneen kilpailun takia. (Virtanen 2016.)

Mistä hyvä käyttökokemus muodostuu digitaalisten tuotteiden ja palveluiden maailmassa? Seuraavaksi käsitellään hyvän käyttökokemuksen keskeiset asiat.

### **Ymmärrettävyys ja helppokäyttöisyys**

Varsinkin digimaailmassa on todella paljon helposti väärinymmärrettäviä käyttökokemuksia. Verkkosivun elementtien toiminnallisuus ja niiden väliset yhteydet tulisivat olla itsestään selviä käyttäjälle jo ensimmäisellä käyttökerralla. Sivuston käyttökokemuksen tulisi siis pyrkiä siihen, että vaikka palvelu olisi monimutkaisempi, niin käyttäjän tulisi kyetä oppimaan sen käyttö ilman erillisiä ohjeita. Käyttökokemuksen suunnittelu on siis hyvä aloittaa kysymyksellä: onko käyttäjälle itsestään selvää mistä voi navigoida sivulla edestakaisin, ja ymmärtääkö käyttäjä ylipäätään mistä aloittaa saapuessaan ensikertaa verkkosivulle. (Virtanen 2016.)

Hyviä tapoja parantaa käyttökokemusta on klikattavan näköiset napit, ja visuaaliset vihjeet elementtien toiminnasta (Virtanen 2016).

### **Visuaalisuus**

Käyttökokemusta parantaa myös sivuston visuaalisuus. Kun sivusto on käyttäjän silmää miellyttävä, parantaa se suoraan käyttökokemusta, tämä luo sivusta parhaassa tapauksessa jopa koukuttavan tunteen käyttäjälle. Visuaalista ilmettä voidaan parantaa luomalla sivustosta dynaaminen ja moderni. Sivuston visuaalisen ilmeen tulee myös vahvistaa tuotetta tai palvelua. (Virtanen 2016.)

### **Wow-efekti ja uuden arvon luominen**

Käyttökokemussuunnittelun luoman visuaalisen kauneuden ja tuotteen kuvan vahvistuksen lisäksi voi palvelu parhaassa tapauksessa aiheuttaa käyttäjässä wow-efektin, eli siis yllättää käyttäjän positiivisesti ja iloisesti. Tämän efektin

voi saada aikaan esimerkiksi luomalla uutta arvoa täynnä olevan palvelun tai tuotteen. Käyttökokemusta suunnitellessa kannattaa siis tähdätä wow-efektiin. (Virtanen 2016.)

## **4 AUTTAJALISTA -KÄYTTÖLIITTYMÄN KEHITTÄMINEN**

Tässä luvussa käsitellään tämän työn toimeksiantona olleen auttajalistan käyttöliittymän kehittämistä. Työn suunnitteludokumentit on tehty Figma-suunnitteluohjelmalla. Figman toimintaan ei perehdytä syvemmin tässä opinnäytetyössä.

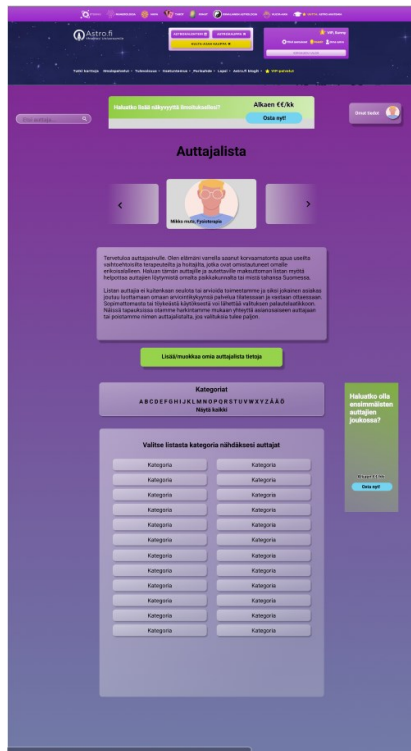
### **4.1 Käyttöliittymän suunnittelu**

Yleensä käyttöliittymän suunnittelu aloitetaan ideoinnilla ja kohderyhmän rajoituksella. Koska auttajalista sivusto on jo olemassa, käytetään suunnittelussa kohderyhmänä sivuston nykyistä käyttäjäkuntaa. Käyttäjäkunta nykyisellä sivustolla on hyvin laaja, koska sivusto on tarkoitettu olemaan avoin auttajapalveluiden lähde ihan kaikille.

