



Lauri Salminen

Käyttöliittymä vuokratyöntekijän sovellukseen

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Insinööri (AMK)

Tieto- ja viestintäteknikka

Insinöörityö

24.9.2021

Tiivistelmä

Tekijä: Lauri Salminen
Otsikko: Käyttöliittymä vuokratyöntekijän sovellukseen
Sivumäärä: 28 sivua + 1 liite
Aika: 24.9.2021

Tutkinto: Insinööri (AMK)
Tutkinto-ohjelma: Tieto- ja viestintätekniikka
Ammatillinen pääaine: Mediatekniikka
Ohjaaja: Lehtori Ulla Sederlöf

Verkkosovellusten toimivuuden parantumisen ja niiden yleistymisen myötä nykyaikaiset web-sovellukset ovat monen työntekijän arjessa mukana. Silti monet web-sovellukset eivät toimi toivotulla tavalla tai ne eivät ole tarpeeksi käytännöllisiä niiden käyttäjille.

Insinööriyössä suunniteltiin käyttöliittymä Kestävä keikkatyö -hankkeeseen ja tutkittiin erilaisten kehitysmenetelmien avulla, mikä on helposti lähestyttävälle sovellukselle tärkeää ja miten sovelluksen käyttöliittymän avulla pystyy madaltamaan käyttäjän kynnystä käyttää sovellusta. Työn tarkoituksena oli luoda sovellus, josta käyttäjä löytää helposti kaiken mahdollisen, mitä hän voisi tarvita.

Työssä käytettiin käyttöliittymän suunnitteluun apuna Figma-sovellusta, jonka avulla pystyttiin luomaan pysyvä ja helposti jaettava prototyyppi.

Lopputuloksena syntyi tähän tarkoitukseen sopiva käyttöliittymä, joka on toimiva kokonaisuus, mutta se antaa myös erinomaiset jatkokehitysmahdollisuudet, mikäli Kestävä keikkatyö -hanke näkee jatkokehityksen tarpeelliseksi tulevina vuosina.

Avainsanat: käyttöliittymä, Kestävä keikkatyö

Abstract

Author: Lauri Salminen
Title: User interface for the agency worker application
Number of Pages: 28 pages + 1 appendix
Date: 24 September 2021

Degree: Bachelor of Engineering
Degree Program: Information and Communications Technology
Professional Major: Media Technology
Supervisor: Ulla Sederlöf, Senior Lecturer

Many of us carry our own mobile devices with us, and with that the usage of web-based applications have increased drastically. Still, many of these web-based applications are not working as intended and they do not offer the same options for the user as the desktop counterpart might offer.

In my research I designed a user interface for the Kestävä Keikkatyö project and studied what is the best way to design an easy-to-use user interface and with this lower the user threshold to use the application. The idea of the work was to create an application where the user could easily find everything they could need in an instant.

In my work, I used a Figma app to design the user interface, which allowed me to create a permanent and easy-to-share prototype.

As a result, a user interface suitable for this purpose was created, which in itself is a very functional user interface, but it also provides excellent opportunities for further development if the Kestävä Keikkatyö project sees further development necessary in the coming years.

Keywords: user interface, Kestävä Keikkatyö

Sisällys

Lyhenteet ja käsitteet

1	Johdanto	1
2	Kestävä keikkatyö -hanke	2
3	Projektin työkalut ja vaiheet	4
3.1	Figma-sovellus	6
3.2	Sprint-menetelmä	7
3.3	Sprintin vaiheet	8
3.4	Suunnitelmat ja tavoitteet	9
4	Käyttöliittymän suunnittelu ja käyttäjätarinat	10
5	Käyttöliittymän kehittäminen	12
5.1	Värit	13
5.2	Sovelluksen logo ja nimi	15
5.3	Fontti	17
5.4	Kokonaisuuden ulkoasu	18
6	Testaajakyselyt ja käyttöliittymän viimeistely	20
6.1	Ensimmäinen kysely	20
6.2	Suunnittelun seuraavat vaiheet	22
6.3	Toinen kysely ja kehityksen viimeistely	23
7	Projektin loppu ja pohdintaa	25
	Lähteet	27

Liitteet

Liite 1: Koko Figman työtila

Lyhenteet ja käsitteet

HTML:	Hypertext Markup Language on ensimmäinen web-kehityksen perusteista. Sen avulla luodaan web-sivun luuranko eli rakenne.
CSS:	Cascading Style Sheets on toinen web-kehityksen perusteista. Sen avulla luodaan visuaalinen sisältö web-sivulle.
Sprint:	Lyhyt ajallinen jakso, jonka aikana tulisi saavuttaa sprintille asetetut tavoitteet. Sprint mahdollistaa työhön keskittymisen ja tavoitteiden valmistumisen.
SEO:	Search Engine Optimization eli hakukoneoptimointi.
TTK:	Työturvallisuuskeskus, koulutuksen ja kehityksen asiantuntijaorganisaatio.
Placeholder:	Väliaikainen elementti, joka korvataan tulevaisuudessa.
Landing page:	Ensimmäinen sivu, johon käyttäjä ns. laskeutuu.
Skeuomorfismi:	Käyttöliittymissä esiintyviä asioita, jotka muistuttavat niiden oikean maailman rinnakkaiskappaletta.
Väripsykologia:	Tutkimus siitä, kuinka eri värit vaikuttavat ihmisiin.
SPA:	Single Page Application päivittää sivulla näkyviä elementtejä saaden sivun tuntumaan yhdeltä sivulta.

1 Johdanto

Kestävä keikkatyö -hanke tehdään yhteistyönä Oulun yliopiston, Satakunnan ammattikorkeakoulun, Tampereen yliopiston sekä Metropolia ammattikorkeakoulun kanssa [1]. Hankkeen tavoitteena on edistää työturvallisuutta ja hyvinvointia. Tämä onnistuu esimerkiksi edistämällä mukana olevien osapuolien yhteistyötä.

Hanke kiinnittää huomiota erityisesti nuoriin ja ikääntyviin sekä maahanmuuttajataustaisiin työntekijöihin. Hankkeessa kehitetään yritysten käyttöön helppokäyttöinen sovellus, jonka avulla hankkeen tavoitteet saadaan helposti esille.

Osallistuin Kestävä keikkatyö -hankkeeseen, ja osana työtäni suunnittelin hankkeeseen sisältyvään sovellukseen vanhan prototyyppikäyttöliittymän päälle uuden ja toimivan käyttöliittymän, johon perustan opinnäytetyöni. Suunnittelin käyttöliittymän vuokratyöympäristöön ja syvennyin luomaan ja miettimään sen keikkatyöläisen omaan näkymään. Sovelluksen tavoitteena on helpottaa työntekijän, työnantajan ja vuokratyöyrityksen välistä kommunikaatiota sekä tarjota työntekijälle helppo tapa saada lisäinformaatiota työasioistaan. Sovelluksen päämäärä on olla todella helppokäyttöinen, jotta se olisi kaikille mahdollisille käyttäjille mukava alusta. Sovelluksen kautta esimerkiksi työntekijä pystyy näkemään työvuoronsa ja vuokratyöyritys pystyy generoimaan tarvittavia dokumentteja. Sovellus pyrkii luomaan helppokäyttöisen ja siistin kokemuksen työntekijöille.

Projektissa käytin apuna Figma-sovellusta ja sen mahdollistamaa jaettavaa testausympäristöä sekä Google Formsia, jotta pystyin keräämään palautetta ja ideoita testikäyttäjiltä. Kehitin käyttöliittymän viidessä eri vaiheessa, jotka käydään työssä läpi.

Käyttöliittymän kehityksessä keskityttiin juuri työntekijän omaan näkymään ja pohtimaan, mikä siinä on oikeasti tärkeää käyttäjälle. Olen työskennellyt viimeiset viisi vuotta erilaisissa työtehtävissä, mutta kaikki ovat olleet vuokratyöyrityksen kautta, joten minulla on paljon omaa kokemusta ja ymmärrystä aiheesta.

2 Kestävä keikkatyö -hanke

Työn ensimmäisessä vaiheessa käydään läpi Kestävä keikkatyö -hanketta ja sen määränpäättä ja insinööriyön osuutta siinä sekä opinnäytetyön kokonaisuutta. Kestävä keikkatyö -hankkeen tavoite on vahvistaa työhyvinvointia, -turvallisuutta ja -terveyttä [1]. Hanketta edistetään opiskelijoiden innovaatioryhmien avulla. Innovaatioryhmät koostuvat yleensä opintojensa loppupuolella olevista opiskelijoista.

