



Aino Palander

Ikonit lemmikkieläimille

Ikonisarjan suunnitleminen kuvitteellisen kuvanjakosovelluksen ympäristöön

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Muotoilija (AMK)

Muotoilun tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

5.11.2024

Tiivistelmä

| | |
|-------------------------|---|
| Tekijä(t): | Aino Palander |
| Otsikko: | Ikonit lemmikkieläimille – Ikonisarjan suunnitteleminen kuvitteellisen kuvanjakosovelluksen ympäristöön |
| Sivumäärä: | 50 sivua |
| Aika: | 5.11.2024 |
| Tutkinto: | Muotoilija (AMK) |
| Tutkinto-ohjelma: | Muotoilun tutkinto-ohjelma |
| Suuntautumisvaihtoehto: | Visuaalisen viestinnän muotoilu |
| Ohjaaja(t): | Lehtori Juha Pohjola |

Opinnäytetyö käsittelee ikoneita ja ikonien suunnittelua. Työn tarkoituksena oli luoda selkeä ja tiivis tietokokonaisuus ikoneihin liittyen, jota lukija voi halutessaan käyttää myös omassa suunnittelutyössään. Vaikka mobiilisovellukset ovat työn ensisijainen tarkastelukohde, esitetyt ikoneiden suunnittelun käytännöt soveltuvat myös laajemmin erilaisille digitaalisille alustoille.

Työ jakautuu teoreettiseen ja toiminnalliseen osioon. Teoreettinen osuus on kirjallisuuskatsaus, jossa pyrkimys on selkeyttää lukijalle muun muassa ikonin määritelmä, ikonin hyödyllisyys ja rooli käyttöliittymässä sekä ikonin suunnittelussa huomioitavat suuntaviivat. Toinen luku alkaa käsitteiden kuten ”ikoni” ja ”piktogrammi” avaamisella, ja päättyy syventymisellä ikoneiden syntyhistoriaan ja kehitykseen. Luvussa 3 käsitellään ikonien suunnittelua, ja luvun sisältämää tietoa ja havaintoja konkretisoidaan opinnäytetyön toiminnallisessa osuudessa.

Opinnäytetyössä käy selväksi, kuinka ikonit esitetään usein tyyllisesti yksinkertaisina ja pelkistettyinä, mutta niiden suunnittelu edellyttää monien eri tekijöiden huomioimista, jotka voivat vaikuttaa merkittävästi ikonien käyttökelpoisuuteen ja siihen, kuinka hyvin ikonit täyttävät niille asetetut tavoitteet. Toiminnallisen osuuden päämäärä oli suunnitella ja luoda ikonikokoelma kuvitteellisen kuvanjakosovelluksen ympäristöön. Luvussa 4 esitellään suunnitteluprosessin eri vaiheita ja perustellaan tehtyjä päätöksiä heijastaen aikaisemmissa luvuissa käsiteltyjä ikoneiden suunnittelua koskevia periaatteita.

Avainsanat: Ikoni, graafinen suunnittelu, käyttöliittymäsuunnittelu, informaatiografiikka

Abstract

Author(s): Aino Palander
Title: Icons for Pets – Designing an Icon Series for the Environment of an Imaginary Image Sharing Application
Number of Pages: 50 pages
Date: 5 November 2024

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Design
Specialisation option: Visual Communication Design
Instructor(s): Juha Pohjola, Senior Lecturer

The thesis focuses on icons and icon design. The work aimed to create a clear and concise information overview about icons, which the reader can also use in their own design work if preferred. Mobile applications were the primary focus of the study. However, the presented icon design principles are also applicable to a wide range of other digital platforms.

The work is divided into theoretical and practical sections. The thesis opens with the theoretical section, in which the goal was to clarify for the reader the definition of an icon, its usefulness, and its role in the user interface, as well as the guidelines to be considered in icon design. The second chapter begins by explaining concepts such as "icon" and "pictogram" and concludes with an exploration of the origin and development of icons. Chapter 3 delves deeper into the design principles of icons.

The results of the thesis showed how icons are often presented as simple and minimalist, but their design requires the consideration of various factors that can significantly affect icon usability and how effectively they fulfill their intended objectives. The purpose of the practical section was to design and create an icon collection for an imaginary image-sharing application. Chapter 4 presents the different stages of the design process, offering insights into the design choices made, while reflecting on the icon design principles discussed in the earlier chapters.

Keywords: Icon, graphic design, user interface design, infographics

Sisällys

| | | |
|-------|---|----|
| 1 | Johdanto | 1 |
| 2 | Ikonit viestinnässä | 2 |
| 2.1 | Käsitteet selviksi | 2 |
| 2.2 | Ovatko ikonit piktogrammeja? | 6 |
| 2.3 | Ikonit ajan saatossa | 9 |
| 2.3.1 | Ikonien syntyhistoria | 9 |
| 2.3.2 | Ikonien evoluutio digitaalisella aikakaudella | 12 |
| 3 | Ikonien suunnittelu | 15 |
| 3.1 | Tunnistettavat ikonit | 17 |
| 3.2 | Milloin käyttää ikonia? | 19 |
| 3.3 | Ikonien suunnittelun käytänteet | 22 |
| 3.3.1 | Värit | 23 |
| 3.3.2 | Koko | 24 |
| 3.3.3 | Teksti | 25 |
| 4 | Toiminnallinen osuus: ikonisarjan toteutus | 28 |
| 4.1 | Ideointi ja luonnostelu | 30 |
| 4.2 | Viimeistelyprosessi | 36 |
| 5 | Lopuksi | 42 |
| | Lähteet | 45 |
| | Kuvalähteet | 48 |

1 Johdanto

Oma innostukseni ikoneihin eli kuvakkeisiin heräsi graafisen suunnittelun opintojen alkuvaiheessa, jolloin sain tehtäväksi kehittää piktogrammisarjan. Alustavasti opinnäytetyöni aihe olikin piktogrammit, kunnes ymmärsin ikoneiden kuvailevan täsmällisemmin digitaalisissa käyttöliittymissä esiintyviä kuvakkeita, joihin halusin keskittyä työssäni. Mielestäni on kiehtovaa, kuinka ikonit ovat niin mieleenpainuvia ja kuinka ne yksinkertaisuudessaankin selventävät tietoa niin tehokkaasti. Tuntuu siltä, että lähes jokaiseen käsillä olevaan projektiin tai tehtävään mieleni tekee kovasti lisätä ikonin kaltaisia kuvakkeita, eikä pelkästään siksi, että ne ovat niin esteettisen näköisiä, vaan koska niiden suunnittelutyö on kokemukseni mukaan mielekästä ja palkitsevaa. Ikonit ovat kuin houkuttelevan näköisiä, pieniä ja pelkistettyjä informaatiopaketteja. Lisäksi nykypäivänä, kun tiedonhaku on digitalisaation myötä helpottunut ja median käyttö on kasvanut merkittävästi, ikonien hyödyntäminen informaation selkeyttämisessä on tullut entistä tärkeämmäksi.

Tässä teoreettisesta ja toiminnallisesta osuudesta koostuvassa opinnäytetyössä tarkoitukseni on luoda tiivis tietokokonaisuus ikoneista eli kuvakkeista ja niiden suunnittelusta. Opinnäytetyön teoreettinen osuus tekee näkyväksi muun muassa ikonin merkityksen ja tarkoituksen, syntyhistorian, hyödyt ja suunnitteluun liittyviä periaatteita. Avaan ensimmäisen luvun perehtymällä käsitteiden, kuten ikonin ja piktogrammin, määrittelyyn sekä niiden eroavaisuuksien havainnollistamiseen. Seuraavaksi kerron ikonien syntyhistoriasta ja kehityksestä digitalisoitumisen edetessä. Ikonien suunnittelu-luvussa etenen kertomaan ikonien suunnitteluun liittyvistä käytännöistä, ja luvussa toivomukseni mukaan lukijalle selkenevät vastaukset muun muassa seuraaviin kysymyksiin: mikä on ikonin tehtävä, ja mitä on otettava huomioon onnistuneesti suunniteltujen ikoneiden suunnitteluprosessissa?

Työn toiminnallisessa osuudessa luon oman ikonisarjan tutkimani tiedon pohjalta kuvitteelliseen kuvanjakosovellukseen, jolloin pyrin käymään läpi tutkittua teoriaa käytännössä. Esittelen projektin eri vaiheet jakaen samalla ajatusprosessiani ja projektissa käytettyjä ohjelmia. Lopuksi esittelen suunnittelemani ikonisarjan perustellen päätöksiäni ja tutkien projektin kehitysmahdollisuuksia.

2 Ikonit viestinnässä

Ihmiset ovat jo tuhansien vuosien ajan hyödyntäneet kuvia viestinnässään. Nykypäivänäkin silmämme ja aivomme toimivat samalla tavalla kuin satoja tuhansia vuosia sitten: näköaisti ylivoimaisesti vahvimpana aistina lähettää tietoa aivoihimme jopa kahdeksan kertaa enemmän kuin muut aistit yhteensä. Vaikka tarkoista luvuista ei ole varmuutta, pääasiassa voidaan kuitenkin sanoa, että näköaistin hallitsevuudesta johtuen ihmiset sisäistävät visuaalista informaatiota ylivoimaisesti nopeiten. (Koponen, Hilden & Vapaasalo 2016, 15–17, 132; Koponen & Hilden 2012.) Ei ole yllättävää, kuinka kuvien tehokkuuteen perustuva sananlasku ”kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa” on niin monille ennestään tuttu, niinkin tuttu että monet kokevat sen kuulostavan jo kulahtaneelta. Kulahtaneisuudesta huolimatta uskon, ettemme tule usein ajatelleeksi, kuinka merkittävä rooli ikoneilla on visuaalisessa viestinnässä informaation selkeyttäjinä.

Tässä luvussa avaan termiä ”ikoni” ja siihen kytkeytyviä muita käsitteitä. Syvennyn ikonin ja piktogrammin eroavaisuuksiin ja havainnollistan niiden käyttötarkoituksia. Lopuksi perehdyn kertomaan ikonien syntyhistoriasta luolamaalauksista nykyaikaan.

2.1 Käsitteet selviksi

Semiotiikassa, eli merkkien ja symbolien analysointiin keskittyvässä analyysissä, on kolme Charles Sanders Peircen (1839–1914) kehittämää

kategoriaa: ikoni, symboli ja indeksi, jotka kattavat yhdysvaltalaisen filosofin mukaan kaikki merkit. **Merkkiä** voidaan ajatella kokonaiskäsitteenä ja sen ymmärrykseen vaikuttavat vastaanottajan olosuhteet kuten ympäristö, tieto, kulttuuri ja sosiaaliset asetelmat. Merkin oikein tulkitseminen riippuu lähettäjän ja vastaanottajan yhteisymmärryksestä aiheesta, joten merkin oikea tulkinta edellyttää, että kyseessä oleva kohde kuvataan kulttuurisesti neutraalisti, johtuen tulkinnan vaihtelevuudesta eri kulttuureissa. (Abdullah & Hübner 2006, 12, 14.)

Peircen semiotiikan mukaan **symbolit** esittävät usein monimutkaisempia ja abstrakteja käsitteitä, kuten sydän, jonka useasti tulkitaan viittaavan rakkauteen. Se edustaa käsiteltävissä olevaa kohdetta, mutta sillä ei kuitenkaan ole siihen suoranaista visuaalista yhteyttä kuten ikonilla. Ikoni esittää uskollisesti objektin tai asian fyysisen kohteen, kun taas symboli perustuu kohteen opittuun yhteyteen, joka on muodostunut ihmisten yksimielisestä sopimuksesta. Esimerkiksi kirjaimia "WC" voidaan käyttää symbolina vessalle. Symbolin "WC" yhteyteen liitetty ikoni, joka esittää vessaa, tarjoaa lisätukea sille oletukselle, että oven takana sijaitsee vessa. **Indeksi** tässä yhteydessä olisi esimerkiksi vessasta kuuluvat käsienpesun äänet, koska indeksi liittyy kohteeseen välillisesti tai kontekstin kautta ja erottuu samalla muista käsitteistä olematta visuaalinen merkki. Myös savu toimii indeksinä tulelle, sillä savu on seuraus tulesta. (Abdullah & Hübner 2006, 15.) Tässä opinnäytetyössä ikoni käsitetään kuvakkeeksi, johon voi sisältyä sekä ikonisia, indeksaalisia että symbolisia viittauksia kuvaamaansa kohteeseen.

Sana **ikoni** – joka on opinnäytetyöni keskeisin sana – juontaa juurensa muinaiskreikan sanaan "eikon", joka tarkoittaa samankaltaisuutta tai kuvaa. Alun perin termiä tulkittiin niin, että sillä viitattiin pyhimyksiin, kuten Jeesukseen ja Mariaan, maalausten, kaiverrusten ja patsaiden muodossa, joita esiintyi usein ortodoksisisten kirkkojen jumalanpalveluksissa. Nykyään ikoni tunnetaan myös kuvakkeena. Tarkemmin kuvailtuna ikonit ovat erilaisia käsitteitä ja objekteja esittäviä, yksinkertaisessa muodossa esiintyviä käyttöliittymäelementtejä, joita

esiintyy puhelimien, tietokoneiden ja muiden elektronisten laitteiden järjestelmissä. Ikoneita hyödynnetään usein esimerkiksi yrityssovelluksissa, infografiikoissa, mediassa tai internetiä käyttäessä, jolloin niiden tarkoitus on esittää viestejä tai toimintoja erityisesti silloin, kun näytölle ei mahdu riittävästi tietoa tekstin muodossa. Ajatus ikonin takana onkin tiivistää informaatiota lauseiden sijasta, jonka niiden tulkitsija toivotusti ymmärtäisi mahdollisimman universaalisti ja sujuvasti riippumatta käyttäjän kielestä, iästä tai kulttuurisesta taustasta. (Abdullah & Hübner 2006, 207; Cesarato i.a.) Huomasin, että englannin kielessä ikonista käytetään vaihtelevasti kahta erilaista termiä: *"icon"* ja *"glyph"*.

Piktogrammi on ikonin kaltainen käsite-merkki. Piktogrammia ei mielletä kuvitukseksi, vaan yksinkertaiseksi kuvakkeeksi, jonka tarkoitus on varoittaa, ohjata ja suojella sen katsojaa. Piktogrammeja esiintyy usein esimerkiksi opasteissa, käyttö- ja kokoamisohjeissa, tietokartoissa ja liikennemerkeissä. Niitä hyödynnetään merkittävien tilanteiden yhteydessä, mistä takia niiden on oltava pienessäkin koossa helposti ja nopeasti ymmärrettävissä myös haasteellisissa olosuhteissa. (Abdullah & Hübner 2006, 6–11; Koponen ym. 2016, 132.) Ymmärtääkseni piktogrammi voidaan tulkita Peircen semiotiikan mukaan ikonina.

Ikonit, symbolit ja piktogrammit voidaan kaikki luokitella osaksi infografiikkaa, joka on informaation välittämiseen keskittyvää viestintää tukevaa visuaalista materiaalia. Informaatiomuotoilussa pyritään esittämään piktogrammien tapaan aiheita selkeästi siten, että katsojalle tarjotaan mahdollisuus ymmärtää tieto parhaillaan mahdollisimman nopealla tavalla, huomioiden suunnittelussa esimerkiksi kohderymän tarpeet ja tiedon käyttöyhteyden. (Koponen ym. 2016, 19–20.)