Auttajalistan tyyppiselle avoimelle listalle, jossa käyttäjät voivat vapaasti listata palveluitaan, ei tällä hetkellä ole käytännössä kilpailua. Tämä on itsessään jo hyvin harvinainen lähtökohta verkkosivulle.

Koska auttajalistan perusrakenne on jo olemassa, voitiin suunnittelutyö aloittaa heti muotoilemalla auttajalistalla olevat tärkeät perustiedot seuraten yleisiä käyttöliittymäsuunnittelun käytäntöjä. Käyttöliittymä halutaan pitää mahdollisimman yksinkertaisena. Tässä tapauksessa käyttöliittymä halutaan suunnitella erityisen yksinkertaiseksi, koska auttajalistan käyttäjäkunta on niin laaja.

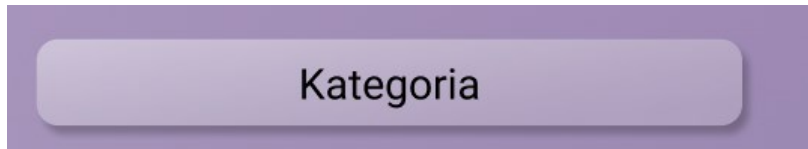




Kuva 5. Suunnitelma auttajalistan etusivun käyttöliittymästä

Käyttäjän saapuessa auttajalistan etusivulle halutaan tehdä selväksi, millä sivulla käyttäjä on. Ensimmäisenä sivulle saavuttaessa käyttäjä näkee karusellielementin, johon on valikoitu satunnaisia auttajia listalta mistä tahansa kategoriasta, jos käyttäjän tilillä on aktiivinen mainostilaus. Mainostilaukset ovat yksi uusista auttajalistan ominaisuuksista, joka käyttöön otetaan uuden käyttöliittymän mukana.

Etusivulla on myös isosti näkyvissä luettelo kategorioista, joista käyttäjä voi löytää tarvitsemansa auttajien helpommin. Kategorioita voi myös hakea hakukenttään kirjoittamalla. Tämä tekee käytöstä helpompaa ja yksinkertaisempaa, käyttäjän ei siis tarvitse itse etsiä haluamaansa kategorioita satojen joukosta. Etusivulla käytetään yleisesti tunnettuja elementtejä (hakupalkki, napit). Joihinkin elementteihin on lisätty taustavarjo, joka nostaa ne irti käyttöliittymästä. Varjojen käyttö luo syvyyttä käyttöliittymän visuaalisuuteen, ja sillä voidaan korostaa haluttuja osia sivusta. Esimerkiksi napeissa on käytetty taustavarjoja niiden korostamiseksi.



Kuva 6. Nappi, jota on korostettu taustavarjolla

## 4.2 Käyttöliittymän toteutus

Tässä osiossa käsitellään auttajalistan käyttöliittymän toteutusta. Tarkoitus on perehtyä tarkemmin lopullisesti käyttöliittymään valittuihin elementteihin ja siihen miksi ne on valittu. Toteutusta tutkitaan myös Peter Morvillen hunajakennomallin avulla.

Työn lopullinen ulkoasu poikkeaa jonkun verran alkuperäisestä suunnitelmasta, joka näkyy kuvassa 5. On melko yleistä, että suunnitelma tai vaatimukset käyttöliittymälle muuttuvat toteutuksen aikana.

### Toteutukseen käytetyt teknologiat ja kirjastot

Lopullinen käyttöliittymä toteutettiin käyttäen Tailwind CSS -nimistä CSS-runkoa. Tailwind eroaa muista CSS-rungoista siinä mielessä, että sitä käytetään määrittelemällä elementtien tyylit suoraan niiden sisällä, eikä erillisessä tyyli-tiedostossa niin kuin monissa muissa CSS-rungoissa ja -kirjastoissa. Tyylit määritellään suoraan elementin luokan (engl. *class*) sisälle.

```
<p class="mb-2 ml-4 text-2xl"> Hae auttajaa nimellä auttajalistasta:</p>
```

Kuva 7 Esimerkki Tailwind CSS:n käytöstä.

Käytössä on myös DaisyUI-niminen tailwind-komponenttikirjasto. DaisyUI tarjoaa valmiita komponentteja sovellukseen.