Insinööriyössä oli tehtävänä suunnitella visuaalinen ulkoasu ja siihen kuuluva käyttöliittymä hankkeen sovellukselle. Työlle asetettiin pari tavoitetta, jotta tehtävässä onnistuttaisiin hyvin ja saataisiin kehitettyä toimiva kokonaisuus, josta tulevien ryhmien olisi helppo jatkaa kehitystä, jos tarpeen. Hanke jatkuu vielä pari vuotta eteenpäin, joten käyttöliittymää todennäköisesti kehitetään myös tämän projektin jälkeen. Tämä mahdollisti sen, että insinööriyössä pystyttiin keskittymään suurempiin kokonaisuuksiin paremmin, jotta ne olisivat todella hyvät eikä niitä tarvitsisi enää muokata.

Tavoitteeksi otettiin taata, että sovelluksen ulkoasu tukisi sen tavoitteita ja tarkoitusta täydellisesti ja että hankeryhmän suurimmat toiveet tulisivat esiin käyttöliittymässä. Hankeryhmän toiveet koostuivat yksinkertaisesta ja siististä kokonaisuudesta, jonka kautta jokaisen käyttäjän olisi helppo alkaa käyttää sovellusta ja täten lähestyä tavoitettaan.

Sovelluksen (kuva 1) loppukäyttäjät ovat työntekijät, jotka saattavat etsiä tietoa työsopimuksestaan tai tulevista työvuoroista. Yritys, joka on palkannut työnteki-

jän vuokratyöyrityksen kautta, saattaa haluta helpon kommunikaatiomahdollisuuden. Vuokratyöyritykset saattavat haluta muodostaa dokumentteja työntekijöille ja yrityksille.

The image shows a Figma prototype of a web form for reporting a near-miss incident. The form is titled "Ilmoita läheltäpiti-ilanteesta". It features a sidebar on the left with navigation options: "Koti", "Profiili", "Tietopankki", "Dokumentit", "Tehtävät", "Fiilismittari", "Läheltäpiti-ilanteet", "Asetukset", and "Kirjaudu ulos". The main form area includes a "Kenelle" dropdown menu set to "Espoo keikkatyö", a "Missä" text input field, and a "Milloin" date range selector showing "09.04.2020" to "13.04.2020". There is a "Liitä kuva" button with a download icon. Below these fields is a "Viesti" section with a text area containing the placeholder "Kerro mitä tapahtui ja missä". A "Lähetä" button is positioned at the bottom right of the form.

Kuva 1. Figma-prototyypin Läheltä piti -tilanteet -sivu.

Innovaatioryhmä

Kestävä keikkatyö -hankkeeseen kuului myös opiskelijoista koostuva innovaatioryhmä, joka kehitti sovellusta opinnoissaan. Toimin heidän kanssaan yleensä yhteen käyttäen heidän luomiaan kokonaisuuksia ja kierrättämällä ajatuksiani heidän kautta, jotta sovelluksen kehittäminen ei pysähtyisi. Innovaatioryhmä keskittyi myös sovelluksen tekniseen puoleen, kun insinöörityö taas käyttöliittymään. Innovaatioryhmä oli todella hyödyllinen ideoiden lähde työprosessissa.

3 Projektin työkalut ja vaiheet

Hyvän käyttöliittymän suunnittelu on tärkeää jokaiselle sovellukselle. Hyvin suunniteltu käyttöliittymä auttaa käyttäjää käyttämään sovellusta sujuvasti ja tarkoitetulla tavalla, kun taas huonosti suunniteltu käyttöliittymä saattaa sekoittaa käyttäjää ja turhauttaa häntä siihen pisteeseen saakka, ettei hän halua enää käyttää sovellusta ollenkaan. Käyttöliittymän suunnittelussa tulee ottaa huomioon todella monta erilaista näkökulmaa, joiden avulla täytyy pyrkiä ajattelemaan jokaista mahdollista käyttäjää ja tietenkin myös teknisiä asioita itse suunnittelusta siihen, mikä on paras mahdollinen tekninen ratkaisu koodin puolella.

Käyttöliittymässä tärkeitä ovat asiat käyttöliittymän värimaailmasta sen visuaalisuuteen ja täten se, mitä käyttöliittymä yrittää kertoa käyttäjälle. Käyttöliittymän avulla yritetään myös ohjata käyttäjää suoriutumaan tehtävästään mahdollisimman helposti ja vaivattomasti. Tärkeä asia, joka tulee ottaa huomioon, on sivuston saavutettavuus. Saavutettavuudella taataan jokaisen käyttäjän mahdollisuus hyötyä sovelluksesta. Sivusto on myös suunniteltava siten, että se toimii jokaisella laitteella yhtä hyvin.

Käyttöliittymän suunnitteluun apuna käytetään monenlaisia työkaluja, jotka helpottavat itse suunnittelua. Nykyään suurin osa suunnitelmista tehdään digitaalisena, koska ne antavat tarkkoja arvoja helposti kehittäjille koodauksen vaiheissa.

Adoben artikkelissa [2] Nick Babich luettelee neljä kultaista sääntöä, jotka tulisi huomioida käyttöliittymän kehityksessä. Babichin mukaan on tärkeää luoda käyttäjälle ympäristö, jossa hän uskaltaa yrittää ja tehdä virheitä. Monessa sovelluksessa, jossa on graafinen käyttöliittymä, tätä tarkoitusta varten on toiminto peruuta/undo, jonka avulla käyttäjä voi virheen tehdessään palata takaisin edelliseen vaiheeseen. Artikkelin käsittelee samalla sitä, että on tärkeää antaa käyttäjälle visuaalisesti palautetta (kuva 2) etenemisestä ja tilanteesta, jossa käyttäjä on.

Checkout

Progress bar: Delivery (completed), Confirmation (completed), Payment (active), Finish (pending)

Payment options:

- Pay £340.00 with credit card (VISA, Mastercard)
- Pay £340.00 with PayPal

Form fields:

- Cardholder's Name:
- Card Number:
- Valid thru: MM / YY
- CVC / CVC*:

Buttons:

Kuva 2. Esimerkki visuaalisesta palautteesta [2].

Artikkelin muissa vaiheissa Babich painottaa, että on tärkeää luoda käyttöliittymästä helposti tulkittava, ettei käyttäjä joudu turhaan miettimään käyttäessään sovellusta. Tämä onnistuu käyttämällä esimerkkejä oikeasta elämästä, kuten roskakorin kuvaa tai postikuvaketta. Käyttöliittymää suunniteltaessa on hyvä pitää myös mielessään, että kokonaisuuden tulisi olla samanlainen jokaisella mahdollisella sivulla, jottei käyttäjä joudu opettelemaan jokaisella eri alisivulla käyttöliittymää uudelleen. Myös Niskanen toteaa opinnäytetyössään [3], että tärkeintä on ottaa huomioon sivuston helppokäyttöisyys ja täten sen selkeys.

Reid kertoo artikkelissa [4] *The World Is Our Interface – The Evolution of UI Design*, että kaiken alussa käyttöliittymien suunnittelijat turvautuivat olemassa oleviin objekteihin, kuten kirjoituskoneen ulkoasuun. Nämä niin kutsutut skeuomorfot ovat hyvin tärkeitä, kuten Babickin mainitsee kirjoituksessaan.

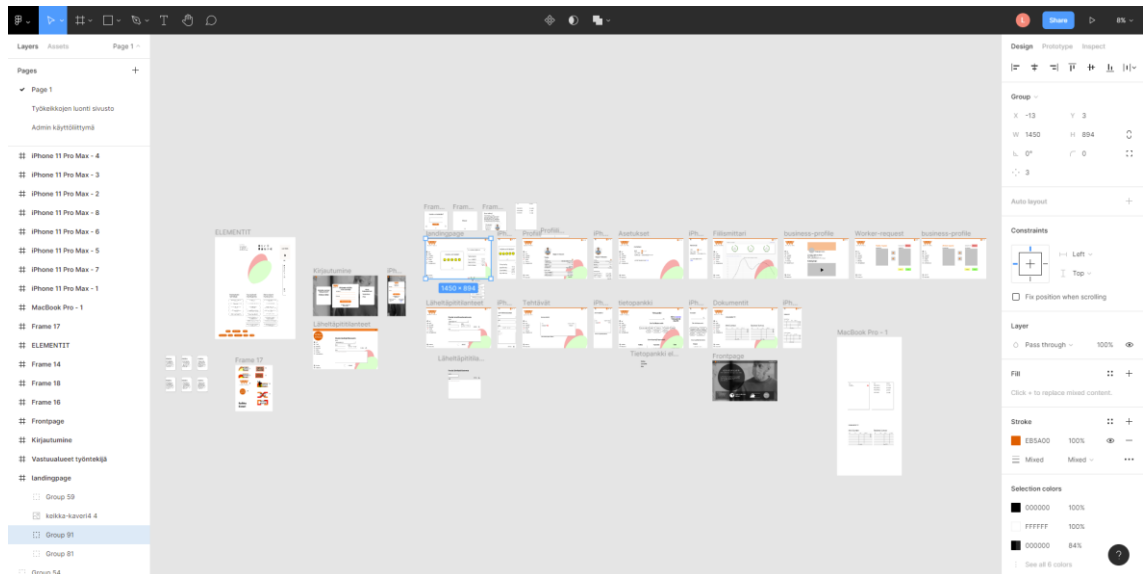
Suunnittelu ja kehittäminen aloitettiin käyttäen Figma-sovellusta, jonka avulla suunnittelu ja esittely on tehty todella helpoksi.