Ikonin, symbolin ja piktogrammin rinnalla on useita muita käsitteitä, jotka toimivat kommunikaation välineenä. **Kartogrammi** tarkoittaa monimutkaisempia esityksiä, esimerkiksi pohjapiirroksia tai статистиikkoja. **Typogrammi** tarkoittaa typografista esitystä ja **kaavio** (engl. *diagram*) toiminnallista esitystä, joka sisältää faktatietoa. (Abdullah & Hübner 2006, 6.) Harvemmin käytössä oleva termi **ideogrammi** on piktogrammin kaltainen käsite, mutta siinä missä piktogrammi on kuva aineellisesta kohteesta, ideogrammi kuvastaa kohteen kokonaisvaltaista konseptia tai ideaa. Koponen, Hildén ja Vapaasalo (2016, 132) havainnollistavat näiden kahden käsitteen eroavaisuutta, ja toteavat, että piktogrammi kuvaa objektiivista asiaa, esimerkiksi ”koira”, kun ideogrammi puolestaan kuvaa arvoasetelmaa, eli kohteeseen liittyvää kehotusta tai muuta toiminnallisuutta, esimerkiksi ”koirilta pääsy kielletty”.

2.2 Ovatko ikonit piktogrammeja?

Piktogrammeja ja ikoneita yhdistää se, että ne ovat molemmat kuvallisia merkkejä. Huomasin kuitenkin laajemman tarkastelun yhteydessä aineistojen välillä huomattavaa eroavaisuutta liittyen siihen, mielsivätkö kirjoittajat piktogrammin ja ikonin erillisiksi käsitteiksi vai kummatkin termit yhdeksi samaksi käsitteeksi. Koponen, Hilden & Vapaasalo (2016, 132) väittävät ikonien yleensä olevan piktogrammeja. Abdullah ja Hübner (2006, 6) puolestaan antavat ymmärtää, että piktogrammi ja ikoni eivät ole täysin sama asia, koska niiden käyttötarkoitukset ovat hieman erilaisia. Kuten edellä on mainittu, piktogrammien tarkoitus perustuu siihen, kun halutaan varoittaa, ohjata tai

suojella niiden tulkitсия (Koponen ym. 2016, 132). Mutta eikö myös ikoneita käytetä samoihin tarkoituksiin, eritoten tiedon ja kehotuksien välittämiseen? Olen myös useasti kuullut vastaavia käsitteitä samanlaisessa kontekstissa kuvaamassa lähestulkoon samaa asiaa, ja tämä yhdistettynä lähdeaineistosta löytyvään ristiriitaiseen informaatioon koinikin haasteellisuutta ikonin ja piktogrammin erottelussa. Myös Hannola (2021, 14) ja Säde (2020, 10) toteavat opinnäytetöissään, että piktogrammin ja ikonin täsmällinen erottaminen toisistaan on ollut heille haasteellista. Pohdintani herätti kysymyksen: ovatko ikonit piktogrammeja? Ja mikäli ne ovat, miksi käytössämme on useampi erilainen termi kuvaamassa täysin samaa asiaa?

Selvittääkseni piktogrammien ja ikonien eroavaisuuksia tutkin aineistoissa selkeästi toistuvia kuvailuja. Yksi selkeä eroavaisuus ilmenee, kun verrataan minkälaiseen ympäristöön ikoneita ja piktogrammeja suunnitellaan. Ikonien ensisijainen käyttö tapahtuu digitaalisesti sähköisissä käyttöliittymissä, kuten puhelimissa tai tietokoneissa, joissa ne kuvaavat erilaisia toimintoja. Sen sijaan piktogrammeja näkee useasti esimerkiksi fyysisissä opasteissa kuten liikennemerkeissä. Virtuaalisessa maailmassa mahdollistettu animoiminen on myös yksi tekijä, joka erottaa ikonit piktogrammeista, koska piktogrammit kuvaillaan pääosin esiintyvän liikkumattomana kuvakkeena reaali maailmassa. (Abdullah & Hübner 2006, 206; Koponen ym. 2016, 132.)

Monissa lähteissä ikonien tarkoituksen kuvataan olevan samankaltainen kuin piktogrammien, eli viestiä välittävä, mutta hieman erilaisella lähestymistavalla. Siinä missä piktogrammien tyyli on rajoitettua ja kaavamaisemmin toteutettua, ikonit omaavat vapaamman artistisen ilmaisun, joten ne voivat kommunikoida informaatiota luovemmin ja viihdyttävämmiin. (Abdullah & Hübner 2006, 6; Cesarato i.a.) Tämän vuoksi eroavaisuus piktogrammien ja ikoneiden välillä vaikuttaisi olevan myös se, että piktogrammeihin viitattaessa kyseessä olevia kuvakkeita hyödynnetään ikoneista poiketen kiireellisemmän ja välttämättömän tiedon äärellä, jolloin ei ole varaa virheellisille tulkinnoille. Käsittääkseni piktogrammit esimerkiksi varoittavat autonkuljettajia liukkaasta tiestä,

työturvallisuuden puitteissa henkilöstöä myrkyllisistä aineista tai vaarallisista koneista ja informoivat ihmisiä hätäpoistumisteiden lokaatioista tapaturmien välttämiseksi. Sen sijaan ikonien ensisijainen motiivi on lähinnä ohjata tai opastaa navigoimista digitaalisissa alustoissa, jotta käyttäjä esimerkiksi tietää, mistä painaa tykätäkseen uusista kuvista sosiaalisessa mediassa tai kuinka löytää tietoa sujuvammin verkkosivuilla. Tulkintani perusteella piktogrammien suunnittelussa nähdään olevan tiukemmat rajat, koska kuvakkeen on oltava asiayhteyden vakavuuden nimissä tyyliltään mahdollisimman tarkka ja yksiselitteinen ilman artistisia vapauksia, joille voi toisaalta olla enemmän tilaa ikonien suhteen johtuen tiedon käyttöyhteydestä.

Mutta vaikka ikoneissa korostuukin piktogrammeihin verrattuna huomattava viiheellinen ominaisuus, tietokoneiden käyttöliittymien ikoneiden suunnittelusta tunnettu graafinen suunnittelija Susan Kare painottaa, että hyvin suunniteltujen ikonien on oltava yhtä tehokkaita viestinnässään kuin autoilijoita ohjaavien liikennemerkkien. Kare vahvistaa, että ikoneiden kuuluisi olla vastaavalla tavalla helposti ja nopeasti ymmärrettävissä, jotta käyttäjä ei hämmentyisi liikaa ylimääräisistä yksityiskohdista. (Famous Graphic Designers i.a.; Abdullah & Hübner 2006, 206.) Susan Karesta kerron lisää alaluvussa ”Ikonien evoluutio digitaalisella aikakaudella”.

Vaikkakin termit ikoni ja piktogrammi sekoittuvatkin usein keskenään ja jotkut voisivat sanoa niiden viittaavan samaan asiaan, tässä opinnäytetyössä käytän niitä selkeyden vuoksi erillisinä käsitteinä. Keskityn opinnäytetyön toiminnallisessa osuudessa ikonisarjan luomiseen kuvitteelliseen kuvanjakosovellukseen, joten olen päätenyt käyttämään termiä ”ikoni”, sillä se kuvastaa osuvammin verkkoympäristössä näkyviä pieniä kuvakkeita. Välttääkseni termien sekaantumisen käytän myös sanaa ”piktogrammi”, mikäli opinnäytetyön aineistossa viitataan selkeästi piktogrammeihin eikä ikoneihin.

2.3 Ikonit ajan saatossa

Ikonin kaltaiset pienet kuvakkeet ovat olleet hyödykkeenä ilmaisun välineenä jo pitkään ennen kuin kirjoitustaito syntyi käyttöömmme. Mistä ja milloin ikonit saivat alkunsa? Mitä merkittäviä muutoksia ikonien suunnittelussa on tapahtunut vuosisatojen aikana? Tässä luvussa syvennyn ikonien historiaan ja syntyperään. Luvun viimeisessä osassa selvitän, kuinka ikonit kehittyivät teknologian aikakaudella.

2.3.1 Ikonien syntyhistoria

Vaikka ikonin ja piktogrammin kaltaiset termit ovatkin modernin yhteiskunnan kehityksen tuotoksia, niiden käyttötarkoitusta peilaavia tilanteita on ilmennyt jatkuvasti läpi ihmiskunnan historian jo tuhansien vuosien ajan. Itse asiassa niinkin pitkään, että ensimmäiset tunnetut kuvalliset merkit syntyivät luolamaalauksiin noin 30 000 eKr, nykytiedon mukaan vähintään 25 000 vuotta ennen kirjoitustaidon kehittymistä. (Koponen & Hilden 2012; Abdullah & Hübner 2006, 18.)

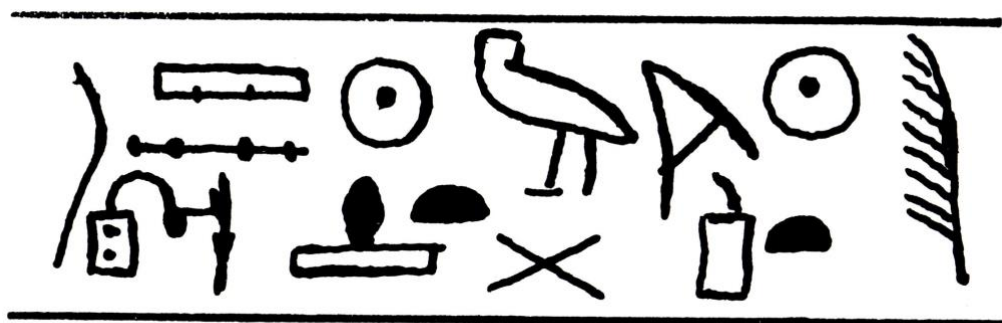


Kuva 1. Lascaux-luolan luolamaalaus "The great black cow" on 2,2 metrin pituudessa alueen yksi suurimmista kuvioista (Aujoulat & Centre national de Préhistoire 2003).

Kirjassaan *Pictograms, Icons & Signs* Abdullah ja Hübner (2006, 18) nostavat esiin ajatuksen siitä, ettei luolamaalauksista löytyviä kuvia voida kuitenkaan luokitella piktogrammeiksi, sillä niiden tarkoitusperän ei ajatella pohjautuvan viestin välittämiseen. Näin ollen on nähdäkseni haastavaa tarkasti määritellä, voiko luolamaalauksia kutsua piktogrammeiksi tai ikoneiksi. On kuitenkin selvää, että esimerkiksi Lascaux-luolan maalauksissa esiintyy kuvioita, joiden tarkoituksena on selvästi jäljitellä eläimiä, vaikka piktogrammikäsitteen tarkoitus ja siihen liittyvät suunnittelupiirteet eivät olleet vielä tuohon aikaan laajentuneet nykyiseen muotoonsa (ks. kuva 2). Poiketen siitä mitä Abdullah ja Hübner toteavat tekstissään, Järvinen (2003) kirjoittaa muinaisten kallio- ja luolapiirrosten olevan merkkiviestintää ja kertoo, kuinka mikä hyvänsä harkiten tehty kuva tai merkki voi toimia kirjoituksen lähtökohtana. Tämän perusteella tulkitsisin, että Järvinen kuvailisi luolamaalauksia piktogrammeiksi.

Monet syntyneet kirjoitusjärjestelmät ovat saaneet alkunsa kuvista (Karttunen 2015). Muinaisaikaisessa Mesopotamiassa asuneet sumerilaiset – yksi maailman ensimmäisistä kehittyneistä sivilisaatioista – oivalsivat piirtää ja hyödyntää kirjanpidon tueksi pieniä kuvakkeita noin 3200 eKr. Ajatus levisi nopeasti esittämään muitakin konkreettisia asioita ja esineistöjä, kuten esimerkiksi piirroskuva kädestä viittaamassa tarkoitusta ”antamisesta” tai kuva jalasta osoittamassa ”kulkemista”. (Järvinen 2003.) Kuvakirjoitus kehittyi **nuolenpääkirjoitukseksi**. Mutta varmaa tietoa siitä, kuinka nämä muinaiset, pienet kuvakkeet todella syntyivät, ei ole. Tästä huolimatta jotkut tutkijat arvioivat niiden saaneen alkunsa kirjanpitoa vastaavissa tilanteissa, kun aikanaan kehittyvän talouden ammattilaiset ja kauppiaat tarvitsivat keinoja liiketoimiensa selkeyttämistä varten. (Abdullah & Hübner 2006, 18.)

Nuolenpääkirjoitus oli menestyksenkäs keksintö, jonka myös egyptiläiset omaksuivat. Yksi varhaisimmista ja laajemmin tunnetuista ikonien kaltaisista kuvista ovat **hieroglyfit**, joita hakattiin tyypillisesti kiveen joko pysty- tai vaakasuorissa riveissä (ks. kuva 3).



Kuva 2. Kaiverrettuja hieroglyfejä. Tekstin merkitys on kokonaisuudessaan epäselvä, mutta se todennäköisesti sisältää yhden tai useamman henkilön nimen. (The Trustees of the British Museum 1865.)

Hieroglyfien osuva tulkitseminen pysyi pitkään myseerinä, kunnes vuonna 1799 Rosettan kiven löydettyä paljastui, että hieroglyfit esittävät kielen äännteitä. Opittiin, että yksittäinen hieroglyfi voi viitata johonkin objektiin tai ajatukseen,

mutta myös yhdistettynä muihin merkkeihin ne voivat muodostaa toisenlaisia merkityksiä. (Abdullah & Hübner 2006, 19; Järvinen 2003.) Vaikka hieroglyfejä pidetään merkityksiä viestivinä, abstraktimaisesti tyylieltyinä merkkeinä, voidaan jäädä epäilemään, kelpaako hieroglyfjäkään kutsua piktoگرامmeiksi tai ikoneiksi, koska niiden tulkinta on vahvasti kulttuurisidonnaista. Ilman Egyptin kulttuurin tuntemusta hieroglyfien merkitystä on nimittäin hyvin vaikea ymmärtää. (Abdullah & Hübner 2006, 19.)

Abdullah ja Hübner (2006) kertovat, että ensimmäiset ikoneiksi mielletyt merkit **vinjetit** (engl.*vignettes*) syntyivät 1400-luvun lopulla, kun kirjapaino keksittiin. Aikanaan ne toimivat itsenäisesti olematta sidoksissa mihinkään järjestelmään, ilmestyen esimerkiksi sanomalehdissä kuvaamassa muun muassa vuodenaikoja, eläimiä tai uskonnollisiin aihepiiriin sisältyviä asioita.

2.3.2 Ikonien evoluutio digitaalisella aikakaudella

Ikoneita tai muuta informaatiota tukevaa grafiikkaa ei heti ymmärretty hyödyntää sähköisissä käyttöliittymissä. Vasta yli 30 vuoden tietokoneiden käytön jälkeen, digitaalisten uudistusten myötä, nousi tarve kehittää kansainvälistä ymmärrystä kantavaa visuaalista materiaalia, joka selkeyttäisi koneiden uusia teknisiä ilmaisuja. (Abdullah & Hübner 2006, 207; Futuramo & Modulus i.a.)