### Toteutuksen aloitus

Käyttöliittymän toteutus päästiin aloittamaan, kun alustavat käyttöliittymän suunnitelmat oli saatu tehtyä ja itse projektitiedostot aluilleen. Käyttöliittymä on

tarkoitettu käytettäväksi ensisijaisesti mobiililaitteella (mobile-first), joten luonnollisesti toteutus aloitettiin etusivun mobiilinäkymästä.

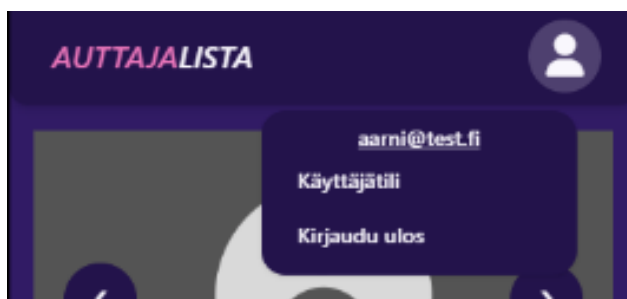
## Etusivu

Käyttöliittymä aloitettiin sivuston tärkeimmästä sivusta, etusivusta. Mobiilinäkymässä tila on vähissä, joten näkyvissä on vain oleellinen tieto. Ylhäällä on navigaatiopalkki, jossa on linkki takaisin etusivulle. Sama navigaatiopalkki on näkyvissä auttajalistan jokaisella sivulla, jotta käyttäjillä on aina selkeä tie takaisin etusivulle.



Kuva. 8 Käyttöliittymän etusivu

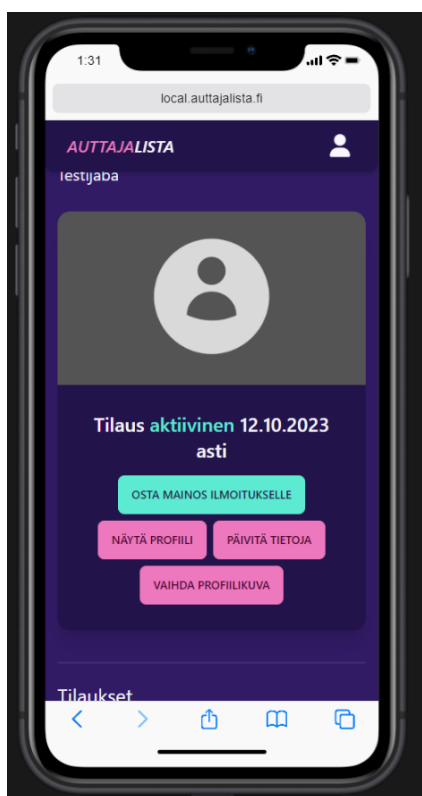
Jotta navigaatiopalkki saadaan pidettyä selkeänä, on kaikki sen sisältämät linkit piilotettu käyttäjäkuvakkeen alle, josta klikkaamalla käyttäjä saa ne näkyviin.



Kuva 9. Navigaatiopalkin linkit avautuvat käyttäjän näkyviin painikkeesta

### 4.3 Yhtenäisyys ja yhdenmukaiset elementit

Käyttöliittymässä käytetään yleisiä elementtejä. Yleisiä elementtejä ovat tässä käyttöliittymässä napit, tekstikentät ja navigaatiopalkki. Elementtien yhdenmukaisuutta helpottaa käytössä oleva DaisyUI, jolla pystytään helposti luomaan esimerkiksi nappeihin yhdenmukainen ulkonäkö jokaisessa sivun näkymässä.



Kuva 10. Käyttäjäsivu, esimerkki napeista

DaisyUI:n avulla voidaan käyttää niin sanottuja ensisijaisia nappeja (Engl. primary button) ja toissijaisia nappeja (Engl. secondary button). Ensisijaisia nappeja ovat tärkeämmät napit, kun taas toissijaisia ovat vähemmän tärkeät. Kuvassa 11. määritelty ensisijaiset napit koodissa. Näillä napeilla on tärkeä toiminto, joten ne ovat ensisijaisia.