3.1 Figma-sovellus

Prototyypin tekemisellä tarkoitetaan sovelluksen erilaisten vaihtoehtojen luomista ja niiden testaamista, jotta voitaisiin löytää lopulta paras mahdollinen vaihtoehto. Esittely on mukana melkein jokaisessa suunnitteluprosessissa.

Käyttöliittymä suunnittelua ja esittelyä on ennen tehty fyysisin keinoin, kuten tussitaulun avulla. fyysisessä mallissa on kuitenkin monia ongelmia, kuten sen välittäminen asiakkaalle. Ongelmaan on luotu ratkaisuksi erilaisia digitaalisia prototyypinteko-ohjelmia. Niitä ovat esimerkiksi Adoben XD ja Figma. Molemmat ovat todella hyviä ja suosittuja ohjelmia, mutta suurin eroavaisuus on Adobe XD:n maksullisuus.

Figma on ilmainen web-sovellus, jonka tavoitteena on mahdollistaa tiimin keskeinen suunnittelu- ja kehitystyö tarjoamalla jokaiselle osapuolelle yhteinen pilvialusta, jossa kehittäjät ja suunnittelijat voivat työskennellä yhdessä. Sovelluksesta on pyritty tekemään todella toimiva alusta, joka mahdollistaa kauniiden ulkoasujen luomisen. Sovelluksen prototyypiversioiden luominen on tärkeä osa kehitystä, sillä asiakkaan kanssa voidaan käydä helposti keskustelua lähettämällä Figmalla luodut sovellusprototyypit asiakkaalle ilman, että niiden kehitystä on edes aloitettu, mikä mahdollistaa sen, että koodarit voivat aloittaa työnsä vasta, kun sovelluksen viimeisin prototyyppi on hyväksytty. Näin vältetään myös turhan työn tekeminen. Figman toiminta kannattaa ajatella PowerPointin tapaisena sovelluksena, jossa luodaan erilaisia näkymiä suunniteltavasta sivusta (kuva 3). Figmaan voi myös merkitä helposti jokaisen luotavan elementin ominaisuudet ja CSS-koodin.



Kuva 3. Projektin Figma-työtila.

Figma mahdollistaa siistin lopputuloksen ja toimivan työympäristön, jota Kestävä keikkatyö -hankkeen tulevaisuudessa muutkin opiskelijat pääsevät käyttämään. Figmassa on vielä yksi todella tärkeä ominaisuus hankkeen kannalta: Figman demomahdollisuudet.

Sivustolta projektiin voi luoda vieraslinkin, jonka kautta linkin saanut testaaja pystyy avaamaan projektin ympäristössä, jossa se käyttäytyy, kuin se olisi jo viimeistely projekti. Tämän vuoksi on mahdollista tehdä hyvä ja toimiva käyttöliittymä, vaikka hankkeen kehittäjät rakentavat vielä itse web-sovellusta.

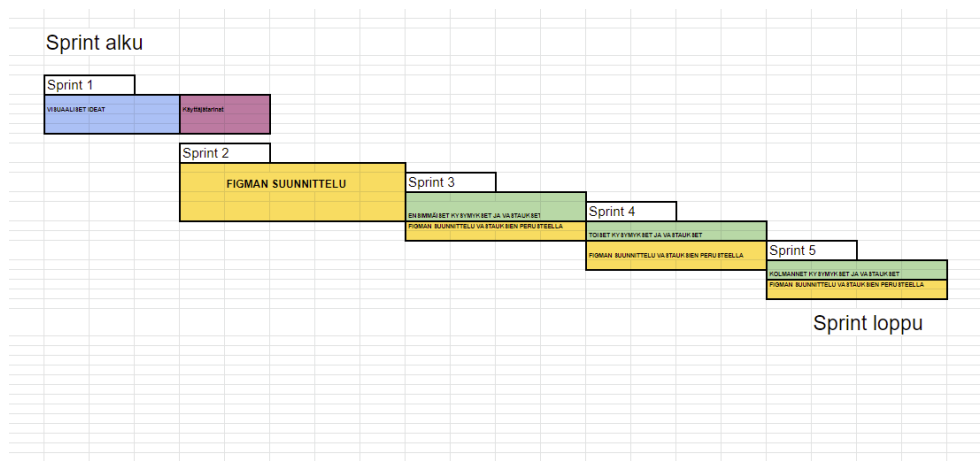
3.2 Sprint-menetelmä

Sprint-menetelmä perustuu moneen pienempään kokonaisuuteen, joissa kaikissa pyritään tavoittamaan asetettu päämäärä valmiiksi määritetyssä ajassa, täten edeten koko ajan projektin kanssa [5]. Näin saavutetaan päämäärän tavallista nopeammin ja tehokkaammin. Menetelmä oli todella toimiva insinööriprojektissa, koska pystyin jakamaan eri tehtävät eri päiville helposti ja aikatauluttamaan tekemistä.

Sprinttiä käyttää melkein jokainen alan yritys sen tehokkuuden takia. Lamian blogipostauksessa [6] Aleksi Väisänen toteaa, että sprintti tekee mahdolliseksi suorittaa kuukauden työn vain viikossa. Viikon sisällä monialainen ryhmä pystyy hyökkäämään erilaisten ongelmien kimppuun intensiivisesti ja ratkomaan ongelmia todella tehokkaasti, samalla kehittämällä parempaa ratkaisua tulevaisuutta varten.

3.3 Sprintin vaiheet

Sprintti jaettiin insinööriyössä viiteen eri vaiheeseen (kuva 4), ja jokaiseen vaiheeseen varattiin tietyn verran aikaa, jonka puitteissa piti saavuttaa sprintin tavoitteet. Ensimmäisessä sprintissä keskityttiin käyttäjäliittymän ideointiin sekä käyttäjätarinoiden miettimiseen. Toisessa vaiheessa alettiin kehittää Figma-prototyyppiä innovaatioryhmän luomasta käyttäjäliittymästä. (Kuva 5.) Näihin kahteen ensimmäiseen vaiheeseen annoin itselleni pidemmän aikaa, koska tiedostin niiden vievän aikaa enemmän saada kuntoon ja malliin, johon olisin tyytyväinen.



Kuva 4. Projektin sprintit.

Aloitin kolmannen vaiheen näyttämällä projektia innovaatioryhmäläisille ja keskustelemalla heidän kanssaan. Sitten valmistin käyttäjätestaukseen yksinkertaisia kysymyksiä, joiden pohjalta olisi helppo suorittaa sprintin neljäs vaihe. Kolmannen vaiheen lopussa lähetin kysymykset eteenpäin testaajille Figma-linkin kera.

Neljäs vaihe alkoi lukemalla vastauksia läpi ja miettimällä, mitä voisin hyötyä näistä vastauksista ja mitkä vastauksista olivat hyviä ja tärkeitä. Kun olin käynyt kaikki vastaukset perinpohjaisesti läpi ja miettinyt kaiken kuntoon, aloitin uudestaan suunnittelun niiden pohjalta ongelmakohtissa ja lisäsin kyseiset asiat hankeprojektiin. Suunnittelun ja toteuttamisen jälkeen valmistin uudet kysymykset seuraavaa designsprintin vaihetta varten.

Viides ja viimeinen vaihe oli samankaltainen kuin neljäs vaihe eli katsoin, jokaisen vastauksen tarkasti, minkä jälkeen suunnittelin taas ongelmakohtat uudestaan. Tämän lopuksi oli valmiina toiminnallinen ja visuaalisesti kaunis käyttöliittymä vuokratyöntekijälle ja muille käyttäjille, mikä myös mahdollistaa käyttöliittymän jatkokehityksen, mikäli se on tarpeen.

3.4 Suunnitelmat ja tavoitteet

Suunnitelmassa edettiin sprint-mallin mukaisesti, jotta saataisiin kerättyä ainakin kaksi tärkeää palaute kierrosta käyttöliittymästä ja lyhyessä ajassa pystyisi kehittämään mahdollisimman hyvän tuotteen hankkeelle. Aikaa projektille oli noin kaksi kuukautta, josta ensimmäisen kuukauden käytin suunnittelutyöhön ja seuraavan kuukauden suoritin sprinttimenetelmän mukaan, jossa jokainen sprintti kesti noin viikon verran. Suunnittelun alussa loin Figman avulla yksinkertaisen käyttöliittymän, joka mahdollistaa sovelluksen helpon käyttämisen ja antoi selkeän kuvan tulevasta sovelluksesta. Tämä oli tärkeää suunnitteluvaiheessa projektin ja käyttöliittymän kannalta.