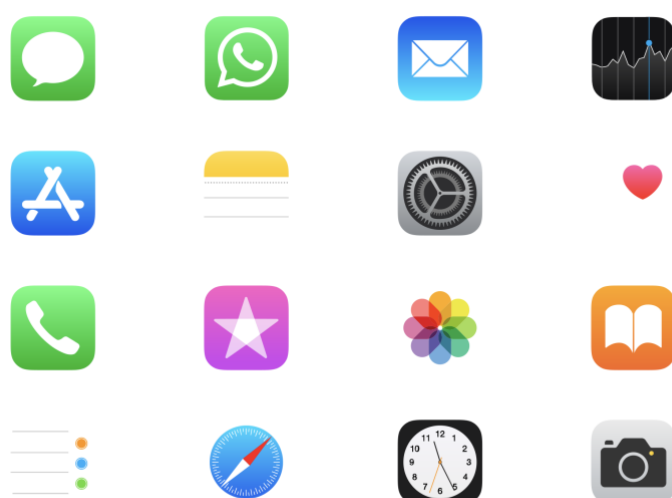


Kuva 4. Susan Karen kehittämiä ikoneita Macintosh-tietokoneelle (Kare 1984).

Yksi merkittävimmistä tahoista ikonien kehityshistoriassa on yhdysvaltalainen graafikko Susan Kare, joka kehitti ikoneita vuosina 1983–1986 Applen Macintosh-tietokoneelle. Kare halusi muuttaa ihmisten mielikuvan kylmästä koneesta vailla persoonallisuutta ja helpottaa tietokoneiden käyttöä ikoneiden avulla. Karen suunnittelemissa ikoneissa, kuten kursorikättä, roskakoria ja kelloa, on useasti jäljitelty uudestaan. Hänen mukaansa ikoneiden kuuluu välittää ideaa nopeasti ja selkeästi, liikennemerkkeissä ja opasteissa esiintyvien piktogrammien tapaan. (Abdullah & Hübner 2006, 208; Futuramo & Modulus i.a.)

Alkuvaiheessa ikonit olivat neliöruudun sisälle asettuvia mustavalkoisesta pikselitaiteesta muodostuvia yksinkertaisia kuvakkeita, kuten Karen suunnittelemista ikoneista voi huomata (ks. kuva 4). Kokeiluja ikonien ulkonäössä tarkasteltiin tarjoamalla käyttäjille myös kustomointimahdollisuuksia, esimerkiksi erilaisia väri- ja kokovaihtoehtoja. Ikoneita suunniteltiin lisäksi yksityiskohtaisemmilla varjostuksilla ja skeomorfisella tyyllillä, mikä sai ikonin esittämän objektin kuvastamaan täsmällisemmin sen reaali maailman vastinetta. (Futuramo & Modulus i.a.; Interaction Design Foundation i.a.)

Ikoneita esitettiin myös isometrisessä muodossa, jolloin objekteista näkyi kolme sivua ja ne saatiin näyttämään kolmiulotteisilta (Futuramo & Modulus i.a.). Koponen, Hilden ja Vapaasalo (2016, 80) mainitsevat, että on syytä olla varovainen silloin, kun informaatiota visualisoidaan kolmiulotteisesti. Tilavuuksien hahmottaminen on ihmiselle haastavampaa, minkä vuoksi on pääasiassa suositeltavampaa pysyttäytyä kaksiulotteisessa ilmaisutavassa, jolloin visualisoidut materiaalit ovat nopeammin omaksuttavissa. Arvioisin, että myös ikonien suhteen kolmiulotteisuus voi toimia hidasteena niiden tulkitsemiselle, minkä epäilenkin olevan pätevä syy ikonien nykyaikaiselle yksinkertaistetulle tyyli suunnalle.



Kuva 3. Applen iOS 11-kotinäkymän ikoneita. Kuvakaappaus verkkosivusta Iconfinder (2024).

Vuonna 2010 ikonit nimittäin palasivat takaisin minimalistisempaan ja litteämpään muotoon ilman vallitsevia realistisia varjostuksia tai muita yksityiskohtia (ks. kuva 5). Lisäksi voidaan huomata, kuinka ikonit ovat tänä päivänä lähestulkoon aina vektorigrafiikkaa ja pikselityylinen ulkoasu on kadonnut lähestulkoon kokonaan käyttöliittymistä. (Abdullah & Hübner 2006, 207; Futuramo & Modulus i.a.)

Nykyään ihmiset tuottavat kahdessa vuodessa enemmän dataa kuin yhteensä koko edeltävän historian aikana (Koponen & Hilden 2012). On ilmeistä, että tämän valtaisan tietotulvan vastaanottajina informaation selkeyttäminen on kriittisempää ja ajankohtaisempaa kuin koskaan aikaisemmin. Onneksi käytössämme on parhaillaan visuaalisen esitysten luomiseen kätevämmät työkalut teknologian vauhdikkaan kehityksen ansiosta.

3 Ikonien suunnittelu

Ikonit eli kuvakkeet ovat tärkeä osa mobiiliapplikaatioiden ja muiden digitaalisten käyttöliittymien kokonaisuutta. Ne parantavat esteettistä vetovoimaa visuaalisesti ilmaisten objekteja ja kommunikoiden applikaatioiden eli sovellusohjelmien toimintojen ydinideoita. Toisin kuin epäsymmetrinen ja tiheä teksti, ikonit ovat kosketusnäytöillä myös helpommin klikattavissa, ja ne voidaan sijoittaa vierekkäin suhteellisen pieneen tilaan, mikä säästää merkittävästi näyttötilaa. (Harley 2014; Babich 2016.) Ikonien useista eduista huolimatta ne voivat myös aiheuttaa ongelmia applikaation käytettävyydessä, mikäli suunnittelussa ei oteta huomioon ikonien mahdollisia haittapuolia (Harley 2014). Kun ikoneita on vaikea tunnistaa tai ymmärtää, ne muuttuvat pelkäksi visuaaliseksi meluksi, jolloin informaation selkeyttämisen sijasta ikonit voivat vaikeuttaa käyttäjän navigointia applikaatiossa (Babich 2016). Kuinka tältä voidaan välttyä, ja mitä on otettava huomioon silloin, kun tavoitteena on suunnitella onnistuneita ikoneita mobiiliapplikaatioiden käyttöliittymiin?

Tässä luvussa syvennyn ikonien suunnitteluun. Aluksi käsittelen ikonien tunnistettavuutta ja aiheeseen liittyviä haasteita. Seuraavassa alaluvussa selvitän, miksi ja milloin ikoneita on syytä käyttää. Viimeiseksi käyn läpi muita ikonien suunnitteluun liittyviä huomioitavia käytänteitä, jolloin keskityn ikoneiden oleellisiin osatekijöihin, kuten väreihin, kokoon ja tekstiin.

Mobiilisovelluksissa ikoneita esiintyy kahdenlaisessa muodossa: sovellusten tunnuksessa, kuten myös käyttöliittymän sisällä. Niiden suunnitteluperiaatteet eroavat kuitenkin suuresti toisistaan. Ikonit, jotka esiintyvät sovelluksen tunnuksissa, kuvastavat sovelluksen luonnetta ja tarkoitusta. Tällöin ikonin tavoitteena on viestiä sovelluksen keskeinen funktio käyttäjälle vapaammalla visuaalisella ilmeellä erottaen ne selkeästi muista mobiililaitteen sovelluksista. Itse käyttöliittymässä esiintyvissä ikoneissa käytetään tyypillisesti mahdollisimman yksinkertaisia muotoja ja värikorostuksia suoraviivaisen idean välittämiseen. (Apple 2024a.) Tässä opinnäytetyössä keskityn pääasiassa sovelluksen käyttöliittymän sisällä esiintyvien ikoneiden suunnitteluun.

Koen tarpeelliseksi myös mainita, että hyödyntämässäni lähdeaineistossa käsitellään usein ikonien suunnittelua yleisemmällä tasolla, joka kattaa myös muiden elektronisten käyttöliittymien ikoneita. Opinnäytetyössä esitetyt ikonien suunnittelua koskevat periaatteet ovat siten olennaisia myös esimerkiksi tietokoneiden verkkosivustoilla, vaikka työni toiminnallisessa osuudessa suunnittelenkin kokoelman ikoneita rajatummin kuvitteelliseen mobiilisovellukseen.

Ymmärtääkseni ikonien suunnitteluperiaatteet eivät kuitenkaan suuresti eroa toisistaan riippuen siitä, minkälaisessa digitaalisessa käyttöliittymässä ne esiintyvät. Tekijät kuten tunnistettavuus ja johdonmukaisuus – joita käsittelen tarkemmin myöhemmin – ovat näkemykseni mukaan yhtä keskeisiä piirteitä ikonien suunnittelutyössä muissakin verkkoalustoissa. Tästä huolimatta erilaisissa käyttöliittymissä esiintyvien ikonien havaitseminen voi olla eriävää. Ihmiset näkevät ympäristöstään kerralla tarkasti vain pienen osan – tarkan näön

alue on kooltaan noin yhden euron kolikon kokoinen. Työpöytänäytöissä on enemmän sisältöä suuremmasta ruudusta ja tilasta johtuen, joten käyttäjä voi tästä syystä helposti ohittaa elementtejä. Sen sijaan mobiililaitteissa ruudulla on näkyvissä vähemmän visuaalisia elementtejä, jotka kilpailisivat käyttäjän huomiosta, minkä vuoksi ikoneita on vaikeampaa olla huomaamatta ja niihin todennäköisemmin kiinnitetään enemmän huomiota. (Harley 2014; Koponen ym. 2016, 83.)

3.1 Tunnistettavat ikonit

Pääsääntöisesti hyvään käyttäjäkokemukseen sisältyy se, että käyttäjä ei koe tarvetta ajatella (Babich 2016). Ihmisten kyky tulkita ikoneita perustuu henkilön aikaisempiin kokemuksiin, joten yleisesti ottaen ikonit onnistuvat tehtävässään tehokkaimmillaan, kun niissä ilmenee käyttäjälle valmiiksi tuttuja visuaalisia metaforia eli vertauskuvia, jotka ovat suoraan kytköksissä ikonien käynnistämiin toimiin tai niiden edustamaan sisältöön (Apple 2023; Harley 2014). Esimerkiksi tiedostojen poistamista symboloiva roskakori-ikoni on käyttäjälle helposti ymmärrettävissä, sillä roskakori on jo valmiiksi tuttu fyysisessä maailmassa oleva käsite, jota käytetään tarpeettomien esineiden hävittämistä varten.

Hyvin suunnitellut ikonit voidaan tunnistaa nopeasti. Tunnistettavuuden saavuttamiseksi on kannattavampaa pelkistää kohteen graafisia yksityiskohtia ja keskittyä objektien perusominaisuuksiin. Mikäli ikoneissa on liikaa yksityiskohtia, niitä on myös vaikeampaa tulkita pienemmässä koossa. (Babich 2016; Harley 2014.)

Ikonien tunnistettavuudessa on pyritty siihen, että asiat ilmaistaisiin aina samalla merkillä. Erityisesti standardisoidut ikonit on helpointa tunnistaa, koska käyttäjät ovat jo tottuneet näkemään ja käyttämään niitä monesti aikaisemmin. (Koponen ym. 2016. 132; Harley 2014.) Ikonit kuten taloikoni, joka kuvastaa kotisivuja, tai suurennuslasi, joka viittaa informaation etsimiseen, ovat yleisesti ottaen globaalisti ymmärrettävissä käyttäjien keskuudessa. Kaikki ikonit eivät

kuitenkaan noudata samaa periaatetta. Opinnäytetyön ensimmäisessä luvussa mainittu lause ”kuva voi kertoa enemmän kuin tuhat sanaa” viittaa kuvien hyödyllisyyteen informaation tiivistämisessä ja selkeyttämisessä, mutta ikonien suhteen kyseinen sananlasku näyttäytyy kaksiteräisenä miekkana. Ikonit voivat pitää sisällään useampia erilaisia merkityksiä riippuen siitä, minkälaisessa käyttöliittymässä ne esiintyvät, mistä johtuen joidenkin ikonien ydinideat voivat olla epäselviä. Esimerkiksi sydän- ja tähti-ikoneita voi olla haasteellista tulkita tarkasti, koska niiden tarkoitukset vaihtelevat applikaatioiden välillä. Sydän ja tähti edustavat muun muassa käyttäjien suosikkeja, kirjanmerkkejä, suosituksia ja arvosteluja. Niiden merkitystä on vaikeaa tarkalleen ennustaa, koska niiden nähdään kilpailevan keskenään samoista tarkoituksista. (Babich 2016; Harley 2014.)



Kuva 6. Google Material Design -ikonikokoelman ikoneita. Kuvakaappaus verkkosivusta Google Fonts (2024).

Kolmesta vaakasuoraan asetetusta viivasta muodostuva hampurilaisikoni on myös useasti käytössä valtaosassa erilaisissa applikaatioissa ja muissa käyttöliittymissä (ks. kuva 6). Mutta myös hampurilaisikoniin liittyy epäselvyyksiä. Suurin osa käyttöliittymistä hyödyntää sitä kuvaamaan päänavigointivalikkoa. Sen sijaan joissain käyttöliittymissä samalla ikonilla viitataan muihin toimintoihin, kuten esimerkiksi erilaisista aiheista koostuviin listoihin. (Harley 2014.)

Vaikka useamman ikonin tarkoitukset voidaan nähdä moniselitteisinä, on ilmeistä, kuinka ikoneiden merkityksiä pyritään selkeyden vuoksi vakiinnuttamaan (Koponen ym. 2016, 132). En voi kuitenkaan olla

huomaamatta, kuinka pyrkimys ikonien standardisoimiseen on myös rajoittanut niiden suunnittelua. Tarvitseeko erilaisiin merkityksiin aina pyrkiä käyttämään samanlaista ikonia? Pohdin, voisiko ajatusta toistavista merkeistä lähteä haastamaan keksimällä esimerkiksi asioiden jakamisesta ja lähettamisestä viittaavan paperilennokki-ikonin tai tykkäystä ilmaisevan sydämen sijalle jonkun muun ikonin, joka on erilainen, mutta käyttäjälle silti tarpeeksi ymmärrettävissä? Ajatus on mielestäni mielenkiintoinen, mutta ikoneiden suunnittelua käsittelevien aineistojen tarkastelun jälkeen koen, että vakiintuneista ikoneista poikkeaminen on näkemys, jota on lähestyttävä harkiten. Käyttäjä haluaa selkeän oletuksen siitä, mitä tulee tapahtumaan ikonia painaessa, koska ihmiset suhtautuvat luontaisesti varauksella asioihin, joita he eivät ymmärrä. Kohdatessaan epäselviä ikoneita, joiden toimintoihin ei pysty täysin luottamaan, käyttäjä taipuu todennäköisemmin ikonin välttämiseen. (Babich 2016; Harley 2014.)

Ikoneiden toimivuuden tarkistamisen eteen on myös viisasta testata niiden tunnistettavuutta kysymällä ihmisiltä, mitä he olettavat ikonien kuvastavan ensi silmäyksellä. Vastauksen kuuluisi tulla intuitiivisesti ilman, että heidän pitäisi joutua pohtimaan ikonin tarkoitusta. Lisäksi on hyödyllistä testata, kuinka mieleenpainuvia ikonit ovat, kysymällä samalta käyttäjäryhmältä, muistavatko he ikonien edustamat merkitykset, jotka kerrottiin esimerkiksi muutama viikko aiemmin. (Babich 2016; Harley 2014.)