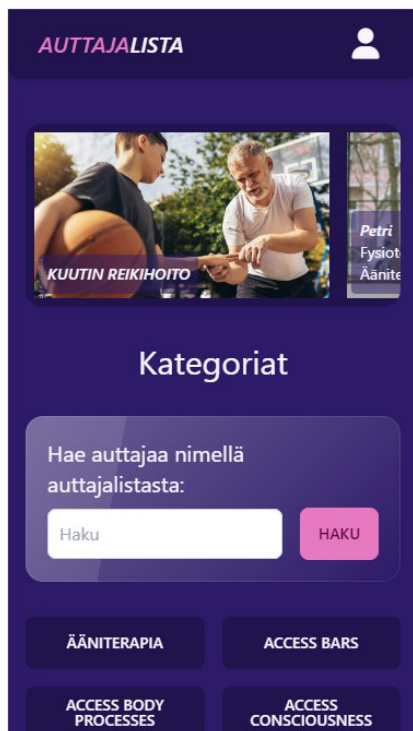
```
<%= link "Päivitä tietoja", to: update_profile_path(@conn, profile), class: "btn btn-primary" %>
<%= link "Vaihda profiilikuva", to: update_profile_avatar_path(@conn, profile), class: "btn btn-primary" %>
```

Kuva 11. Ensimmäiset napit määriteltä koodissa class-kohdassa "btn btn-primary"

Kun napeille annetaan millä tahansa auttajalistan sivulla luokkamärittely "btn btn-primary" pitää DaisyUI huolen siitä, että napit ovat yhdenmukaiset eli niillä on sama väri ja efektit, teksti on tietenkin eri napin toiminnosta riippuen. Tämä selkeyttää käyttöliittymää ja luo yhdenmukaisuutta sivujen välille.

## Sivujen välinen yhtenäisyys

Auttajalista koostuu monista eri alisivuista (esim. etusivu, kategoriasivu, profiili, käyttäjätiedot ym.). Jokainen auttajalistan alisivu on toteutettu siten, että ne kaikki ovat yhtenäisiä toistensa kanssa. Tämä tarkoittaa siis sitä, että sivujen välillä navigoidessa tietyn tyyppinen sisältö on sijoitettu aina samaan kohtaan sivua. Esimerkki yhtenäisyydestä on navigaatiopalkki sivun yläosassa, sen paikka on aina sama alisivusta riippumatta.



Kuva 12. Etusivu



Kuva 13. Kategoriasivu

Kuvissa 12 ja 13 huomataan, kuinka sivuston yhtenäisyys säilyy siitä huolimatta, että ollaan auttajalistan sisällä eri sivulla. Navigaatiopalkki on samassa kohdassa ja sivuston tietosisältö, toisin sanoen runko (engl. *Body*) on keskellä sivua ja sillä on sama leveys molemmissa. Sivujen yhtenäiseen ulkonäköön vaikuttaa myös värimaailma. Elementtien värit pysyvät samana sivusta huolimatta.

#### 4.4 Auttajalista-käyttökokemus

Tässä luvussa tutkitaan auttajalistan käyttökokemusta. Löytääkö käyttäjä haluamansa tiedon auttajalistan vaivattomasti ja tarvitseeko käyttäjää erikseen opastaa sivuston käyttöön? Käytän hunajakennomallia apuna arvioimaan auttajalistan käyttökokemusta.

##### **Auttajalistan käyttökokemus hunajakennomallin mukaan**

Hunajakennomallin avulla pystytään tutkimaan sivuston käyttökokemusta jokaisesta tärkeästä näkökulmasta. Selvitetään miten auttajalistan käyttökokemus vastaa hunajakennomallia ja millä ratkaisulla hunajakennomallin haasteet on ratkaistu.

## Hyödyllisyys

Verkkosivun tulee ensisijaisesti olla hyödyllinen. Auttajalista on osoittautunut todella hyödylliseksi sivustoksi. Auttajalistalta on tähän mennessä lukuiset ihmiset löytäneet apua ongelmiinsa, ja siksi auttajalistan uudistaminen on tärkeää, että jatkossa paremman käyttöliittymän ja käyttökokemuksen ansiosta yhä useampi ihminen löytää tarvitsemansa avun. Uudella käyttöliittymällä ja käyttökokemuksella pyritään helpottamaan sivuston käyttöä ja siten tuomaan sivuston hyödyllisyyttä selkeämmin käyttäjän näkyviin.

Pyrin näyttämään auttajalistan hyödyllisyyden käyttäjälle tuomalla tärkeät asiat selkeästi esille. Etusivulta on suora pääsy käyttäjän etsimään kategoriaan ja sieltä on helposti löydettävissä auttaja yhteystietoineen. Käyttäjä voi jopa halutessaan etsiä etusivulta auttajaa suoraan nimellä.