Nykyinen ja aiempi innovaatioryhmä olivat jo sovellusta luodessa kehitelleet hieinan käyttöliittymää (kuva 5), jotta voisivat testata sovelluksen ominaisuuksia.

Päätin ottaa tästä myös mallia, jotta ajan tullessa sivusto olisi helppo kehittää yhteen käyttöliittymän kanssa.



Kuva 5. Innovaatioryhmän käyttöliittymäversio 1.

4 Käyttöliittymän suunnittelu ja käyttäjätarinat

Käyttöliittymän visuaalinen rakenne syntyi lopulta melkein suoraan innovaatioryhmän version 1 (kuva 5) prototyypistä, jonka tarkoitus oli pyrkiä olemaan sovelluksen toiminnallisuuksien kannalta paras mahdollinen. Totesin myös tämän lisäksi sen olevan täydellinen rakenne sivustolle ja ideoilleni, joten aloitin suunnittelemaan käyttöliittymää vanhan prototyypin päälle.

Aloittaessani osuuteni hankkeessa pyrin miettimään neljää kysymystä, joiden avulla käyttöliittymän kehitys olisi helppo aloittaa ja projektissa olisi oikea suunta valmiina saman tien. Sovelluksen käyttäjät ovat vuokratyöntekijöitä,

vuokratyöyritysten edustajia sekä vuokratyötä käyttävien yritysten edustajia, joiden suuntasin kysymykset se perusteella.

- Mitä käyttäjä haluaisi nähdä ensimmäisenä avatessaan sovelluksen?
- Miltä sivu näyttäisi visuaalisesti?
- Mitä käyttöliittymä pyrkii viestimään käyttäjälle?
- Mihin sivustoa käytetään?

Sivuston suunnittelussa täytyi pitää mielessään, että käyttöliittymää voisi käyttää kolme erilaista käyttäjätyyppiä, vuokratyöntekijä, vuokratyöyritys sekä itse työtä tarvitseva yritys. Tämän tarkoitti, että käyttöliittymän täytyisi sallia sisällön muutos mutta säilyttää silti yhteinen ulkoasu ja tuttu käyttöliittymä. Kysymyksiin aloin löytää vastauksia, kun kuvittelin itseni käyttämässä sovellusta. Sovelluksen käyttöliittymän tulisi olla ilmava ja selkeä, jotta käyttäjä ei eksyisi, ja hän haluaisi siellä heti sovelluksen avatessaan nähdä työvuoronsa, minkä uskoin olevan tärkein osa etusivua. Käyttöliittymä pyrkii välittämään käyttäjälle, kuinka helppoa sovelluksen käyttäminen on ja kuinka sieltä voi löytää kaikki työhön liittyvät vastaukset nopeasti ja helposti.

Käyttäjätarinoiden tarkoituksena on luoda tarina sovelluksen mahdollisesta käyttäjästä. Tarinassa kerrotaan, kuinka hänen kaltaisensa ihmisjoukko käyttäisi sovellusta ja mikä siinä olisi tärkeää heille, tai luodaan mahdollinen ongelmatilanne. Tarinan tarkoituksena on auttaa kehittäessä miettimään erilaisia näkökulmia. Mahdollisuutena on myös luoda erilaisia skenaarioita, joissa käyttäjät käyttävät erilaisia ominaisuuksia, joita sovellus tarjoaa.

Aluksi perehdyttiin siihen, miten sovellusta tultaisiin käyttämään, luomalla pari yksinkertaista mutta suuntaa antavaa käyttäjätarinaa ja skenaariota siitä, kuinka sovellusta voitaisiin käyttää. Yhdessä näistä tarinoista keskityin käyttäjään, joka haluaa löytää työaikansa sovelluksesta, ja toisessa halusin miettiä, mitä uutta vanhempi tekijä voisi saada sovelluksesta. Päädyin miettimään, kuinka vanhemman työntekijän olisi ehkä hyvä saada muistutuksia perusturvallisuuskäytännöistä, jotka ovat saattaneet unohtua työvuosien varrella. Totesin myös, että

molemmat käyttäjätyypit kuitenkin tavoittelevat useimmiten samaa asiaa sovelluksesta eli esimerkiksi tulevia työvuoroja.

Käyttäjätarinoista esimerkiksi kirjoitin skenaarion Heikistä, joka käyttää sovellusta ensimmäisenä työpäivänään apuna ongelmatilanteessa. Skenaariolla kuvataan kuvitteellista tilannetta, jossa Heikki saapuu uudelle työmaalle.

“Heikki saapuu työmaalle ensimmäistä kertaa ja huomaa siellä, ettei hän tiedä, missä voisi vaihtaa työvaatteet päällensä. Heikki ei uskalla kysyä apua, koska hän ei näe yhtäkään tuttua henkilöä. Silloin hän muistaa, että uusi Keikkakaveri-sovellus sisältää erilaisia tietoja jokaisesta työpaikasta. Heikki avaa sovelluksen ja löytää helposti työmaan ja sen kautta myös, missä pukuhuoneet ja lokerot sijaitsevat.”

5 Käyttöliittymän kehittäminen

Ensimmäisen vaiheen jäljiltä oli hyvä käsitys asioista, jotka olisivat tärkeitä sovellukselle, ja paljon ideoita, joten aloin kehittää käyttöliittymää. Tapaamisissa hankkeen muiden opiskelijoiden ja työntekijöiden kanssa sain pyynnön sovelluksen selkeästä ulkoasusta ja helposta käytettävyydestä mobiililaitteella ja tietokoneella. Sovellusta oli jo hieman rakennettu ReactJS-kirjastoa käyttäen. Koska sovelluksen luuranko oli jo valmiina, siihen oli helppoa alkaa suunnitella responsiivisuutta.

ReactJS on Facebookin luoma koodikirjasto (kuva 6), jonka avulla on helppo rakentaa käyttöliittymiä. Reactin avulla koodi on paloiteltu pienemmiksi komponenteiksi, joita kokoamalla on helppo luoda ketteriä ja responsiivisia sivustoja. [7.] Pidin tämän mielessäni koko kehityksen ajan suunnitellen komponentteja, jotka olisi helppo toteuttaa koodin puolella. Suunnitellessani päätin, että haluan luoda käyttäjälle tutunnäköisen kokemuksen. Komponenttien suunnit-

telu oli mukavaa ja jopa yksinkertaista, sillä sivuston yksinkertaisuuden tavoittamiseksi komponenteista ei voinut suunnitella monimutkaisia kokonaisuuksia.



Kuva 6. React.JS-kirjaston edut [8].

5.1 Värit

Värien avulla ilmaisu on todella isossa osassa web-kehityksessä, koska niiden avulla pystytään ilmaisemaan helposti, mitä sivusto tavoittelee ja mikä sen päämäärä on. Webflow'n [9] artikkelissa web-kehityksen väreistä ja väriteoriasta Neal O'Grady painottaa, että värit tuovat merkitystä asioille ja herättävät aina tunteita poista.

Artikkeli käy läpi lyhyesti värien lämpötiloja eli kuinka eri värit saattavat olla lämpimiä, kun taas jotkut ovat kylmiä, sekä värien erilaisia sävyjä ja kuinka eri värit täydentävät toisiaan. Lopuksi O'Grady päätyy väripsykologiaan. Hän kuvailee eri värien merkityksiä ja tunteita, joita ne yleensä herättävät: punainen on aggressiivisuutta, ja se voidaan yhdistää helposti mustan kanssa, kun halutaan

tuoda esiin maskuliinisuutta, kun taas sinisellä voidaan kuvata siistejä ja ammattimaisia sivustoja. O'Grady mainitsee oranssista väristä seikan, josta olin itse hyvin varma, kun aloitin kehitystä.

Oranssi väri tuo esiin turvallisuuden tunteen, ja sen avulla voidaan herättää energinen ja iloinen tunnelma. Päädyin valitsemaan sovelluksen värimaailman pääväriksi oranssin, sillä se kuvaa mielestäni hyvin hankkeen tavoitteita ja oranssi väri toistuu myös useasti Työturvallisuuskeskuksen omilla sivuilla kuten myös Metropolian omilla sivuilla, joten ajattelin sen olevan sopiva väri sovellukselle.

Tämän jälkeen suunnittelu keskittyi navigaatiolistan avattuun komponenttiin (kuva 7). Pyrin miettimään navigaation tärkeyttä tietokoneen näkymässä kuten mobiilissa.