3.2 Milloin käyttää ikonia?

Pienestä koostaan ja yksinkertaisuudestaan huolimatta ikonit ovat tehokas tapa lisätä applikaation tai nettisivun esteettistä vetovoimaa, koska ne ovat visuaalisesti niin miellyttävän näköisiä (Harley 2014). Ja vaikka ikonit eivät olekaan olemassa pelkästään koristeellisuutensa vuoksi, visuaalisesti mielenkiintoinen sisältö herättää myös käyttäjän kiinnostuksen (Barry 2009). Esteettiset valinnat houkuttelevat käyttämään sovellusta, mutta ne tukevat myös käyttöliittymien helppokäyttöisyyttä. Visualisoidut informaatiot ymmärretään

nimittäin helpoiten silloin, kun ne ovat esteettisesti miellyttäviä (Koponen ym. 2016, 75–77).

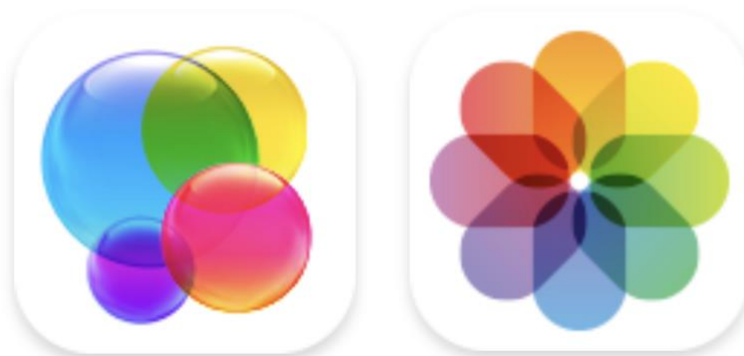
Mutta onko ikonien käyttäminen aina hyvä ratkaisu? Voiko niiden korostaminen koitua haitalliseksi päätökseksi, vaikka ikonien tarkoitus onkin helpottaa informaation selkeyttämistä? Koponen, Hilden ja Vapaasalo (2016, 29) käsittelevät kirjassaan, milloin tietoa kannattaa esittää visuaalisessa muodossa ja milloin ei. Kirjan mukaan visualisointi voi olla tarpeetonta tai jopa vahingollista, mikäli tiedon voi ilmaista sanallisesti yhtä selkeästi tai jopa vielä selkeämmin. Ben Shneiderman toteaa: ”Visualisoinnin tarkoitus on tuottaa ymmärrystä, ei kuvia.” (Koponen ym. 2016, 15.) Myös ikoneiden tarkoitus on korostaa sisältöä eikä vähentää sisällön merkitystä tai korvata sitä (Barry 2009).

Ikoneita suunnitellessa olisi siis syytä miettiä, onnistuuko asioiden visualisointi hahmottamaan käyttäjän edessä olevaa aineistoa vai luoko se tahattomasti vain ylimääräistä visuaalista sekavuutta. Mikäli ikonin lisääminen osoittautuukin olevan pikemmin käyttäjää häiritsevä tekijä, sen poistamista on mielestäni syytä harkita. Vaihtoehtoisesti väittäisin, että ikoneita voi myös pyrkiä muokkaamaan, jolloin niitä ei välttämättä tarvitsekaan kokonaan poistaa. Barry (2009) mainitsee, että monokromaattinen eli yksivärinen värimaailma himmentää ikonien visuaalista voimakkuutta. Tässä tapauksessa monokromaattiset ikonit tukisivat ja havainnollistaisivat tekstin aihetta ilman, että ne olisivat liian silmään pistäviä ja häiritsisivät lukemista.

Vaikka ikonit lisäisivät visuaalista esteettisyyttä ja kiinnostavuutta vaikuttamatta haitallisesti tiedon selkeyteen, jokaisella ikonilla on silti oltava tarkoitus (Harley 2014). Edward Tuften kuvastaa turhaa kuvituksellista koristelua – joka ei tarjoalle katsojalle uutta informaatiota – ”roskagrafiikaksi” (Koponen ym. 2016, 78). Lisäksi Isotyypen kehittämistiimin jäsen Otto Neurath oli sitä mieltä, että toisin kuin 1800-luvun suunnittelijat, jotka havittelivat persoonallisuutensa ilmentämistä töissään, nykypäivänä graafisen suunnittelijan tulisi syrjäyttää oma erityisyytensä aiheen esittämisen nimissä (Abdullah & Hübner 2006, 21).

Omasta mielestäni suunnittelijan oman taiteellisen näkemyksen esiin tuominen on myös arvokasta ja jopa ensisijaisesti toivottavaa riippuen käsiteltävissä olevasta materiaalista. Mikäli suunnittelijan vapaamman lähestymistyylin visualisoida aineistoa voidaan nähdä hankaloittavan halutun viestin välittymistä, Otto Neurathin näkökulmaa olisi mielestäni syytä noudattaa.

Vaikuttaisi siltä, että ikoneita on tarpeellista käyttää silloin, kun niillä on selkeä tarkoitus ja ne havainnollistavat tietoa olematta visuaalisesti kuormittavia. Mutta vaikka aiheen visualisoiminen ikonin avulla olisikin tarkoituksellista, havaintoni perusteella on myös syytä pohtia, pystytäänkö aihetta esittämään ikonin muodossa tarpeeksi täsmällisesti. Harley'n (2014) mukaan on epätodennäköistä, että ikoni kykenisi viestimään tehokkaasti tarkoitettua merkitystä, mikäli sopivan kuvakkeen oivaltaminen jollekin merkitykselle kestää yli viisi sekuntia.



Kuva 7. Applen Game Center -applikaatiota (vasemmalla) ja kuvagalleria-applikaatiota (oikealla) kuvastavat ikonit (EatosDesign; Vicons Design.)

Babich (2016) tuo esiin artikkelissaan Applen Game Center -applikaation ikonin, joka koostuu värikkäistä kuplan tapaisista ympyröistä (ks. kuva 7). Babich ihmettelee, mitä ikoni oikein tarkoittaa ja millä tavalla se kuvastaa pelejä. Mutta onko Applen kehittämä Game Center -ikoni välttämättä epäonnistunut? Abstraktimaisesta lähestymistavasta ja ikonin ja aiheen irrationaalisuudesta

huolimatta uskon, että pitkän aikavälin tarkastelussa käyttäjä oppii automaattisesti yhdistämään kyseisen ikonin peleihin. Samalla tavalla Applen tuotteissa tuttu sateenkaaren väreissä esiintyvä kukkamainen ikoni, joka viittaa käyttäjän kuvagalleriaan, on oman kokemukseni mukaan vakiintunut esittämään käyttäjän ottamia kuvia, vaikka ikoni itsessään ei viittaakaan suoraan kuvagallerian aiheeseen (ks. kuva 7). Ilmeisesti Game Center -ikoni vaatii erilaisuudestaan johtuen opettelemista uusille käyttäjille. Mutta onko tämä riski kohtaamisen arvoinen sen edessä, että käyttöliittymässä näkyisi uusi mieleenpainuva elementti, joka on uniikki juuri tälle sovellukselle? Ikonin poikkeaminen standardisoidusta kuvakkeesta voi myös nähdäkseni aikaansaada käyttäjälle mielenpainuvuutta ja siten mahdollisesti loisi uuden ainutlaatuisen elementin sovelluksen visuaaliseen ilmeeseen.

3.3 Ikonien suunnittelun käytänteet

Opinnäytetyön tähänastisten havaintojen perusteella on käynyt ilmi, että onnistunut ikoni esittää konseptin tavalla, joka tekee sen ymmärtämisestä käyttäjälle nopeaa ja vaivatonta (Apple 2023). Tässä luvussa havainnollistan muita huomioitavia tekijöitä ikoneiden suunnitteluprosessissa. Ennen kuin syvennyn kertomaan tarkemmin ikoneiden väreistä, koosta ja toisinaan niiden yhteyteen liitettävästä tekstistä, mainitsen ensin muutaman yleisen ikonien suunnitteluun liittyvän käytännön.

Yhden ikonin sijaan on tyypillistä suunnitella monta erilaista merkkiä, jotka kuuluvat samaan ikonijärjestelmään. Tällöin jokaisen ikonin kuuluu noudattaa hahmolain periaatetta nimeltään samankaltaisuuden laki, jossa kohteet jakavat yhtäläisyyksiä ja niitä pidetään siten yhteenkuuluvina. Yleisesti tarkasteltuna ikonien on siis oltava visuaalisesti johdonmukaisia erilaisilta ominaisuuksiltaan, kuten koon, värien, yksityiskohtien ja esimerkiksi viivan paksuuden osalta, jotta katsoja voi nopeasti omaksua niiden olevan yhteydessä toisiinsa (Apple 2023; Koponen ym. 2016, 133–134, 91–92.) Lisäksi on olennaista tiedostaa, että

ikonien on heijastettava tyyliltään sovelluksen visuaalista ilmettä, jolloin ne sopivat ympäristöönsä eivätkä näytä irrallisilta elementeiltä (Barry 2009).

3.3.1 Värit

Kuvanjakosovelluksissa ja muissa ei-pelipohjaisissa applikaatioissa värejä on suositeltavaa hyödyntää harkiten. Mikäli erilaisia värejä on käytössä liikaa, tämä voi häiritä käyttäjää ja tehdä ikoneista epäselvempiä. On myös tärkeää käyttää värejä johdonmukaisesti ja varmistaa, että ne toimivat hyvin sekä vaaleassa että tummassa ympäristössä, etenkin silloin, kun sovellus mahdollistaa pimeän tilan (engl. *dark mode*), jolloin etualan elementtien on tarkoitus korostua tehokkaammin tummaa alustaa vasten. (Apple 2024b.)

Napautus eli klikkaus on yksi yksinkertaisimmista vuorovaikutustavoista käyttöliittymässä. Ruudun napautuksesta seuraa muun muassa linkkien aktivoimista, toiminnon toteutumista tai esimerkiksi painikkeiden kytkemistä päälle ja pois. (Koponen ym. 2016, 71.) Käyttäjä pystyy myös usein aiheuttamaan mikrovuorovaikutuksia (engl. *microinteractions*) ikoneita klikatessaan, esimerkiksi kun sydänikoni muuttaa väriään punaiseksi sitä napauttaessa (Downs 2020). Mikäli ikoni on klikattavissa, sen täytyy myös näyttää vuorovaikutukselliselta objektilta. Tämän saavuttamiseksi painikkeissa on suositeltavaa hyödyntää esimerkiksi varjoja, koska ne lisäävät syvyyttä. (Pelegrin 2024.)

Yksi ikonien hyödyllisimmistä ominaisuuksista on niiden hallitseva universaalinen kieli, joka on erityisen hyödyllistä kansainvälisille ohjelmistoille. Ikoneita käytetään laajasti erilaisissa käyttöliittymissä muun muassa siitä syystä, että ne ovat maailmanlaajuisesti helposti tunnistettavissa ja muistettavissa. (Huang, Shieh & Chi 2002; Interaction Design Foundation i.a.) Tästä syystä on viisasta pysyä tietoisena maiden kulttuurisista eroista ikoneita suunnitellessa. Esimerkiksi kirjekuori-ikonin käyttö on kansainvälistynyt sähköpostiohjelmissa toisin kuin ikoni, joka kuvastaa postilaatikkoa, sillä postilaatikot näyttävät maasta riippuen hyvin erilaisilta. Myös värien

mielleyhtymät eli konnotaatiot vaihtelevat kulttuurista riippuen. Esimerkiksi punainen väri voidaan nähdä vaarasta varoittavana värinä, mutta joissain kulttuureissa punaiseen väriin assosioidaan myös positiivisia merkityksiä. (Apple 2024b; Harley 2014.)

Ikoneiden suunnittelussa, kuten yleisesti ottaen visuaalisessa suunnittelussa, kyse on viestinnästä, ja tästä syystä on otettava huomioon ihmisten aisteihin liittyvät kyvyt, jotka voivat rajoittaa visualisoitujen materiaalien käsittelyä ja ymmärtämistä. Näkökyvyn heikkous rajoittaa merkittävästi kaikkien käyttäjien kykyä hyödyntää ikoneita samalla tavalla. Noin 5 %:lla maapallon väestöstä on jonkinasteinen värisokeus, jolloin henkilöllä on vaikeuksia erottaa sävyeroja toisistaan, kuten punaista ja vihreää tai keltaista ja sinistä. Osa värisokeista ihmisistä ei kykene erottamaan värejä lainkaan. Saavutettavuus toimii parhaiten silloin, kun sitä ei ajatella projektin lisäosana, vaan kun se otetaan huomioon keskeisenä osa-alueena jo suunnittelun alusta alkaen. Aikaisemmin mainittu visuaalinen johdonmukaisuus ja ikonien yhteen ryhmittely ovat jo valmiiksi apuna saavutettavien ikonien suunnittelussa. Käytettävyyssystävällisten värien löytämiseksi on suositeltavaa valita korkeakontrastisia värejä, jotka selkeyttävät ikonien luettavuutta. Esimerkiksi vastaväreillä eli komplementtiväreillä (engl. *Complementary Colours*), jolloin valitaan kaksi väriä kauimpana toisistaan väriympyrässä, on kaikista korkein sävykontrasti toisiinsa verrattuna. Muuttamalla näkymän värit harmaasävyisiksi, voidaan myös helpommin tarkistaa, onko värien välillä tarpeeksi selkeä kontrasti. Lisäksi on tärkeää huomioida, että pelkästään värisävyä ei kannata käyttää tiedon välityksessä tai visuaalisten elementtien erottamisessa. (RGD 2019, 6, 10–11, 16–17.)

3.3.2 Koko

Kuvanjakosovellusten osalta on nähdäkseni selvää, että kuvat ovat käyttäjälle ensisijaisesti keskiössä. Ikonit vuorostaan tukevat potentiaalista vuorovaikutusta kuvien ja applikaation toimintojen kanssa. Ikonien on tällöin oltava kooltaan oman tulkintani mukaan tarpeeksi isoja ollakseen näkyvillä, kunhan ne eivät

häiritsisi mobiilisivun kokonaisuutta. On lisäksi välttävää käyttämästä liian pienikokoisia ikoneita, sillä etenkin puhelimien pienemmillä näytöillä painikkeita voi olla vaikeampaa nähdä. Käyttäjälle voi myös olla turhauttavaa, mikäli painikkeet eivät ole tarpeeksi isoja, jolloin sormien painalluksella voi vahingossa aktivoida muita toimintoja. (Pelegrin 2024; Babich 2016.) Minkä kokoisia ikonien kannattaisi siis tarkemmin ottaen olla?

Ihmisen sormi on keskimäärin noin 8–10 millimetriä leveä, joten suositeltava fyysinen koko kosketusnäytön objekteille on pituudeltaan vähintään 10 millimetriä. Mobiililaitteiden painikkeiden kosketuskohdan pikselimäärän kuuluisi siis olla 48x48 dp (engl. *density-independent pixels*), jotta painike olisi tarpeeksi suuri. On myös tärkeää jättää ikonien väliin tarpeeksi paljon etäisyyttä, jotta välttäisi siltä, että käyttäjät painaisivat vahingossa liian lähelle asetettuja muita ikoneita. (Pelegrin 2024; Babich 2016.) Ikonin koon suhteen on lisäksi syytä ottaa huomioon kuvaketta ympäröivät muut visuaaliset elementit. Esimerkiksi tyypillisessä ylätunnisteessa näkyvä hampurilaisikoni vie noin 20–25 % käytettävissä olevasta tilan leveydestä. (Harley 2014.)