Auttajalistan on myös hyödyllinen auttajille. Auttajalista auttaa auttajia tavoittamaan avun tarpeessa olevat ihmiset. Lisäarvoa palveluun tuo mahdollisuus ostaa mainos omalle auttajailmoitukselle. Tämä mainos siis nostaa auttajan ilmoituksen valitun kategorian kärkeen.

## Käytettävyys

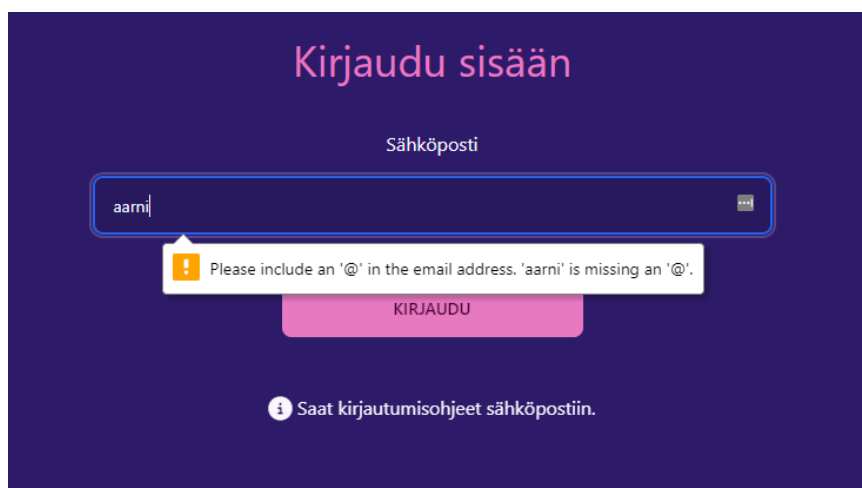
Käytettävyys koostuu monesta eri asiasta, jotka ovat: opittavuus, tehokkuus, muistettavuus, virhesietoisuus ja tyytyväisyys. Auttajalistan käyttökokemusta suunnitellessa on otettu huomioon sivuston käytettävyys.

Auttajalistan opittavuus on ratkaistu rakentamalla sivustolle selkeä ja yksinkertainen rakenne, jossa käyttäjällä ei ole mahdollisuutta klikata itseään umpikujaan.

Auttajalistan tulee olla tehokas, että käyttäjä löytää haluamansa avun nopeasti. Tehokkuus auttajalistaan tulee selkeästä etusivusta, joka ohjaa käyttäjän suoraan oikeaan kategoriaan etsimään auttajan haluamaansa ongelmaan. Käyttäjä löytää tehokkaasti haluamansa auttajan yhteystiedot ilman turhia klikkauksia ja latausaikoja. Tehokkuutta lisää sivustoon koko ajan näkyvillä oleva navigaatiopalkki, josta käyttäjä voi tarvittaessa nopeasti palata etusivulle.

Auttajalistan muistettavuuden ratkaisee sivuston helppo käyttöliittymä ja helposti opittava toiminnallisuus. Kun käyttäjä omaksuu sivuston käytön ja toiminnallisuuden, on silloin sivusto helpompi muistaa seuraavalla käyttökerralla.

Auttajalistan virheidensieto on hyvällä tasolla. Käyttäjälle näytetään aina virheilmoitus, jos käyttäjän toiminta sivustolla aiheuttaa virheen. Esimerkiksi jos kirjautuessaan käyttäjä syöttää sähköpostikenttään virheellisen sähköpostiosoitteen, saa hän siitä virheviestin sivulla.



Kuva 14. Käyttäjä yrittää kirjautua virheellisellä sähköpostilla.

Yleisesti virheiksi käsitetään myös epämääräisesti toimivat tai käyttäytyvät napit ja elementit. Auttajalistan kaikkien nappien toiminnallisuudesta on pyritty tekemään käyttäjälle selkeää ennen painamista.

Viimeiseksi käytettävyyteen vaikuttaa käyttäjän tyytyväisyys. Tässä vaiheessa työtä, kun käyttäjätestausta ei ole suoritettu, on vaikea sanoa todellista käyttäjän tyytyväisyyttä auttajalistan toimintaan. Tyytyväisyyttä auttajalistan käyttäjille luodaan sivuston hyvällä ja tehokkaalla toiminnalla sekä selkeällä käyttöliittymällä.