Hampurilaiskuvake on varmaan jo kaikille mobiililaitteita käyttäville tuttu: se koostuu kolmesta viivasta päällekkäin, ja ne luovat hampurilaismaisen olomuodon. Paul Andrew analysoi artikkelissaan [10] hampurilaiskuvakesuunnittelua ja käyttöä. Hampurilaiskuvake on jo kaikille tutuksi tullut suunnitteluvalinta mobiilissa, ja melkein jokainen sivusto käyttää sitä mobiiliversiossaan. Kuvake mahdollistaa monien navigaatioelementtien piilottamisen rajoitetussa tilassa, ja siksi se on suosittu valinta mobiililaitteissa. Hampurilaiskuvakkeen käyttöä kritisoidaan, koska se estää käyttäjää näkemästä suoraa kaiken kriittisen sivustolle tai sovelluksessa ensimmäisen 10 sekunnin aikana [11], mikä ratkaisee usein sen, jääkö käyttäjä sivulle vai lähtee hän pois. Kun kyseessä oli työsovellus, uskoin, että käyttäjät eivät lopettaisi sovelluksen käyttöä tässä tilanteessa vaan alkavat etsiä tarpeellista sisältöä sivulta. Hampurilaiskuvakkeen käyttäminen oli myös todella suuri hyöty tässä tilanteessa, ja sen selkeä ulkonäkö toimi paremmin projektissa.

Sain innovaatioryhmältä valmiiksi mietityt alisivut ja niiden nimet, joten hampurilaiskuvakkeen suunnittelu helpottui kovasti, koska sille elintärkeä sisältö oli jo

päätetty. Totesin tässäkin vaiheessa jo tutuksi tulleen asia, että yksinkertainen suunnittelu olisi paras valinta, ainakin suunnittelun ensi vaiheissa.

Hampurilaiskuvakkeen tulisi täyttää tarkoituksensa tehokkaasti navigaatiopals-tana. Päädyin myös laittamaan hampurilaiskuvakkeeseen hankkeen sovelluk-sen nimen ja logon.



Kuva 7. Navigaatiopalstan hampurilaiskuvake avattuna ja placeholder-logo.

5.2 Sovelluksen logo ja nimi

Sovelluksen nimen päättäminen kävi todella nopeasti, kun innovaatioryhmän opiskelija kertoi sovellukselle oman placeholder-nimensä ääneen palaverissa ja kaikki pitivät siitä. Sovelluksen nimeksi muodostui siis Keikkakaveri. Sovelluk-sen logon suunnittelu jatkui koko ajan, kun olin hankkeessa mukana. Logon tuli olla yksinkertainen, mutta samalla pyrkiä kertomaan katsojalle sivuston tarkoitus ja pystyä olemaan tunnistettava todella helposti. Logon suunnittelu ei ollut yhtä nopea prosessi kuin nimen löytäminen. Suunnittelin alkuun placeholderin lo-golle, jotta saisin logon ja hampurilaiskuvakemittasuhteet oikeiksi ja realistisiksi, mutta tämä placeholder, logo jäikin sivustolle pitemmäksi aikaa asian tärkeyden vuoksi ja sen takia, että hanketiimi piti logosta. Suunnittelin kuvan 8 kaikki logot paitsi numeron 3.



Kuva 8. Eri logoideat. Placeholder-logo on numero 8.

Vasta hieman ennen viimeistä sprinttiä aloitin logon suunnittelemisen ja totesin, ettei placeholder-logo, josta hankeryhmä piti, ollut toimiva ratkaisu. Logo oli liian yksinkertainen ja täten mitäänsanomaton. Logon tulisi olla mieleenpainuva ja esimerkiksi helposti ulkomuistista piirrettävä [12]. Näin ollen pyrin kuvaamaan Keikkakaverin sanoman onnistuneesti yhteen kuvaan logossa: pyrin kertomaan ja näyttämään monen osapuolen yhdessä työskentelyä ja kolmea osapuolta, jotka työskentelevät toistensa kanssa keikkatyössä. Uskoin voivani luoda sovellukselle helposti tunnistettavan logon, jota voitaisiin käyttää sovelluksen ulkopuolella myös. Lopulta innovaatioryhmän jäsen Boriss Jeronkimin sai suunniteltua onnistuneen logon (kuva 9), jossa vuokratyön kolme osapuolta tulevat hyvin esiin ja myös se, miten ne toimivat toistensa kanssa. Käytin myös kaikki vaihto-

ehdot hankeryhmän [12] ilmaisten oman mielipiteeni parhaasta logosta. Hankeryhmä piti hyvin paljon kolmesta eri vaihtoehdosta ja antoi lopuksi päätösvallan tekijöille. Tämä oli tärkeä prosessi logon suunnittelussa, koska logo edustaa tulevaa sovellusta.



Kuva 9. Viimeistely logo.

5.3 Fontti

Fontin valinnassa on pari yksinkertaista sääntöä, kun haluaa luoda toimivaa perustekstiä verkkoon. Fontin tulisi olla mukava silmälle ja myös luettava. Fluxin videolla How To Choose Fonts [13] kerrotaan, kuinka tärkeää on määritellä tunnelma, joka fontilla halutaan välttää sivustolla. Poikkeuksia on, mikäli haluaa luoda esimerkiksi typografiaa tai muita taiteenmuotoja, joissa fontin ei tarvitse olla välttämättä luettavaa. Halusin sovellukselle fontin, joka olisi käyttäjälle tutun oloinen, mutta siinä saattaisi silti olla myös jotakin uutta. Valitsin fontiksi Rasmus Anderssonin luoman Inter-fontin [14] sen selkeän ja asiallisen ulkoasun vuoksi. Fontti keskittyy luomaan helpon lukukokemuksen käyttäjäliittymän käyttäjille (kuva 10). Uskon sen tuovan todella tutun olon käyttäjälle ja tilanteen, jossa

hänen ei tarvitse miettiä poista fonttia. Fontti on suunniteltu käytettäväksi pienissä ja keskikokoisissa laitteissa, joten se toimisi sovelluksessa, jossa käyttäjä-kunta käyttäisi sivua mobiilissa.

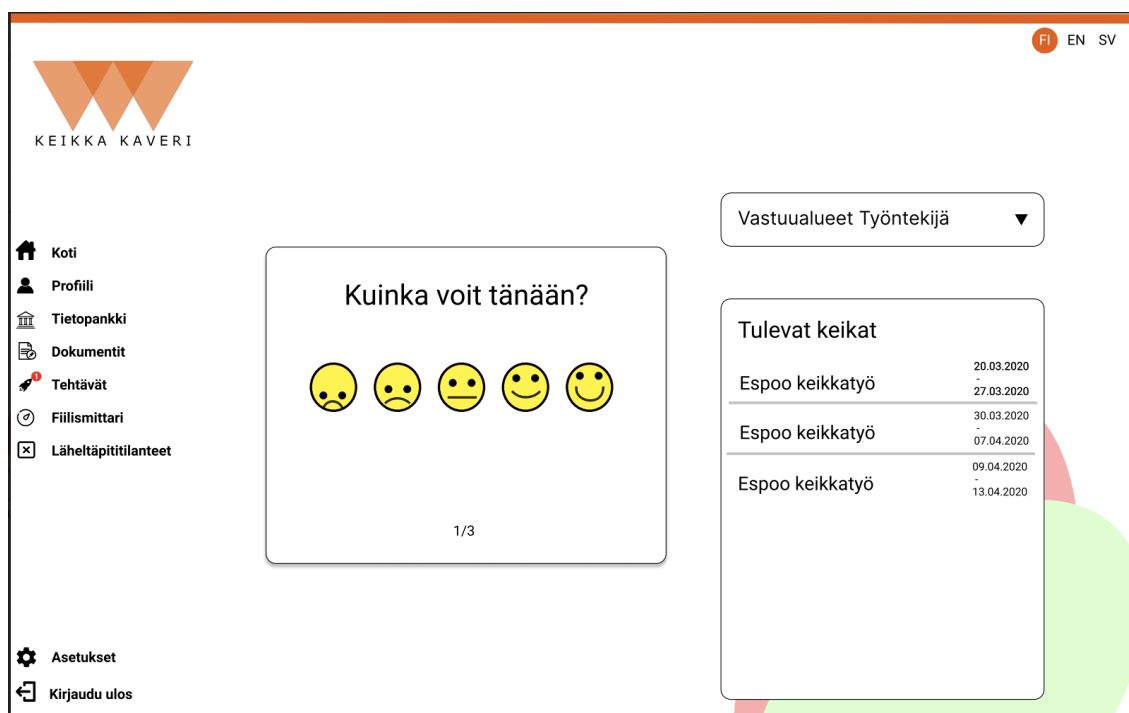


Kuva 10. Inter-fontin Github-sivuilta kuvituskuva, jossa näkee fontin [14].