3.3.3 Teksti

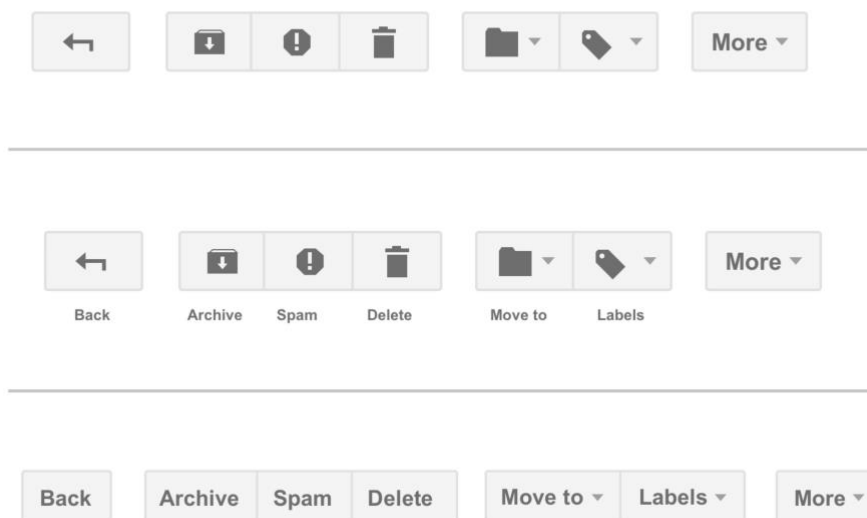
Ikonin yhteyteen voidaan lisätä tekstiä, jolloin varmistetaan ikonin tarkoituksen selkeys ja parannetaan sen käytettävyyttä (Harley 2014). Tekstin lisääminen ikonin rinnalle on suositeltavaa etenkin silloin, kun ikonin ymmärtämisen eteen tarvitaan lisäselkeyttä. Tällaisia tilanteita ovat sellaiset, jolloin ikonit kuvailevat monimutkaisia toimintoja tai abstrakteja aiheita.

Babich (2016) kertoo *Usertesting*-nimisen yrityksen toteuttamista testeistä, joissa vertailtiin tekstillisten ikoneiden toimivuutta tekstittömiin ikoneihin. Tulosten perusteella huomattiin, että 88 % käyttäjistä osasi oikein arvioida, mitä toimintoja ikonit viestivät, kun niiden yhteydessä oli tekstiä. Sen sijaan vain 60 % käyttäjistä ymmärsi ikonin tarkoituksen ilman tekstiä. Ainutlaatuisempien ikoneiden kohdalla niiden ymmärtäminen laski taas 34 %:iin.

Tekstin lisäämistä ikonin tueksi on syytä myös harkita esteettömyyden vuoksi. Babich (2016) toteaa, että erityisesti mobiilisovelluksien päävalikkoa kuvaamiseen vakitoitunut hampurilaisikoni ei ole vanhemmille ikäryhmille yhtä tuttu, minkä vuoksi teksti ”menu” olisi hyvä lisätä mukaan, jotta ikoni olisi tarpeeksi selkeä. On myös suositeltavaa, että ikonilla ja mahdollisesti ikonin yhteydessä näkyvällä tekstillä on sama viivanpaksuus, ellei suunnittelija halua korostaa joko tekstiä tai ikonia. Johdonmukainen viivanpaksuus varmistaa sen, että ikonin ja tekstin muodostama kokonaiskuva vaikuttaa yhteneväisemmältä. (Apple 2023.)

Kun tarkastellaan tekstin ja ikonin paikkoja, teksti kannattaa asettaa joko ikonin alapuolelle tai sen oikealle puolelle luonnolliseen lukujärjestykseen niin, että käyttäjä näkee ensin ikonin ennen tekstin lukemista (Babich 2016; Interaction Design Foundation i.a.). Barry (2009) puolestaan kehottaa, että ikonien ja tekstin asetelmaa voi myös vapaasti vaihdella. On tavanomaisempaa sijoittaa ikoni vasemmalle puolelle tekstiä, mutta siitä syystä oikealle sovitettu ikoni voidaan myös nähdä visuaalisesti mielenkiintoisena, mikäli kokonaisuus ei vaikuta liian ruuhkaiselta tai epäjärjestelmälliseltä.

Myös tekstin tarpeellisuuteen liittyen oli huomattavissa eriäviä näkökulmia riippuen lähteestä. Harley (2014) kertoo, että standardoitujen ikonien kanssa on varmuuden vuoksi suotavaa lisätä tekstiä. Apple (2023) puolestaan mainitsee, että tekstiä kuuluu lisätä ainoastaan silloin, kun se on ikonin merkityksen välittämisen kannalta välttämätöntä. Vaikka teksti selkeyttääkin ikonin tarkoitusta, se myös vie tilaa ja samaan aikaan ruudulla on näkyvissä enemmän visuaalista ruuhkaa (Architect Information 2016).



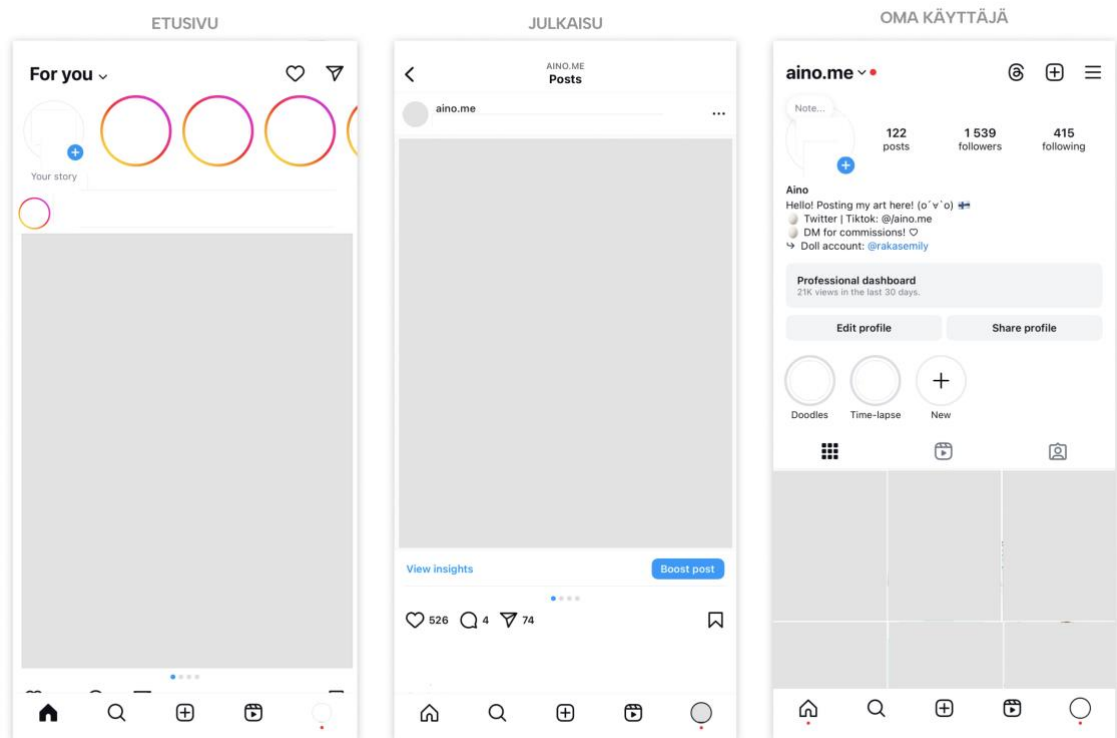
Kuva 8. Vertailussa ikonin esiintymistapa: yksinään, tekstin kanssa ja pelkkänä tekstinä. Kuvakaappaus verkkosivusta Architect Information (2024).

Ottaen huomioon edellä tarkasteltu ongelma ikonin tarkoituksen epäselvyydestä voidaan jäädä pohtimaan, olisiko syytä antaa tekstin korvata ikonit kokonaan (Architect Information 2016) (ks. kuva 8). Mihin ikoneita tarvitaan, kun yksiselitteiset ja osuvat tekstit voivat suuresti ennalta ehkäistä mahdollista hämmennystä käyttäjien keskuudessa? Tästä huolimatta on myös huomattavaa, kuinka pelkkää tekstiä käyttäessä käyttöliittymästä riistetään tietynlainen hauskuus ja inhimillisyys. Toiminnon tarkoitus välittyy tekstillä mahdollisesti selkeämmin, mutta käyttöliittymän käyttäminen tuntuu samanaikaisesti kylmemmältä ja monimutkaisemmalta ilman ikonia. Aiheeseen liittyen mainitsisin toistamiseen graafisen suunnittelijan Susan Karen tavoitteen muuttaa ihmisten mielikuva kylmästä koneesta vailla persoonallisuutta ikonien avulla. (Architect Information 2016; Abdullah & Hübner 2006, 208.) Lopuksi käyttäjät kuitenkin suosivat ikoneita toimintojen suorittamisessa, vaikka ikonin suorituskyky informaation selkeyttämisessä olisikin huonompi (Huang ym. 2002).

Oman näkemykseni mukaan arvoisin, että käyttöliittymän esteettisyyden ja siisteyden vuoksi olisi toivotumpaa käyttää pelkästään ikonia, ellei ikoni monimerkityksellisyytensä vuoksi herätä epäselvyyttä. Tilanteessa, jossa on käytössä hyvin vähän tilaa, ja ikoni on standardisoitunut ja yksitulkintainen, ikonit toimivat mielestäni hyvin ilman tekstiä. Koen myös, että on kiehtovaa ajatella kuinka puoleensavetäviä ikonit ovat, ja kuinka ne tuovat tietynlaista inhimillisyyttä käyttöliittymien koneelliseen maailmaan. Myös Karttunen (2015) toteaa, että ihmisillä tuntuu olevan vaistomainen viehtymys symboleihin.

4 Toiminnallinen osuus: ikonisarjan toteutus

Opinnäytetyön toiminnallisessa osuudessa tavoitteeni oli suunnitella ja luoda tutkimani tiedon pohjalta kokoelma ikoneita, jotka sopivat käytettäväksi kuvanjakosovellukseen. Kuvanjakosovellukset, kuten esimerkiksi Instagram, Pinterest, Flickr ja Pixiv, ovat mobiili- tai verkkopohjaisia alustoja, joiden ensisijainen tarkoitus on mahdollistaa kuvien ja muun visuaalisen sisällön julkaisemisen muiden käyttäjien nähtäväksi. Niiden keskeisiin toimintoihin kuuluu käyttäjien välinen vuorovaikutus julkaisujen tykkäilyn, kommentoinnin ja jakamisen muodossa (ks. kuva 9).



Kuva 9. Kuvanjakosovelluksen näkymiä, joissa on esillä myös ikoneita. Kuvakaappaukset sovelluksesta Instagram (2024).

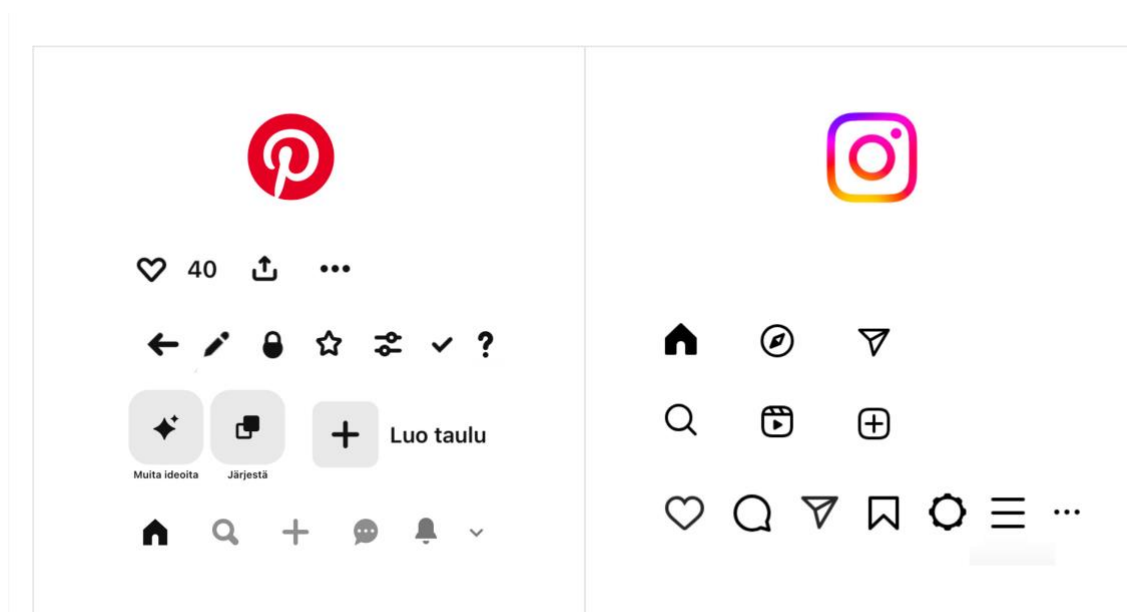
Tehdäkseni ikonien ideoinnista ja suunnittelusta itselleni mielekästä, rajasin sovelluksen kohderyhmää lemmikkien omistajiin ja yleisesti ottaen eläimistä kiinnostuneisiin ihmisiin. Sovelluksessa käyttäjien olisi tarkoitus luoda profiili lemmikilleen omien kuvien jakoa varten ja reagoida muiden ottamiin eläinkuviin.

Mikäli kyseessä olisi oikea applikaatio, uusia ikoneita ei kuitenkaan välttämättä tarvitsisi suunnitella alusta alkaen. Vaihtoehtoisesti on myös mahdollista hyödyntää valmiita ikonikokoelmia, joita löytyy erilaisissa muodoissa sekä ilmaisina että maksullisina (Architect Information 2016). Vastaavia kokonaisuuksia ovat esimerkiksi laajasti kustomoitavissa olevat *Google Material Design* -ikonit ja Applen *SF Symbols* -ikonit.

4.1 Ideointi ja luonnostelu

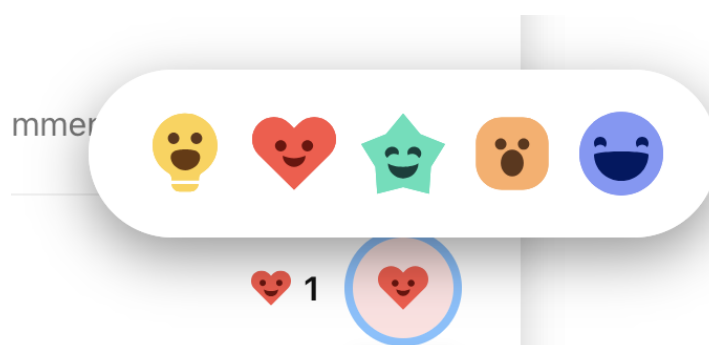
Keskeinen päämääräni oli suunnitella kokoelma ikoneita, jotka täyttäisivät opinnäytetyön teoreettisessa osuudessa käsitellyt toiminnalliset ja esteettiset tavoitteet. Ikoneiden tulisi olla visuaalisesti miellyttäviä ja johdonmukaisia, ja niiden tulisi sopia projektin kuvitteellisen sovelluksen visuaaliseen ilmeeseen. Määritelläkseni lyhyesti sovelluksen visuaalista ilmettä, sanoisin sen koostuvan kirkkaasta, mutta minimalistisesta välipaletista ja pehmeään ystävällisestä muotokielestä, joka heijastaisi sovelluksen tarkoitusta luoda iloinen, viihdyttävä ja yhteisöllinen kokemus suloisten eläinkuvien jakamisen ja katselun kautta. Ikonien tulisi lisäksi olla kansainvälisesti nopeasti ja helposti tunnistettavissa, huomioiden myös saavutettavuuden.