## Löydettävyys



Verkkosivun jokaiselta sivulta tulisi olla selkeä reitti eteenpäin, koska osa sivuston käyttäjistä saapuu sivulle jotain muuta kautta kuin etusivun kautta. Tämän takia jokaisella sivulla on oltava reitti eteenpäin tai vähintään linkki etusivulle. (Viljanen 2020.)

Auttajalistan löydettävyyden ratkaisee koko ajan näkyvillä oleva navigaatiopalkki. Mille tahansa auttajalistan sivulle käyttäjä saapuu ensimmäisenä, on aina näkyvissä navigaatiopalkki, josta käyttäjä voi siirtyä etusivulle, tai siirtyä kirjautumisosioon. Navigaatiopalkin näkyvyys auttajalistalla on tärkeää! koska käyttäjät tulevat mahdollisesti jakamaan yksittäisten auttajien sivuja eteenpäin linkkeinä, jolloin linkkiä klikkaava käyttäjä saapuu auttajalistalle suoraan tietyn auttajan profiiliin. Profiilista on luonnollinen poistumistie etusivulle navigaatiopalkin avulla.

### **Haluttavuus**

Haluttavuuteen vaikuttaa käytännössä kaikki, mitä käyttäjä näkee ja kokee sivustolla. Auttajalistalla pyrin keskittymään siihen, että käyttöliittymä on helppokäyttöinen ja yksiselitteinen. Haluttavuuteen yritän myös vaikuttaa suoraviivaisella värimaailmalla. Auttajalistan elementtien värit ja tyyli ovat samat kaikilla sivuilla, mikä luo selkeyttä ja arvokkuuden tuntua.

Haluttavuuteen vaikuttaa myös pienet käytettävyyden yksityiskohdat. Esimerkiksi auttajalistan etusivun karusellin toiminnassa on ajateltu työpöytäkäyttäjää. Karuselli pyörittää satunnaisia maksaneiden auttajien profiileja etusivulla, josta klikkaamalla voi siirtyä kyseisen auttajan profiiliin. Kun käyttäjä pitää hiirtä karusellin kuvan päällä, ei karuselli pyöritäkään kuvia eteenpäin, vaan kuvat lähtevät liikkumaan vasta kun käyttäjä vie hiiren pois kuvan päältä. Käyttäjän ei tarvitse klikkailla karusellin kuvaa ärsyttävästi aina takaisinpäin, jos haluaa katsoa kyseistä auttajaa tarkemmin. Tämän kaltaisia pieniä käytettävyyden yksityiskohtia ei keskivertokäyttäjä huomaa, mutta ne vaikuttavat kuitenkin käytettävyyteen ja sitä kautta haluttavuuteen.

### **Saavutettavuus**

Auttajalistan toteutuksessa on pyritty siihen, että sivusto on saavutettavissa käytännössä kaikilla laitteilla ja ihan kaikille ihmisille. Auttajalistan käyttöliittymä on suunniteltu ensisijaisesti mobiililaitteella käytettäväksi ja toimii mainiosti kaikilla mobiililaitteilla. Käyttöliittymä skaalautuu myös hienosti isommille näytöillä eli on responsiivinen. Isommalle näytölle skaalatessa elementit kasvavat, tekstin koko suurenee ja joitakin elementtejä tulee näkyviin mitä pienemmillä ruuduilla ei näy.

Auttajalista on sen verran kevyt sivusto, että hitaammatkin verkkoyhteydet pitäisi riittää sivuston käyttämiseen. Sivulla on käytetty hyvin vähän animaatioita tai muita vastaavia nopeampaa verkkoyhteyttä vaativia elementtejä.

Typografia on suunniteltu selkeäksi ja ymmärrettäväksi. Teksti on lyhyttä eikä turhaa tekstisisältöä ole sivulla. Fonttikoko on kohtuullisen suuri, joten käyttäjät, joilla on näköhaasteita, voivat myös käyttää sivua. Elementit, jotka sisältävät taustaväriä ja tekstin on suunniteltu siten, että teksti ei huku taustaan.



Kuva 15 Teksti erottuu napin väristä selkeästi.