5.4 Kokonaisuuden ulkoasu

Kun sovellukselle oli suunniteltu nimi, värimaailma, logo ja fontti, aloitin itse sivuston rakenteen suunnittelun Figmassa. Halusin sen muistuttavan ulkonäöltään Single-Page Application -sivustoa. Adoben artikkelissa painotetaan, kuinka SPA pystyy oikein rakennettuna toimimaan yhtä hyvin tietokoneen näytöllä kuin

myös puhelimessa [15]. SPA-sivustoissa ladataan kaikki mahdolliset sivulla näkyvät elementit kokonaisuudessaan käyttäjän selaimelle, ja näin se toimii nopeasti ja kevyesti yhteyksistä riippumatta. Halusin sivuston välittävän juuri visuaalisuudellaan tämän, joten suunnittelin sivuston käyttöliittymän siten, että ainoastaan sivuston keskellä olevat elementit päivittyivät. Näin sivuston kokonaisuus pysyisi hyvin koossa ja käyttöliittymää olisi todella helppo navigoida. Tämän myötä uskon sivuston olevan myös hyvin kevyt sovellus käyttäjän laitteelle. Itse sivulle suunnittelin monia komponentteja (kuva 11), joita olisi helppo sijoittaa aina uudestaan, mikäli niin haluttaisiin ja samalla tämä helpottaisi kehittäjän työtä ja käyttäjän silmää. Päämäärä oli paljon pieniä kokonaisuuksia, joista olisi helppo kerätä nopeasti informaatiota.



Kuva 11. Sivuston kohdesivu.

Suunnittelin sivustolle myös erilaisia alisivuja, jotka näkyvät kuvan 11 vasemmassa reunassa. Kaikille sivuille on luotu omat Figma-prototyypit toiminnallisuuksineen. Listasta löytyy Koti, joka on kuvassa 11 auki, sekä myös esimerkiksi Profiili, josta käyttäjä näkee helposti omat tietonsa. Alasivuista jokainen on todella tärkeä, sillä kaikki ne on suunniteltu välittämään käyttäjälle jokin tärkeä asia. Käyttöliittymän ideana on myös, että eri käyttäjien olisi mahdollista nähdä

eri alisivuja riippuen käyttäjätyypistä. Esimerkiksi dokumentin alisivulta käyttäjä pystyy löytämään jokaisen hänelle tärkeän dokumentin helposti ja nopeasti.

Kaikki alisivut ja niiden prototyypit ovat kuvattuna liitteessä 1.

Navigaatio

Aluksi loin jokaiselle sivustolle tutun navigaatiopalstan sivuston yläosaan ja sijoitin mobiiliin navigaation tunnusomaisen hampurilaiskuvakkeen (kuva 12). Siitä olisi mahdollista avata mobiililaitteessa tarkempi navigaatiokomponentti. Sijoitin myös navigaatiopalstalle kielivalikon, jotta kielen vaihtaminen olisi todella helppoa, mikäli käyttäjä sen haluaisi vaihtaa.



Kuva 12. Navigaatiopalsta, oikealla hampurilaiskuvake.

6 Testaajakyselyt ja käyttöliittymän viimeistely

6.1 Ensimmäinen kysely

Kun sain valmiiksi toimivan ja tyyllillisesti hyvän esittelyversion käyttöliittymästä, aloitin haastattelukysymysten muotoilemisen. Käytin Google Formsia kerätäkseen testaajilta helposti mielipiteitä ja parannusehdotuksia. Päädyin Google Formsiin sen helpon jakamisen mahdollisuuden ja helppouden takia. Forms mahdollistaa myös anonyymin kyselyn, joten ei tarvinnut huolehtia GDPR:n luomista ongelmista. Kyselyä luodessa pystyy myös määrittämään helposti kysymysten muodot ja minkätyyppisiä vastauksia toivoo tai ovatko kysymykset vaihtoehdollisia vai pakollisia. Vastaukset on myös mahdollista siirtää suoraan esimerkiksi Exceliin, jossa niistä on helppo luoda visuaalisia kaavioita.

Hyvin valmistettujen käyttäjätarinoiden pohjalta on helppo alkaa muodostaa testikysymyksiä. Pyrin pohtimaan ensimmäiseen kyselykierrokseen hyvin yksinkertaisia kysymyksiä, jotta saisin rakennettua vankan alustan sivustolle. Keskityin kysymään mielipiteitä värimaailmasta (kuva 13) sekä yksinkertaisia mielipiteitä navigoinnista ja sivuston suunnittelusta. Loin myös yhden pienen tehtävän, jossa tarkoituksena oli testata yhden käyttäjätyyppin oletettua sivustovierailua. Kyselyssä testattiin käyttäjän onnistumista vastata fiilismittarikyselyyn, sillä sen tärkeyttä oli painotettu hankepalavereissa.

Mikä on mielipiteesi sivuston värimaailmasta?

5 vastausta

Pirteä ja selkeä. Ehkä vähän tylsäkö

Voisi olla enemmän erilaisia värejä, vähemmän oranssia ja valkoista.

Ihan kiva

Voisi olla vähemmän räikeä.

Oranssi sopii yllättävän hyvin värimaalmaan. Jotain muutakin väriä voisi toki olla.

Kuva 13. Värimaailmakysymyksen vastaukset.

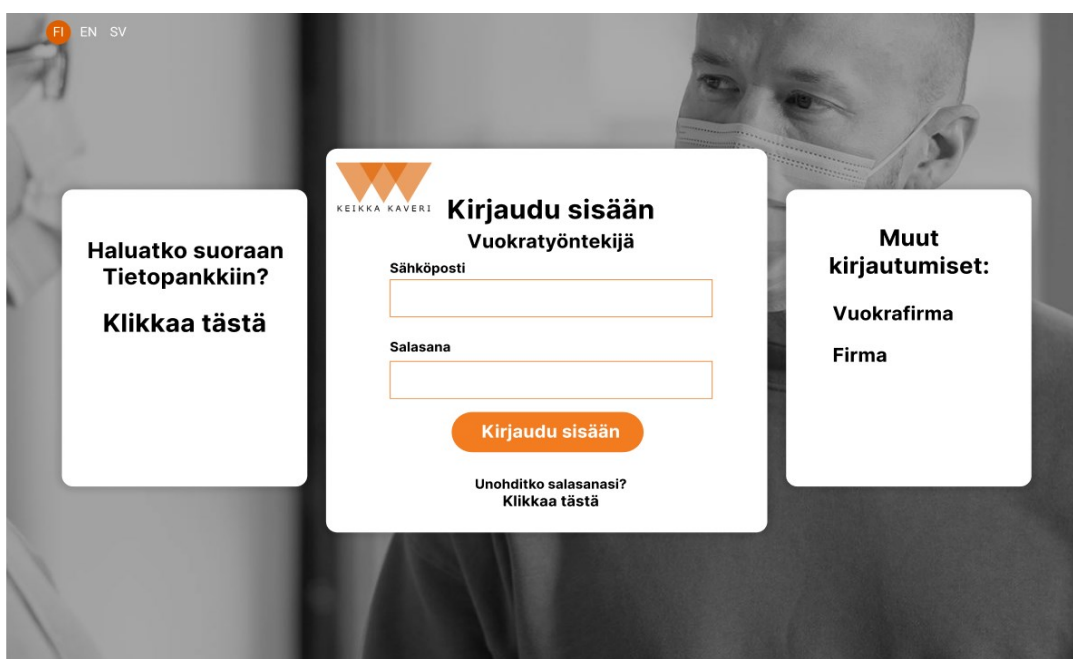
Muut kysymykset käsittelivät vielä tarkemmin jokaista alisivua ja niiden suunnittelua. Testaaja sai antaa vapaasti näihin kysymyksiin mielipiteitä ja parannusehdotuksia, ja päädyinkin monesta ottamaan ideoita kehityksen seuraavassa vaiheessa. Negatiivista palautetta sai ainoastaan valitsemani värimaailma (kuva 13), mutta uskoin siihen itse ja olin saanut siitä positiivista kommenttia hanke-ryhmältä, joten annoin asian vielä olla.

Ensimmäisen kyselyn suurin ongelma oli sen pieni vastaajamäärä ja siis riittävän datan puuttuminen. Huomasin kaikissa vastauksissa hieman samaa teemaa, joten ymmärsin, että sivustossa oli selkeitä virheitä. Ongelmat keskittyivät kirjautumissivuun ja sen selkeyteen. Sivulla ei ollut selvää, minkätyyppisenä käyttäjänä kirjautuminen tulisi tapahtumaan, joten otin sen heti seuraavaksi työn alle.

6.2 Suunnittelun seuraavat vaiheet

Kun olin kerännyt kaikki vastaukset ja käynyt niitä läpi, pyrin miettimään, mitkä niistä olisivat hyödyllisiä ja mistä ei olisi apua tässä vaiheessa. Siirryin käymään läpi jokaisen alasivun vastaukset samalla, kun kyseinen sivu oli auki vieressä, ja tutkin vastauksia ja niiden vaikutusta sivustoon.