Ennen kuin syvennyin ikonien ulkonäön suunnitteluun, rajasin kokoelman laajuuden ja määrittelin jokaisen kuvakkeen tarkoituksen. Harley (2014) suosittelee tekemään tutkimustyötä ja tutustumaan ikoneihin muissa tarkoituksiltaan vastaavissa käyttöliittymissä. Tällöin pääsin näkemään, minkälaisia ikoneita kuvanjakosovellusten käyttäjät ovat jo tottuneet kohtaamaan. Selvittääkseni, minkälaisen ikoneiden suunnitteluun työssäni on kannattavaa keskittyä, tutustuin Pinterestin, Instagramin, Flickrin ja Pixivin ikoneihin.



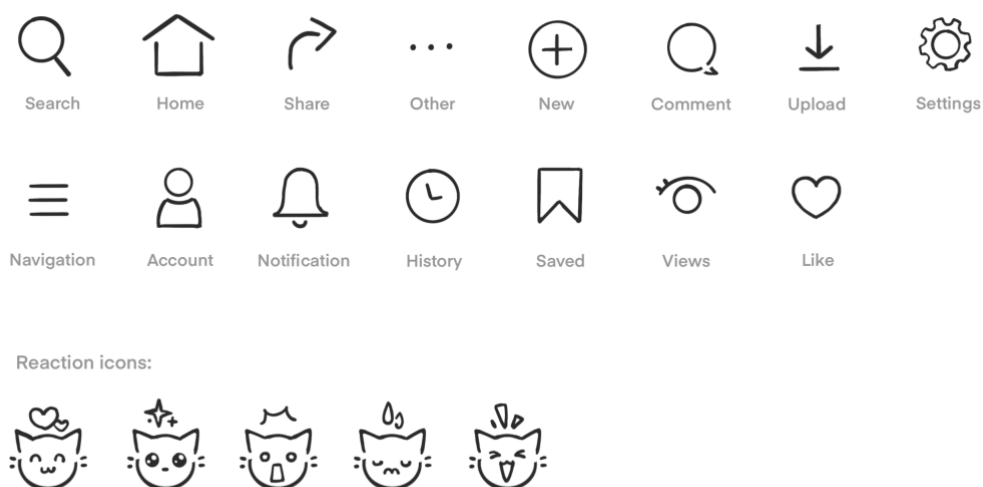
Kuva 10. Kuvakaappauksia Pinterestin ja Instagramin ikoneista. (Pinterest 2024; Instagram 2024).

Kokosin yhteen Pinterestistä ja Instagramista löytyneitä ikoneita, joiden sisällöllisiä ja tyyllisiä eroavaisuuksia pyrin havainnollistamaan (ks. kuva 10). Voidaan huomata, että ainakin standardisoituneet koti-, suurennuslasi- ja sydänikoni ovat esitetty molemmissa sovelluksissa. Vaikuttaisi myös siltä, että vaikka ikonit ovatkin sekä Pinterestissä että Instagramissa tyyliiltään hyvin samankaltaisia – yksinkertaisia ja pelkistettyjä –, Pinterestin ikoneissa on havaittavissa paksumpi viivan käyttö ja pehmeäreunaisempi muotokieli.



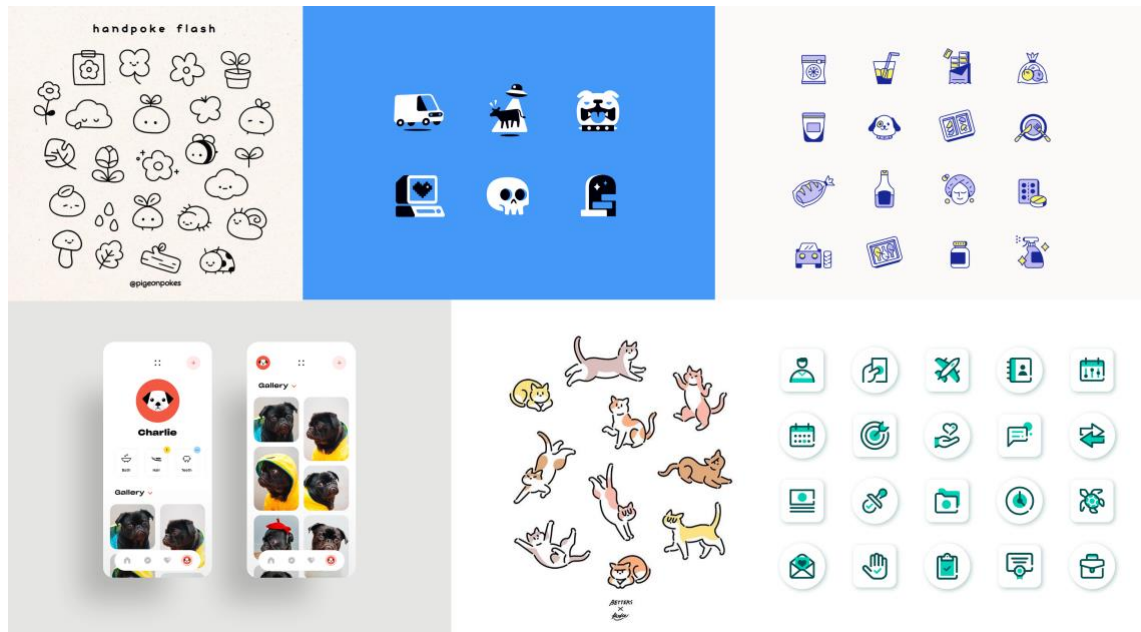
Kuva 11. Pinterest tarjoaa standardisoituneen sydämen lisäksi muita erilaisia reaktiomahdollisuuksia. Kuvakaappaus sovelluksesta Pinterest (2024).

Mielestäni oli myös mielenkiintoista huomata, kuinka Pinterest antaa käyttäjilleen tyypillisemmän sydämen lisäksi muita muotoja kuvien reaktiomahdollisuuksien laajentamiseksi (ks. kuva 11). Vaihtoehdoissa esiintyy samoista tarkoituksista kilpailevat sydän- ja tähti-ikonit, mutta tässä yhteydessä Pinterest tarjoaa käyttäjälleen mahdollisuuden tehdä valinnan useamman ikonin välillä.



Kuva 12. Ensimmäiset Procreate-applikaatiossa piirretyt luonnokset ikoneista (Palander 2024a).

Tutkiessani muiden kuvanjakosovellusten ikoneita päädyin aluksi suunnittelemaan viisitoista erilaista ikonia, jotka koin olevan välttämättömiä tai vähintään hyödyllisiä vastaavanlaisessa sovelluksessa. Luonnostelin alkuun digitaalisesti Procreate-piirtoapplikaatiossa suunniteltavat ikonit (ks. kuva 12). Tässä vaiheessa suunnittelua tarkoitukseni ei ollut vielä mieltä ikonien tyyllillistä suuntaa, vaan hahmottaa itselleni käsiteltävissä olevat kuvakkeet. Pinterestin tapa tarjota käyttäjilleen sydämen lisäksi muitakin ikoneita kuvien reagoimista varten inspiroi minua luomaan omat versioni. Eläinaihetta noudattaen valikoimassa on abstraktien muotojen sijasta erilaisia ilmeitä esittäviä eläinhahmoja, joita käyttäjät voivat hyödyntää reagoidessaan lemmikkikuviin.



Kuva 13. Mood boardiin sisältyviä kuvia (Lai 2022; Pentagram 2023; Gokoryan 2024; Mihalcov 2020; iam_koke 2016; The Markers Company 2020).

Suunnittelun alkuvaiheessa loin myös mood boardin, joka toimi itselleni inspiraation tukena ja auttoi hahmottamaan ikoneiden mahdollisia värejä ja niiden yhteneväistä esitysmuotoa. Mood board on englanninkielinen termi, joka tarkoittaa erilaisista visuaalisista elementeistä koostuvaa työkalua. Sen tarkoitus on selkeyttää projektin lopputuloksen esteettistä viitekehystä. Mood boardin kokoamista varten keräsin yhteen useita kuvia erilaisista ikoneista, yksinkertaistetuista kuvituksista ja jopa eläimiin keskittyvien mobiiliapplikaatioiden visuaalisista ilmeistä, Pinterestistä, Behancesta ja Dribbblestä (ks. kuva 13). Kun suunnittelutyötä tukeva mood board ja alustavat luonnokset ikoneista olivat valmiita, siirryin hahmottamaan ikonikokoelmalle sopivaa omaa visuaalista tyyliä.

Seuraavaksi pysähdyin miettimään muun muassa sitä, ovatko ikonit ääriviivallisia vai täytettyä, onko piirretty viiva terävää vai pyöristettyä ja haluanko tyylin olevan minimalistinen ja geometrinen vai löysempi ja käsin piirretty. Useammassa tutkimassani lähdeaineistossa korostettiin, kuinka ikoneiden kuuluisi olla nopean tunnistettavuuden vuoksi mahdollisimman

yksinkertaisia ilman ylimääräisiä yksityiskohtia, vaikka piktogrammeihin verrattuna ikoneissa onkin lähdeaineiston mukaan havaittavissa myös viihteellisempi puoli. Opinnäytetyön teoreettisessa osuudessa olin myös pohtinut lyhyesti sitä, kuinka paljon suunnittelijan kannattaa toteuttaa artistista vapauttaan ikoneiden suunnittelussa. Näitä asioita halusin myös lähteä tutkimaan konkreettisemmin projektini äärellä.



Kuva 14. Kokeiluja ikonien erilaisista tyylivaihtoehdoista (Palander 2024b).

Kuvassa 14 näkyy kokeiluja erilaisista tyyli- ja väri- vaihtoehdoista, joissa pyrkimykseni oli kokeilla toteuttaa ikonien viihteellisyyttä eri tavoilla. Ikonikokoelmassa A. voidaan huomata, kuinka paksumpi ja pehmeämpi viiva voi yksinäänkin tuoda mukaan persoonallisuutta. Vaihtoehtona oli myös pitää ikonit itsessään yksinkertaisina, mutta lisätä taakse lemmikkikuviin kohdistuvalle applikaatiolle osuva tassunkuva, joka lisäisi omaperäisyyttä (ikonikokoelma B.). Luonnostelin ikoneita myös vapaammalla piirrostyyliillä, jolloin ikonit alkoivat jo näyttämään pieniltä kuvituksilta. Tämä tulee ilmi ikonikokoelmissa C. ja D. Annoin tällöin itselleni enemmän vapautta korostaa sovelluksen ydinideaa, muuttamalla

esimerkiksi koti-ikoni koirankopiksi, tai lisäämällä kissanpennun leikkimään ilmoituksia viestivällä kellolla. Vapaammalla kädellä toteutetut luonnokset olivat mielestäni hauskempia, mutta pohdin, kannattaisiko selkeyden vuoksi kuitenkin pysyttäytyä yksinkertaisemmassa muodossa. Näkisin, että projektin kuvitteellisessa applikaatiossa informaation välittäminen olisi melko kevytmielistä, sillä kyseessä on eläinkuvien jakamiseen pohjustuva kuvanjakosovellus. Tämän vuoksi olettaisin, että sovelluksessa ei ensisijaisesti käsiteltäisi kriittistä informaatiota eikä välttämättömän tiedon omaksuminen ole etusijalla, kuten se olisi esimerkiksi terveydenhuollon sovelluksissa. Tästä lähtökohdasta huolimatta nopeasti ja selkeästi ymmärrettävissä olevat ikonit ovat mielestäni toivottavia, koska pyrkimyksenä olisi kuitenkin pitää käyttäjäkokemus mahdollisimman miellyttävänä.



Kuva 15. Uusi versio persoonallisuuden lisäämisestä niin, että ikonien muoto pysyisi mahdollisimman yksinkertaisena (Palander 2024c).

Kuvan 15 luonnoksissa pyrin toteuttamaan ikonien persoonallista puolta toisenlaisesta näkökulmasta. Pidin muotokielen tällä kertaa pelkistettynä, mutta lisäsin pienen viivaa rikkovan pallon, joka täyttäisi roolin lemmikinruoan murusena, ja joka toimisi myös toistuvana elementtinä esimerkiksi applikaation tunnuksessa. Tällä tavoin ikonien tyyllinen toteutus pysyisi pelkistettynä, mutta pitäisi samalla sisällään kontekstiin liitettynä pienen persoonallisen elementin.

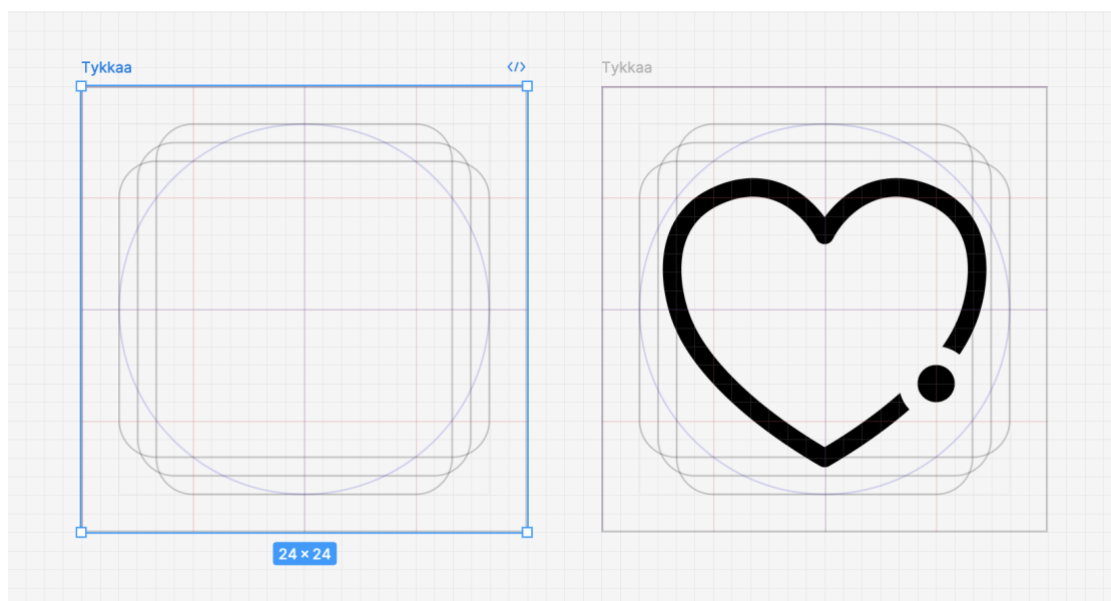


Kuva 16. Viimeiset Procreate-applikaatiossa piirretyt luonnokset (Palander 2024d).

Lopulta päädyin toteuttamaan pelkistetympiä ikoneita, mutta yhdistin myös ideoita aikaisemmista luonnoksistani. Kuvassa 16 on näkyvissä viimeiset Procreatessa piirretyt luonnokset, joiden pohjalta lähdin viimeistelemään ikoneita.