## Luotettavuus

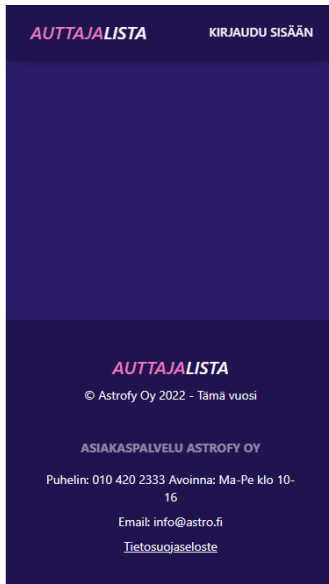
Auttajalistan luotettavuuteen vaikuttaa ulkoasun selkeys. Sivustossa ei ole ylimääräisiä ponnahdusikkunoita, jotka vaikuttavat negatiivisesti luotettavuuteen ja mainoksia on suhteellisen vähän. Sivun ainoat mainokset ovat sivuston sisäisten palveluiden mainokset.

Typografia on selkeää ja helppolukuista. Sivuston toiminta on selkeää ja suoraviivaista, jolloin käyttäjälle jää hyvin vähän tilaa virheille, jotka horjuttaisivat sivuston luotettavuutta.

Luotettavuutta lisää auttajien profiilikuvat. Kun käyttäjä näkee sivustolla oikeasti auttajien kuvat, auttaa se luomaan auttajille luotettavampaa persoonaa.

Auttajien yhteystiedot ovat myös näkyvissä, joka lisää luotettavuutta entisestään.

Sivuston alaosassa on alatunniste eli ”footer”, joka on näkyvissä jokaisella sivulla samalla tavalla kuin yläosan navigaatiopalkki. Alatunnisteessa on yrityksen yhteystiedot ja Y-tunnus. Tämä luo yleisesti luotettavuutta sivustoon.



Kuva 16. Alatunniste eli ”footer”, jossa yrityksen yhteystiedot

## Tulokset

Auttajalistalle hyvän käyttökokemuksen luomiseksi tarkasteltiin sitä monesta eri näkökulmasta Peter Morvillen kehittämän hunajakennomallin mukaisesti. Auttajalistaa on tarkasteltu hunajakennon jokaisen osa-alueen näkökulmasta ja jokaiseen hunajakennon osaan löytyy vastaus auttajalistan uudesta käyttöliittymästä. Lopputuloksena on arvokas sivusto, jonka käyttäminen on mieluisaa ja niin helppoa, että käyttäjän ei tarvitse erikseen miettiä mitä sivulla tekee, vaan käyttökokemus on sulava ja sivu ohjaa käyttäjää etenemään. Lopputuloksessa eniten edukseen erottuu sivuston saavutettavuus. Huippuluokan saavutettavuus on saatu aikaan responsiivisella suunnittelulla ja selkeällä ulkoasulla.

## 5 YHTEENVETO

Käsittelin tässä opinnäytetyössä käyttöliittymän suunnittelua ja käyttökoke-  
musta. Tässä työssä käsitellään käyttöliittymän ja käyttökokemuksen suunnit-  
telua teoriassa kuin myös käytännössä. Työn loppupuolella käsiteltiin myös  
työn toimeksiantona toteutettua auttajalistan uutta käyttöliittymää. Toimeksian-  
tona toteutettu työ tehtiin siten, että ensisijainen käyttö tapahtuu mobiililait-  
teella, mutta on kuitenkin responsiivinen ja skaalautuu kaikille näyttökoille.

Käyttöliittymän suunnittelu vaatii paljon tietoa erilaisista asioista. Käyttöliitty-  
män toteutukseen käytettävät tekniikat muuttuvat jatkuvasti, joten käyttöliitty-  
mäsuunnittelijan on tunnettava uusimmat tekniikat ja niiden mahdollisuudet  
sekä heikkoudet suunnittelutyötä tehdessä. Käyttöliittymää suunnittelevan  
henkilön tulee myös tuntea ohjelmointitekniikat ja tietää mikä on ylipäätään  
mahdollista toteuttaa käyttöliittymään ohjelmoinnin perspektiivistä.

Tätä työtä tehdessä huomasin, miten tärkeää työn hyvä suunnittelu ja selkeät  
suunnitteludokumentit ovat ennen käytännön toteutuksen aloittamista. Huo-  
masin myös sen, että työn lopullinen tulos ei välttämättä vastaa alkuperäisiä  
suunnitelmia. Sivuston vaatimukset saattavat muuttua kesken työn toteutuk-  
sen, jolloin myös käyttöliittymä saattaa tarvita muutoksia ja uutta suunnittelua.  
Tätä työtä tehdessä kävikin näin muutamaan kertaan, että tietyt sovelluksen  
vaatimukset muuttuivat kesken työn ja käyttöliittymän osia jouduttiin suunnitte-  
lemaan uudelleen.