Kirjautumissivu oli saanut paljon kommentteja, mikä olikin odotettavaa, koska sen ulkoasua oli suunniteltu kaikista vähiten. Aloitin jatkokehityksen implementoimalla jokaisen toivotun muutoksen sivulle ja katsomalla, mistä pidin itse ja mikä pisti silmään huonona asiana. Kirjautumissivulla tuli olla eri käyttäjille mahdollisuus kirjautua palveluun sisään, mikä oli tuottanut ongelmia vastaajille. Käyttäjät eivät tienneet, minkätyyppisenä käyttäjänä he olivat kirjautumassa sisään. Osasyynä tähän oli, että toiset kirjautumismahdollisuudet olivat liian pieniä valintoja sivussa. Korjasin nämä ongelmat tuomalla omille kirjautumismahdollisuuksille oman sivupalstan, josta ne olisi helppo löytää (kuva 14). Laitoin myös sivuston visuaalisuutta uuteen kuntoon vaihtamalla kirjautumisvalikon takana sijaitsevan kuvan vanhasta hieman melkein surullisesta kuvasta uuteen kuvaan, josta hehkui energiaa ja hyvää oloa. Määritin myös uusiksi elementtien pyöreyyksiä, jotta ne eivät näyttäisi aivan niin paljoa ajatuskuplilta.



Kuva 14. Uusi kirjautumisvalikko.

Jatkoin samaa kehitystyylä muihinkin alisivuihin ja korjasin havaittuja ongelmia ja pyrin implementoimaan jokaisen toimivan ehdotuksen sivustoon. Sivusto heräsi mielestäni tämän vaiheen aikana hieman paremmin eloon, sillä olin unohtanut huomioida pari tärkeää näkökulmaa kehittäessäni alkuperäistä sivua.

6.3 Toinen kysely ja kehityksen viimeistely

Edellisestä kyselystä oppineena aloitin toisen kyselyn valmistelun keräämällä isomman määrän testikäyttäjiä ja kirjoittamalla saateviestin uudelleen, jotta saisin herätettyä enemmän kiinnostusta kyselyä ja testiä kohtaan. Loin uudet kysymykset taas Google Formsin avulla käsitellen uusia ongelmakohtia, mutta jätin silti vapaan kommentointimahdollisuuden jokaisesta alisivusta, mistä oli ollut eniten hyötyä viime kyselyssä. Tässä vaiheessa päätin kerätä myös logon prototyypistä mielipiteitä.

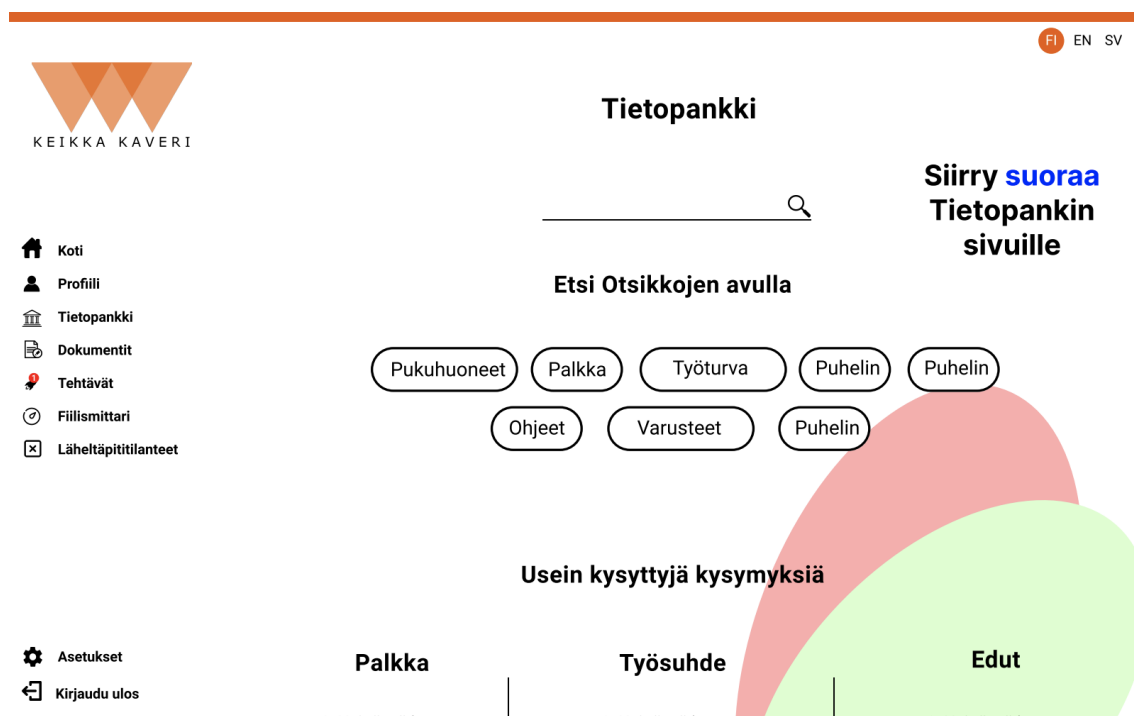
Varmistin myös, oliko kenelläkään testaajalla poista vielä ideoita alisivusta ja mikä puuttuisi heidän mielestään, sillä siihen olisi vielä helppo vaikuttaa tässä vaiheessa.

Ensimmäiseen kyselyyn verrattuna sain kaksi kertaa enemmän vastauksia, mikä on todella hyvä asia, mutta kokonaisuudessaan mielestäni sekin oli vielä aivan liian vähän testaajia. Kyselyssä oli noin 15 vastaajaa, mikä oli hyvä kehitys. Onneksi viimeisimmät korjaukset näkyivät vastauksissa, eikä sivulta löytynyt yhtä suurta ongelmakohtaa vaan sain enemmän mielipiteitä monista asioista.

Käytin samaa metodia, jonka olin todennut toimivaksi viimeiseltä sprinttikerralta, eli kävin jokaisen logon läpi kuuntelemalla testaajien ja innovaatioryhmäläisten mielipiteitä lopulta päätyen innovaatioryhmäläisen Boriss Jeronkimin suunnittelemaan logoon. Tämän jälkeen siirryin takaisin käyttöliittymän suunnitteluun ja aloitin taas kirjautumissivusta, josta olin saanut paljon positiivisia tuloksia. Kävin

jokaisen alasivun läpi ja tällä kertaa pyrin hiomaan jokaisen niistä parhaaseen mahdolliseen kuntoon. Keskityin erityisesti tietopankkiin, sillä olin puhunut sen suunnittelun priorisoinnista innovaatioryhmäläisten kanssa.

Ideana oli suunnitella sivusto, jonka avulla käyttäjä pystyisi löytämään kaiken mahdollisen työhön liittyvän tiedon helposti ja nopeasti (kuva 15). Ideana oli myös, että sovelluksen sisäinen tietopankki toimisi pikalinkkiportaalinäytelmäksi todelliselle tietopankkisivustolle, jota käyttäjät pääsisivät lukemaan, vaikka he eivät olisi kirjautuneita sovellukseen sisään. Tykästyin lopulta yksinkertaiseen tietopankkinäkymään, johon sisältyi hakupalkki, pari esillä olevaa otsikkoa sekä usein kysytyt kysymykset -osio.



Kuva 15. Tietopankki-alasivu.

Myös sivuston navigaatiopalkki sai edellistä hieman yksinkertaisemmän näkymän ja hampurilaiskuvake siirrettiin tietokonenäkymästä kokonaan pois, joten se tulisi näkyviin vasta, kun sivuston leveys olisi verrattavissa tablettiin tai puhelimeen.