4.2 Viimeistelyprosessi

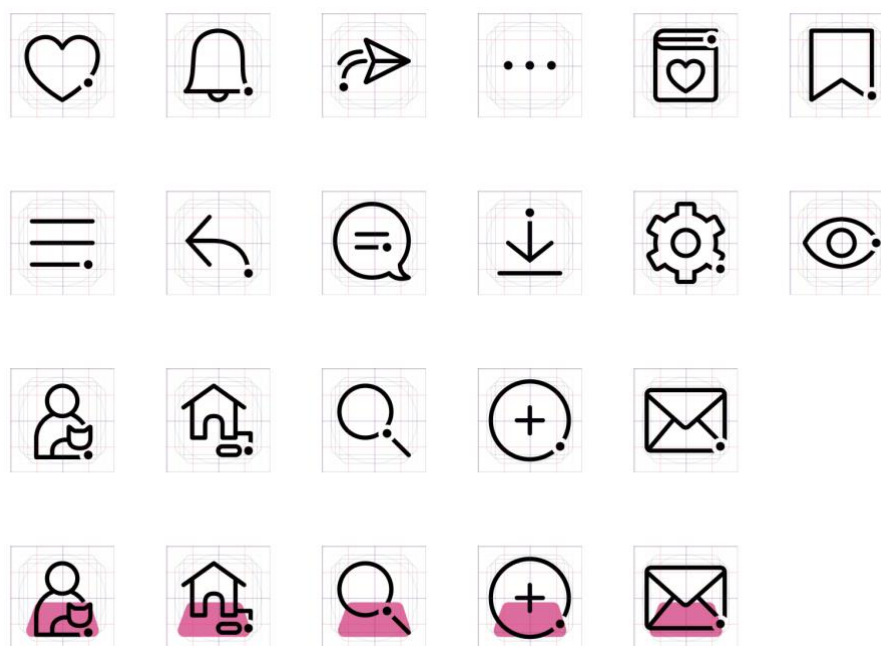
Projektin luonnos- ja ideointivaiheen jälkeen piirsin ikonit valmiiseen muotoon vektorigrafiikan avulla, hyödyntäen Procreatessa piirrettyjä luonnoksiani. Vektorigrafiikka on grafiikkaa, joka eroaa rasterigrafiikasta siten, että se ei perustu yksittäisiin pikseleihin vaan pisteistä ja viivoista muodostuviin vektorimuotoihin, joiden avulla visuaalista aineistoa voi skaalata suuremmaksi ja pienemmäksi ilman kuvanlaadun heikkenemistä. Vektorigrafiikan muokkausohjelmaksi valitsin Figman, koska se tarjosi tämän projektin raameissa tarvittavat keskeisimmät vektorigrafiikan muokkausominaisuudet.



Kuva 17. Kuvakaappaus Figmassa luodusta ruudukkojärjestelmästä ja sen sisälle vektorigrafiikalla piirretystä ikonista (Figma & Palander 2024e).

Jotta ikonit saadaan esitettyä harmonisesti ja tasapainoisesti toisiinsa nähden, on tärkeää suunnitella ne vaaka- ja pystysuoraan asetetuista ohjeviivoista muodostuvan ruudukkojärjestelmän sisälle (ks. kuva 17). Ruudukko toimii ikoneiden rajoja ja muotoa ohjaavana rakenteena, joka varmistaa kokoelman tasapainoisen sijoittelun ja visuaalisen johdonmukaisuuden. (Interaction Design Foundation i.a.; Elliott 2024.) Elliott (2024) ja Interaction Design Foundation (i.a.) kehottavat luomaan ikonit 24 px korkeaan ja 24 px leveään ruudukkoon. Lisäsin ruudukon ympärille myös riittävästi marginaalia (engl. *padding*), jotta elementit eivät ylittäisi reunojen ulkopuolelle.

Vektorointivaiheessa pyrin keskittymään siihen, että jokaisessa kuvakkeessa olisi samanarvoinen viivanpaksuus ja kulmien kaarevuus. Myös ruoanmurua esittävä yksityiskohta on kooltaan ja ympäröivältäään tilaltaan yhden pikselin suuruinen yhteneväisesti viivanpaksuuden kanssa.

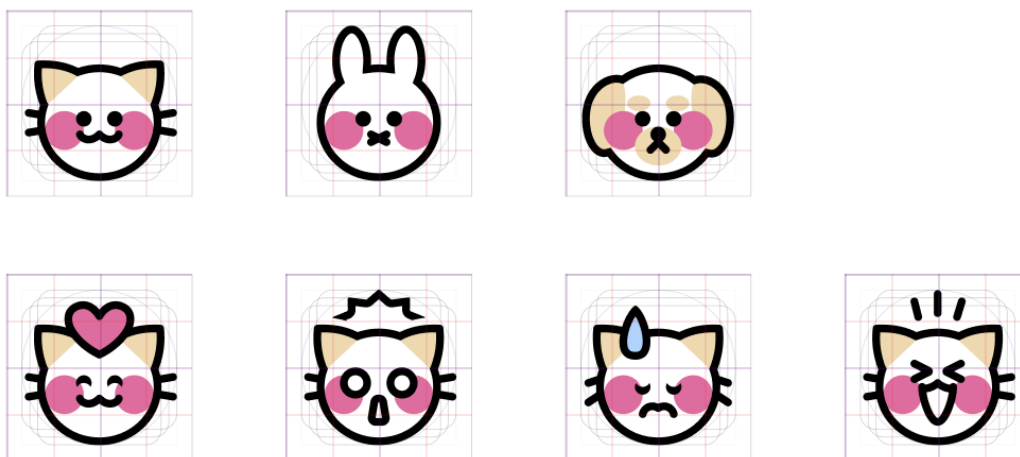


Kuva 18. Valmiit vektoroidut ikonit (Palander 2024f).

Kuvassa 18 näkyy valmiiksi vektoroidut ikonit, joiden seassa on myös luonnoksista poiketen lisäämiäni uusia ikoneita, kuten kirjekuori-ikoni ja takaisin vievä nuoli-ikoni. Loin myös applikaation navigaatiopaneelissa esiintyville neljälle ikonille aktivoitua tilaa merkitsevät versiot. Ikonin aktivoitu tila, johon on lisätty eläimen ruokakuppi pinkissä korostusvärissä, muuttuu näkyviin silloin, kun käyttäjä on klikannut ikonia.

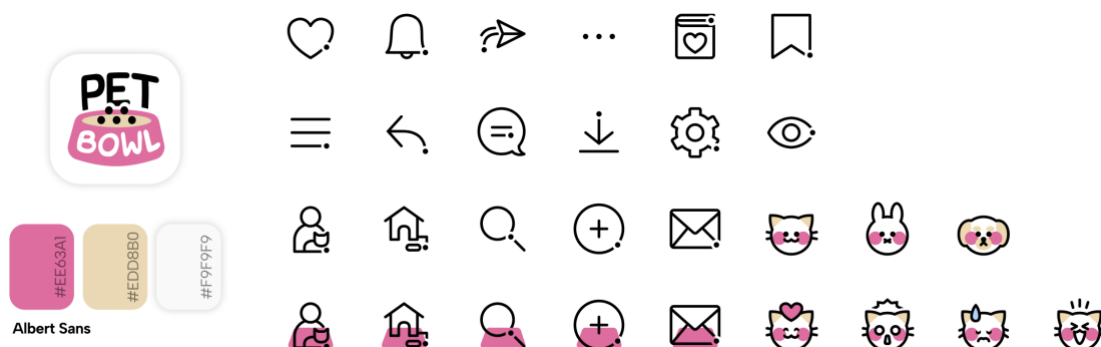
Ikonien tunnistettavuuden ja selkeyden varmistamiseksi kyselin ihmisiltä, mitä jokainen niistä merkitsee ja mitä he olettavat tapahtuvan niitä klikatessa. Lähes kaikkien ikonien tarkoitukset välittyivät nopeasti ilman, että haastateltavat olivat hämmentyneet tai kokeneet tarvetta pysähtyä ja miettiä niiden viestivää tarkoitusta. Tämän uskon johtuvan ikonien pelkistetystä ja selkeästä toteutustavasta ja siitä, että pyrin käyttämään jo standardisoituja ikoneita merkityksien välittämiseksi. Ainoastaan luonnoksissa näkyvän kelloikonin – jonka tarkoitus pohjautuu käyttäjän tykkäyshistorian avaamiseen – haastateltavat kokivat epäselväksi. Tämän seurauksena päädyin haastateltavan suosituksen mukaan muuttamaan kelloikonin sydämen kuvalla varustetuksi

kirjaksi, joka osuvammin kuvailisi käyttäjän tykkäyshistoriaa. Varmistin lisäksi värien riittävän kontrastisuuden *WebAIM: Contrast Checker* -sivuston avulla. Huomasin, että ensimmäisiin luonnoksiin valittu vaaleanpunainen sävy ei luonutkaan tarpeeksi korkeaa kontrastia valkoista taustaa vasten, joten säädin värin kirkkautta tehden siitä tummemman.



Kuva 19. Sovelluksessa esiintyvät eläinikonit, joita hyödynnetään eläinkuviin reagoitaessa (Palander 2024g).

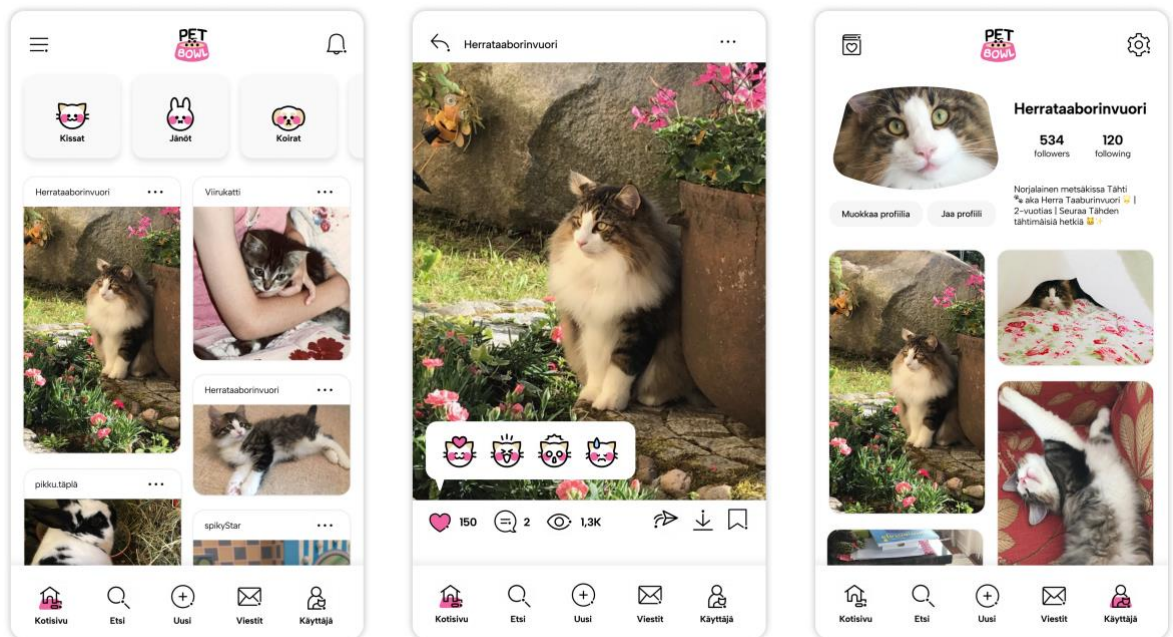
Suunnittelin lisäksi muutaman ikonin kuvailemaan eläimiä (ks. kuva 19). Päädyin luomaan kissa-, pupu- ja koiraikonin, mutta mikäli kyseessä olisi oikea applikaatio, eläinikoneita toteutettaisiin todennäköisesti enemmän. Ajatukseni myös oli, että jokaisesta eläimestä olisi käytettävissä kokoelma erilaisia reaktioita, jotta käyttäjät pääsevät valitsemaan millä eläimen ikonilla he haluavat reagoida kuviin. Uskon, että tarjolla olisi muutenkin runsaampi ikonikokoelma riippuen sovelluksen kokonaisuudesta. Arvioni mukaan tämän opinnäytetyön puitteissa suunnittelemani eläimet ja muut ikonit antavat kuitenkin tarpeeksi selkeän käsityksen siitä, miltä laajempi ikonien sarja voisi näyttää.



Kuva 20. Valmis ikonikokoelma ja applikaation tunnus (Palander 2024h).

Kuvassa 20 on näkyvissä valmis ikonikokoelma, joka sisältää kaiken kaikkiaan 24 ikonia. Vaikka keskityinkin projektissani ikonien suunnitteluun, loin sovellukselle myös kotivalikossa esiintyvän tunnuksen, joka tukisi kokoelman visuaalista ilmettä ja alleviivaisi ikoneissa näkyvien irrallisten pallojen (ruokakupista pudonneiden murujen) tarkoitusta.

Suunnittelutyön loppuvaiheessa tunnistin mahdollisuuden yksinkertaistaa ikoneita entistä enemmän. Tällöin poistaisin elementtejä ja tarkastelin samalla, missä raja kulkee, jolloin ikonin merkityksellisyys katoaisi ja esitetty objekti tai asia muuttuisi tunnistamattomaksi. Esimerkiksi puhekuplaikoni olisi edelleen tunnistettavissa ilman sisällä olevaa tekstiä, ja asetuksia tarkoittava hammaspyörä voisi mahdollisesti toimia ilman muodon sisällä olevaa ympyrää. Havainnoista huolimatta useammassa muussa ikonissa on syystäkin enemmän yksityiskohtia, joita ilman ikonin merkitys muuttuisi epäselvemmäksi. Tästä johtuen ajattelen, että hammaspyörä- ja puhekuplaikonien ylimääräiset yksityiskohdat tuovat kokoelmaan tarvittavaa visuaalista tasapainoa.



Kuva 21. Ikonit esittelyssä kuvanjakosovelluksessa (Palander 2024i).

Kokosin lisäksi Figma:n avulla kolme sovelluksen näkymää konkretisoidakseni, miten ja missä suunnittelemani ikonit mahdollisesti esiintyisivät (ks. kuva 21). Selkeyttääkseni ikonien tarkoitusta, lisäsin tekstiä eläinlajikategorioita kuvaaviin ikoneihin ja sovelluksen alanavigaation ikoneihin. Varmistin myös, että valitsemani kirjaintyyppi on selkeä ja päätteetön saavutettavuuden vuoksi, ja että sen viivanpaksuus vastaisi ikonien viivanpaksuutta yhtenäisen ja harmonisen kokonaisuuden luomiseksi.

Huomasin, että tykkäys- ja katsojaluvut esittävät toisenlaisen näkökulman sille, kannattaisiko ikonin yhteyteen liittää tekstiä vai ei. Huomioiden sosiaalisen median vaikutukset mielenterveyteen Instagram oli toteuttanut yli kahden vuoden ajan testejä liittyen tykkäysmäärien näkyvyyteen. Nykyään Instagram tarjoaa käyttäjilleen vaihtoehdon piilottaa kuvien tykkäysmäärän asetuksissa. (Bell 2021.) Ideaalisesti myös tämän projektin kuvitteellisessa sovelluksessa ikonien vieressä näkyvä tykkäys- ja katsojamäärä voidaan vaihteeltaisesti poistaa, joka toivonmukaan vähentäisi sovellukseen assosioituneita negatiivisia paineita.