Tämän työn tarkoituksena on antaa lukijalle perustiedot käyttöliittymän suun-  
nittelusta ja siitä, miten käyttökokemusta voidaan parantaa hyvällä suunnitte-  
lulla. Työ antaa myös kuvaa siitä, miten suunnittelun jälkeen lähdetään teke-  
mään käytännön toteutusta suunnitelmien avulla.

## LÄHTEET

Dillon, E. 2020. The user experience honeycomb. Uxdesign.cc. WWW-doku-  
menti. Saatavissa: <https://uxdesign.cc/the-user-experience-honeycomb-587d184d0330> [viitattu 12.10.2022].

Fadeyev, D. 2022. Using Light, Color and Contrast Effectively in UI Design. Usabilitypost. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://usability-post.com/2008/08/14/using-light-color-and-contrast-effectively-in-ui-design/> [viitattu 26.10.2022].

Helsingin yliopisto s.a. Opiskelijan digitaidot. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://blogs.helsinki.fi/opiskelijan-digitaidot/1-tietokoneen-kayton-perusteet/1-1-tietokoneen-toimintaperiaate/kayttojarjestelma-ja-kayttoliittyma/> [viitattu 4.10.2022].

Korpela, J. & Linjama, T. 2005. Web-Suunnittelu. 1. painos. Jyväskylä: Docendo Finland.

Konsepto s.a. Käyttöliittymäsuunnittelu varmistaa hyvän käyttökokemuksen. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://konsepto.fi/palvelut/suunnittelu/kaytto-liittymasuunnittelu> [viitattu 5.10.2022].

Morales, J. 2021. Mobile First Design Strategy: The When, Why and How. Adobe. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://xd.adobe.com/ideas/process/ui-design/what-is-mobile-first-design/> [viitattu 9.10.2022].

Moreno, L. 2020. Fundamentals of layout in user interface design (UI). Uxdesign.cc. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://uxdesign.cc/fundamentals-of-layout-in-interface-design-ui-3a9dba31f1> [viitattu 9.10.2022].

Nielsen, J. 2012. Usability 101: Introduction to Usability. Nielsen Norman Group. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> [viitattu 11.10.2022].

User Interface Design Basics. 2022. usability.gov. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.usability.gov/what-and-why/user-interface-design.html> [viitattu 4.10.2022].

Viljanen, V. 2020. Käytettävyys ja käyttökokemus. Valkohattu. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://valkohattu.fi/artikkeli/kayttokokemus> [viitattu 10.10.2022].

Virtanen, J. 2016. Mistä muodostuu loistava käyttökokemus eli User Experience (UX). WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.cont-rast.fi/blog/hyvan-kayttokokemuksen-ux-kolme-tarkeinta-elementtia> [viitattu 21.10.2022].

Värit ja kontrastit s.a. Saavutettavasti.fi. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.saavutettavasti.fi/kuva-ja-aani/varit-ja-kontrastit/> [viitattu 28.10.2022].

## Kuvaluettelo

Kuva 1. Kuvankaappaus artikkelista 6 Bad UI Design Examples & Common Errors of UI Designers. Ye, S. 2017. Saatavissa: <https://www.mockplus.com/blog/post/bad-ui-design-examples> [viitattu 17.10.2022]

Kuva 2. Kuvankaappaus artikkelista Fundamentals of layout in user interface design (UI). Moreno, L. 2020. Saatavissa: <https://uxdesign.cc/fundamentals-of-layout-in-interface-design-ui-3a9dba31f1> [viitattu 9.10.2022]

Kuva 3. Kuvankaappaus artikkelista Using Light, Color and Contrast Effectively in UI Design. Fadeyev, D. 2022. Saatavissa: <https://usability-post.com/2008/08/14/using-light-color-and-contrast-effectively-in-ui-design/> [viitattu: 26.10.2022]

Kuva 4. Kuvankaappaus artikkelista User experience design. Morville, P. 2004. Saatavissa: [http://semanticstudios.com/user\\_experience\\_design/](http://semanticstudios.com/user_experience_design/) [viitattu 9.11.2022]