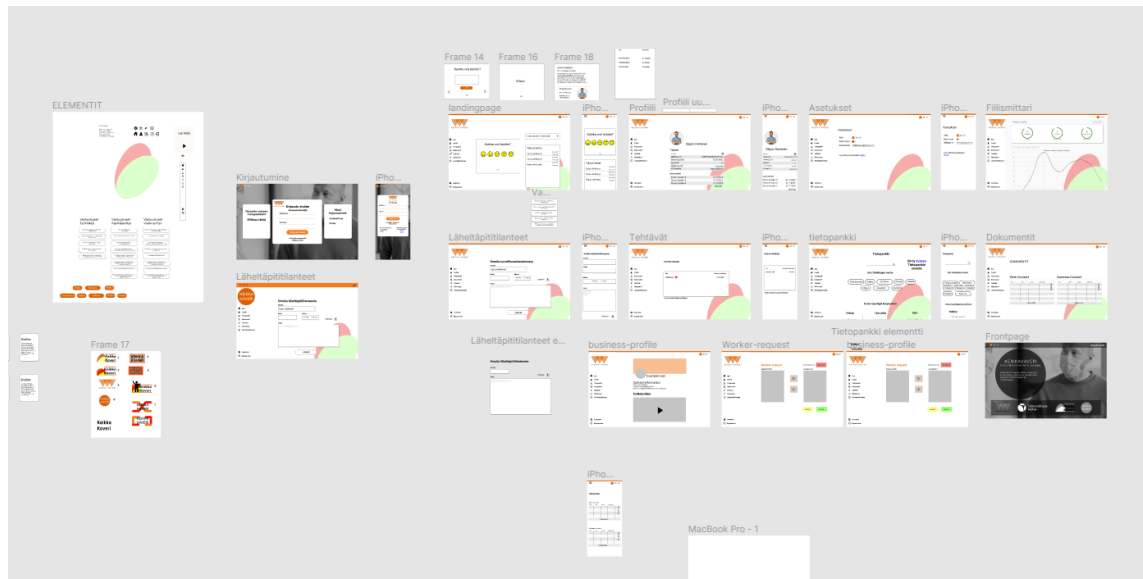
Lopulta viimeistelin myös yksinkertaisen mobiilinäkymän jokaiselle sivulle tekemällä ainoastaan yksinkertaisia muutoksia, jotta sivusto olisi helppo kehittää responsiiviseksi, kun sen vaiheen aika tulisi. Kun olin tähän kaikkeen tyytyväinen, muodostin vielä yhden kyselyn, johon pyrin saamaan kaiken, mistä en ollut aivan varma, ja halusin kuulla vielä, mikäli testaajilla olisi jotain sanottavaa. Tein näin myös siitä syystä, että aika oli vähissä, joten viimeinen sprintti olisi muita hieman lyhyempi.

Viimeinen palaute

Palaverissa Kestävä keikkatyö -hankkeen jäsenten kanssa esitin prototyypin toiminnassa ja esittelin päätöksiäni ja valintoja suunnitteluprosessissa. Sain palaverissa hyvää palautetta hankkeen jäseniltä ja innovaatioryhmältä, joten totesin, että kaikki näytti hyvältä ja projekti olisi osaltani valmis. Viimeistelin ja siistin Figma-projektin sekä loin prototyypit siitä, miltä sivuston mobiiliversio tulisi näyttämään. Tämä onnistui helposti, sillä jokainen elementti oli luotu mobiili ensinnäkökulmasta.

7 Projektin loppu ja pohdintaa

Insinööriyönä syntyi käytännöllinen ja yksinkertainen käyttöliittymäprototyyppi Kestävä keikkatyö -hankkeeseen. Uskon työstäni olevan oikeaa hyötyä hankkeelle, sillä luomaani käyttöliittymäsuunnitelmaa on yksinkertaista ja helppoa hyödyntää sovellusta rakentaessa, ja mikäli sovellus ottaa uuden suunnan ajan myötä, voi luomusta käyttää pohjana käyttöliittymän uudelle versiolle (kuva 16). Käyttöliittymän prototyyppi täyttää tarkoituksensa, mutta siitä puuttuu viimeinen silaus, joka tekisi tulevan sovelluksen ulkoasusta iskevän. Uskon, että tämä puuttuva silaus syntyy luonnostaan vielä sovelluksen jatkuvan kehityksen myötä.



Kuva 16. Figma-projekti kokonaisuudessaan (liite 1).

Käyttöliittymän luominen vuokratyöntekijälle osoittautui vaikeammaksi kuin osasin odottaa. Miettiessäni kaikkia erilaisia työntekijöitä, jotka tulisivat käyttämään sovellusta, totesin tarvitsevani paljon enemmän aikaa miettimiseen kuin alkuun uskoin. Vuokratyöntekijöissä jouduin miettimään niin aivan uusia ja ehkä nuoria tekijöitä kuin myös kokeneempia tekijöitä. Yhtä tiettyä käyttäjätyyppiä ei ole olemassa, mutta olin alkuun kuvitellut itseäni käyttäjäksi. Omat henkilökohtaiset kokemukset auttoivat paljon suunnittelussa, mutta lopulta oli tärkeää miettiä muita tekijöitä ja luoda monia käyttäjätarinoita. Itse tekninen osuus kehityksestä onnistui helposti, ja löysin hyvin toimivan fontin ja värimaailman pienen työn jälkeen. Värimaailman kanssa ainoa ongelma on, että se näyttää hyvin paljon Metropolian omalta väritiltä, mutta uskon sen olevan sovellukselle sopiva, vaikka se pistää hieman omaan silmääni.

Figman käyttö onnistui helposti ja projektinhallinta siinä onnistui mielestäni myös. Käyttöliittymää on selkeä ja mukava katsoa. Olisin voinut määritellä tarkat arvot elementeille hieman paremmin, jotta jatkokehitys olisi hieman helpompaa, mutta uskon, että projektin eläessä nämä tarkat arvot saattavat muuttua joka tapauksessa.

Lähteet

1. Kestävä Keikkatyö -hankkeessa kehitetään työhyvinvointia, -turvallisuutta ja -terveyttä yhdessä. 2020. Verkkoaineisto. Metropolia Ammattikorkeakoulu. <<https://www.metropolia.fi/fi/tutkimus-kehitys-ja-innovaatiot/hankkeet/kestava-keikkatyo>>. Luettu 1.3.2021.
2. Babich, Nick. 2019. The 4 Golden Rules of UI Design | Adobe XD Ideas. Verkkoaineisto. <<https://xd.adobe.com/ideas/process/ui-design/4-golden-rules-ui-design>> Luettu 30.7.2021.
3. Niskanen, Jyri. 2020. Mobiilikäyttöliittymän toteuttaminen. Opinnäytetyö. Kajaanin ammattikorkeakoulu. Theseus-tietokanta.
4. Reid, Danielle. The World Is Our Interface – The Evolution of UI Design. Verkkoaineisto. <<https://www.toptal.com/designers/ui/touch-the-world-is-our-interface>>. Luettu 5.6.2021.
5. What are Design Sprint? Verkkoaineisto. Interaction-design Foundation. <<https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-sprint>>. Luettu 3.5.2021.
6. Väisänen, Akseli. 2020. Mikä on Design Sprint? Verkkoaineisto. <<https://lamia.fi/blogi/mika-on-design-sprint>>. Luettu 10.8.2021.
7. Ström, Christian. 2019. React pähkinänkuoressa. Verkkoaineisto. <<https://joinex.fi/react-pahkinankuoressa/>>. Luettu 19.4.2020.
8. Machalica, Arkadiusz. 2021. Outsourcing ReactJS Development Services | Learn How To Do It Right. Verkkoaineisto. <<https://selleo.com/blog/outsourcing-reactjs-development-services>>. Luettu 4.7.2021.
9. O'Grady, Neal. 2020. Color theory: a beginner's guide for designers. Verkkoaineisto. <<https://webflow.com/blog/color-theory>> Luettu 19.4.2021.
10. Andrew, Paul. 2021. Analyzing the Hamburger Menu in Web Design. Verkkoaineisto. <<https://speckyboy.com/analyzing-effectiveness-hamburger-menus-web-design>>. Luettu 15.8.2021.
11. Nielsen, Jakob. 2011. How Long Do Users Stay on Web Pages? Verkkoaineisto. <https://www.nngroup.com/articles/how-long-do-users-stay-on-web-pages/>. Luettu 15.8.2021.

12. Davidson, Jeff. 2019. What Makes a Great Logo. Verkkoaineisto. <<https://medium.com/swlh/what-makes-a-great-logo-c7b0e8c4b9e3>>. Luettu 15.8.2021.
13. How To Choose Fonts. 2019. Verkkoaineisto. Flux. <<https://www.youtube.com/watch?v=obZX8oljia4>>. Luettu 20.6.2021.
14. Andersson, Rasmus. 2020. The Inter typeface family. Verkkoaineisto. <<https://rsms.me/inter/>>. Luettu 5.4.2021.
15. Single Page Applications. Verkkoaineisto. Adobe Experience League. <<https://experienceleague.adobe.com/docs/experience-manager-64/mobile/developphonegap/phonegap-single-page-applications.html?lang=en>>. Luettu 10.8.2021.
16. 25 Classic Fonts That Will Last a Whole Design Career. 2009. Verkkoaineisto. Spoongraphics. <<https://blog.spoongraphics.co.uk/articles/25-classic-fonts-that-will-last-a-whole-design-career>>. Luettu 20.6.2021.
17. Halme, Anu. 2018. Mikä on single-page app ja mihin sitä käytetään? Verkkoaineisto. <<https://citydevlabs.fi/single-page-app/>>. Luettu 20.6.2021.
18. Boyd, Mary. 2018. Single Page Applications: A Powerful Design Pattern for Modern Web Apps. Verkkoaineisto. <<https://medium.com/a-lady-dev/single-page-applications-a-powerful-design-pattern-for-modern-web-apps-ec3590bb7e7a>>. Luettu 19.6.2020.

Liite 1: Koko Figman työtila