Toiminnallisessa projektissa on myös paljon tilaa jatkokehitykselle. Ikonikokonaisuutta olisi hyvä vielä laajentaa ja suunnitella uusia ikoneita, riippuen applikaation lopullisesta sisällöstä. Mielestäni olisi toivottavaa, että näkyvillä olisi esimerkiksi osio eläinten hyvinvointiin ja hoitamiseen liittyen, joka jakaisi tietoa vaikkapa kadonneista lemmikeistä tai pelastustyöstä ja adoptiomahdollisuuksista. Vastaavan informaation löytämisen selkeyttämistä varten olisi nähdäkseni asianmukaista suunnitella aiheita kuvaavia ikoneita. Jatkokehittäökseni myös eläinkuvilla esitetyjä reaktioita, uskon ikoneiden animoimisen lisäävän kuvakkeiden persoonallisuutta, ja tätä varten olisi suotavaa tehdä ikoneiden animoimiseen liittyen lisää tutkimustyötä. Vastaavanlaisesti voisi miettiä muidenkin käyttöliittymässä esiintyvien ikoneiden kohdalla sitä, millä tavalla ne liikkuisivat ja reagoisivat käyttäjän klikkaamiseen. Projektiani varten testasin ikoneiden tunnistettavuutta vain muutamalta ihmiseltä, joten olisi myös tavoiteltavaa, että ikoneiden toimivuuden optimoimista varten kerättäisiin palautetta laajemmalla vastaajamäärältä.

5 Lopuksi

Ikonit ovat pieniä ja pelkistettyjä visuaalisia elementtejä, jotka voivat hyvin suunniteltuina muun muassa säästää näyttötilaa, selkeyttää informaatiota kaikkien käyttäjien ymmärrettäväksi ja tuoda esteettistä lisäarvoa niin kuvien jakamiseen pohjautuvaan sovellukseen, kuten muihinkin digitaalisiin alustoihin. Tämän vuoksi sanoisin, että ne voivat olla erinomaisia ja arvokkaita lisäyksiä käyttöliittymän kokonaisuuteen. Mutta vaikka ikonit esiintyvätkin usein mahdollisimman pelkistetyssä muodossa, niiden tarkoituksen täyttävä suunnittelu vaatii useita huomioitavia osatekijöitä, joista määräytyy ikonien lopullinen toimivuus.

Opinnäytetyön teoreettisessa osuudessa tutkittiin aihealueen olemassa olevaa tietoa vertaillen erilaisia lähdeaineistoja. Luvussa 2 selvennettiin kattavasti työn keskeisempiä käsitteitä, kuten ikoni, piktogrammi, symboli ja indeksi. Havaintoni mukaan on mahdollista pohtia, mikäli suunnitteilla olevat kuvakkeet ovat

ikoneita, vai voiko niitä kutsua myös piktogrammeiksi. Koin haasteellisuutta termien selkeyttämisessä ja niiden erottelussa johtuen useamman toisistaan eriävän määritelmän samankaltaisuudesta. Luvussa 3 havaittiin, kuinka on olennaista arvioida ikonien tarpeellisuutta ja suosia valmiiksi tunnistettavia ja standardoituja kuvakkeita. Ikonien ulkomuodon, kuten tyyliuunnan, värien, tekstin tarpeen ja viivan paksuuden suhteen on myös tehtävä johdonmukaisia päätöksiä, unohtamatta prosessista saavutettavuutta taikka ihmisten välisiä kulttuurisia eroja.

Olen tyytyväinen opinnäytetyöni toiminnallisessa projektissa tuottamaani ikonikokoelmaan, jonka suunnitteluprosessi on ollut itselleni mieluisa. Pidin työni edetessä suunnitelmani mukaisesti saumattomasti mielessäni ihanteelliseen ikonien suunnitteluun liittyviä periaatteita, joita käsittelin opinnäytetyöni teoreettisessa osuudessa. Vaikka en keskittynytkaan mobiiliapplikaation käyttöliittymän kokonaiskuvan perusteelliseen suunnitteluun, koin tärkeäksi sen, että kokosin yhteen mahdolliset näkymät sovelluksesta, jotta ikonien käytön havainnollistamiseksi nähtäisiin, miten ne esiintyisivät käytännössä. Työni käsittelemä sovellus ja sitä ympäröivä konsepti olivat kuvitteellisia, mutta kenties urallani graafisena suunnittelijana saan tilaisuuden kehittää ikoneita oikeisiin sovelluksiin, jolloin oppimani ikoneiden suunnitteluun keskittyvä tieto osoittautuisi arvokkaaksi. Pidän projektia onnistuneena, mikäli lukija kokee sen tarjoaman tiedon hyödylliseksi myös omissa projekteissaan, joihin sisältyy ikonien suunnittelua.

Opinnäytetyön ohella onnistuin mielestäni tekemään huomattavaa edistystä esimerkiksi oman projektin hallitsemisessa, työn aikatauluttamisen kehittämisessä, akateemisen kirjoituksen harjoittamisessa ja itsenäisen työskentelyn rutiinin löytämisessä. Tunnistin, että yksi isoimmista henkilökohtaisista haasteistani oli pelko aikaansaamattomuudesta näinkin tärkeän työn edessä, mutta huomasin nopeasti, että selkeän aikataulun luominen, työmäärän pilkkominen pienempiin osiin ja ajatusten visuaalistaminen helpotti prosessin etenemistä. Projektissa ikonit osoittautuivat

hyödylliseksi myös työskentelyn taustaprosessissa, kun niiden käyttö ulottui lähdeaineistojen, pohdinnan ja aikataulujen organisointiin ja uudelleen löytämiseen.

On selvää, että ikonit ovat käyneet läpi paljon muutoksia niiden historian aikana, ja jään mielenkiinnolla seuraamaan miten niiden suunnitteluperiaatteet kehittyvät ja muuttuvat tulevaisuudessa visuaalisen suunnittelun kentällä. Mielestäni on mielenkiintoista ajatella, kuinka ikonit ovat ihmisille vaistomaisesti puhuttelevia ja puoleensavetäviä. Eikä tämä ole yllättävää, koska niitä on niin miellyttävä katsella.

Lähteet

Abdullah, Rayan & Hübner, Roger 2006. Pictograms, Icons & Signs: A Guide to Information Graphics. Lontoo: Thames & Hudson.

Annink, Ed & Arntz, Peter & Municipal Museum of The Hague i.a. Gerd Arntz (1900–1988). Verkkosivu. The Gerd Arntz Web Archive.

<http://www.gerdarntz.org/content/gerd-arntz.html> (viitattu 26.8.2024).

Apple 2023. Icons. Verkkosivu. Apple Developer.

<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/icons> (viitattu 4.9.2024).

Apple 2024a. App icons. Verkkosivu. Apple Developer.

<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/app-icons> (viitattu 4.9.2024).

Apple 2024b. Color. Verkkosivu. Apple Developer.

<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/color> (viitattu 4.9.2024).

Architect Information 2016. On icons. Verkkosivu. Architect Information.

<https://ia.net/topics/on-icons> (viitattu 9.9.2024).

Babich, Nick 2016. Icons As Part Of A Great User Experience. Smashing Magazine. Verkkosivu. <https://www.smashingmagazine.com/2016/10/icons-as-part-of-a-great-user-experience/> (viitattu 9.9.2024).

Barry, Nathan 2009. How To Use Icons To Support Content In Web Design. Verkkosivu. Smashing Magazine.

<https://www.smashingmagazine.com/2009/03/how-to-use-icons-to-support-content-in-web-design/> (viitattu 5.9.2024).

Bell, Karissa 2021. Instagram gives everyone the ability to hide likes. Verkkosivu. Engadget. <https://www.engadget.com/instagram-hide-likes-130053568.html> (viitattu 10.10.2024).

Cesarato, Alessandra i.a. What is an icon? And how does it differ from a pictogram? Verkkosivu. Domestika. <https://www.domestika.org/en/blog/3806-what-is-an-icon-and-how-does-it-differ-from-a-pictogram> (viitattu 23.8.2024).

Downs, Joseph 2020. Microinteractions guide: boost the User Experience. Verkkosivu. Justinmind. <https://www.justinmind.com/blog/microinteractions/> (viitattu 18.9.2024).

Elliott, Jeremy 2024. Icon Design Fundamentals: Mastering Vector Editing Tools. Verkkosivu. Noun Project. <https://blog.thenounproject.com/icon-design-fundamentals-mastering-vector-editing-tools/> (viitattu 1.10.2024).

Famous Graphic Designers i.a. Susan Kare. Verkkosivu. Famous Graphic Designers. <https://www.famousgraphicdesigners.org/susan-kare> (viitattu 27.8.2024).

Futuramo & Modulus i.a. History of Icons. Verkkosivu. Futuramo. <https://historyoficons.com/> (viitattu 27.8.2024).

Hannola, Venla 2021. Piktogrammien käyttö informaation visualisoinnissa. Opinnäytetyö. Helsinki: Metropolia-ammattikorkeakoulu, viestinnän tutkinto-ohjelma. <https://www.theseus.fi/handle/10024/496270> (viitattu 22.10.2024).

Harley, Aurora 2014. Icon Usability. Verkkosivu. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/icon-usability/> (viitattu 6.9.2024).

Huang, Shih-Miao & Shieh, Kong-King & Chi, Chai-Fen 2002. Factors affecting the design of computer icons. Verkkosivu. Science Direct.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0169814101000646>

(viitattu 9.9.2024).

Interaction Design Foundation i.a. Iconography. Verkkosivu. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/iconography>

(viitattu 6.9.2024).

Järvinen, Sanna 2003. Sumerilaisten keksintö. Verkkosivu. Nuolenpäistä aakkosiin. Helsingin yliopiston kirjasto.

<https://extra.kansalliskirjasto.fi/verkkonayttelyt/kirjaimistot/sumerilaiset.html>

(viitattu 20.8.2024).

Karttunen, Klaus 2015. Ovatko emojiit sukua hieroglyfeille, karttamerkeille vai kanjeille? Artikkelii. Yle.fi. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/11/27/ovatko-emojiit-sukua-hieroglyfeille-karttamerkeille-vai-kanjeille> (viitattu 19.8.2024).

Koponen, Juuso & Hilden, Jonatan & Vapaasalo, Tapio 2016. Tieto näkyväksi: informaatiomuotoilun perusteet. Helsinki: Aalto-yliopisto.

Koponen, Juuso & Hilden, Jonatan 2012. Informaatiomuotoilu tekee tiedon näkyväksi. Verkkosivu. Informaatiomuotoilu.fi.

<http://informaatiomuotoilu.fi/2012/10/informaatiomuotoilu-tekee-tiedon-nakyvaksi/> (viitattu 15.8.2024).

Pelegrin, Jennifer 2024. Button design for websites and mobile apps.

Verkkosivu. Justinmind. <https://www.justinmind.com/blog/button-design-websites-mobile-apps/> (viitattu 1.10.2024).

RGD (The Association of Registered Graphic Designers) 2019. AccessAbility 2: A Practical Handbook on Accessible Graphic Design. Verkkosivu. RGD.

<https://rgd.ca/working-in-design/resources/accessability-2-a-practical-handbook-on-accessible-graphic-design> (viitattu 22.9.2024).

Säde, Janne 2020. Aktiviteetti-ikonien uudistus. Opinnäytetyö. Turku: Turun ammattikorkeakoulu, media-alan tutkinto-ohjelma.

<https://www.theseus.fi/handle/10024/343237> (viitattu 22.10.2024).

Kuvalähteet

Kuva 1. Aicher, Otl 1972. Piktoqrammit vuoden 1972 Saksan Olympialaisiin. SearchSystem. <https://searchsystem.co/post/655489846644752384/otl-aicher-national-olympic-committee-noc> (viitattu 26.8.2024).

Kuva 2. Aujoulat, Norbert & Centre national de Préhistoire 2003. The great black cow. Lascaux cave.

https://archeologie.culture.gouv.fr/lascaux/en/mediatheque?combine=&media_filters%5Blicence%5D%5B317%5D=317&media_filters%5Btype_document%5D%5B306%5D=306&media_filters%5Btype_document%5D%5B303%5D=303 (viitattu 20.8.2024). BY-NC-ND.

Kuva 3. The Trustees of the British Museum 1865. Cylinder seal. The British Museum. Valokuva.

https://www.britishmuseum.org/collection/search?keyword=Hieroglyphs&image=true&view=grid&sort=object_name_asc&page=2#page-top (viitattu 15.10.2024). CC BY-NC-SA 4.0.

Kuva 4. Kare, Susan 1984. Macintosh icons. Behance.

<https://www.behance.net/gallery/81132387/Macintosh-icons> (viitattu 25.8).

Kuva 5. Iconfinder 2024. Appe, twitter, conversation icon. Kuvakaappaus verkkosivusta

https://www.iconfinder.com/icons/2697648/apple_twitter_conversation_message_news_tweet_update_icon (viitattu 25.8). CC-BY 3.0.

Kuva 6. Google Fonts 2024. Icons. Kuvakaappaus verkkosivusta

<https://fonts.google.com/icons> (viitattu 18.9.2024). Apache License Version 2.0.

Kuva 7. Kuvakooste. Kuvat vasemmalta oikealle.

- EatosDesign. Game Center Icon. Icon archive. <https://www.iconarchive.com/show/ios8-icons-by-dtafalonso/Game-Center-icon.html> CC BY-ND 4.0 (viitattu 9.9.2024).
- Vicons Design. Apple, photos, gallery icon. Iconfinder. https://www.iconfinder.com/icons/2697654/apple_photos_gallery_photo_photography_picture_pictures_icon (viitattu 9.9.2024). CC-BY 3.0.

Kuva 8. Architect Information 2024. On icons. Kuvakaappaus verkkosivusta

<https://ia.net/topics/on-icons> (viitattu 9.9.2024).

Kuva 9. Instagram 2024. Kuvakaappauksia sovelluksesta.

Kuva 10. Kuvakooste. Kuvat vasemmalta oikealle.

- Pinterest 2024. Kuvakaappauksia sovelluksesta.
- Instagram 2024. Kuvakaappauksia sovelluksesta.

Kuva 11. Pinterest 2024. Kuvakaappaus sovelluksesta.

Kuva 12. Palander, Aino 2024a. Ensimmäiset Procreate-applikaatiossa piirretyt luonnokset ikoneista. Oma piirros.

Kuva 13. Kuvakooste. Kuvat vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas.

- Lai, Cheryl 2022. Handpoke flash. Puutarhateemainen tatuointimalli. https://www.instagram.com/p/CeBeS3krSNG/?img_index=1 (viitattu 20.9.2024).
- Pentagram 2023. Prime Video icons. <https://patswerk.nl/prime-video-icons> (viitattu 20.9.2024).

- Gokoryan, Elmira 2024. Icon set for product packaging. Behance. <https://www.behance.net/elmirag> (viitattu 20.9.2024).
- Mihalcov, Anton 2020. Veterinarian Mobile App. Awsmd. Dribbble. <https://dribbble.com/shots/11203203-Take-care-of-your-pet-s-needs-all-in-one-place> (viitattu 20.9.2024).
- iam_koke 2016. Piirros. Better. <https://www.instagram.com/p/BDZSXYFi47b/> (viitattu 20.9.2024).
- The Makers Company 2020. Brand iconography system. UKG. Dribbble. <https://dribbble.com/shots/17813248-UKG-Icons> (viitattu 20.9.2024).

Kuva 14. Palander, Aino 2024b. Procreatessa piirrettyjä kokeiluja ikonien erilaisista tyylivaihtoehdoista. Oma piirros.

Kuva 15. Palander, Aino 2024c. Procreatessa piirretty kokeilu ikonikokoelman tyyliuunnasta, jossa muoto on yksinkertainen. Oma piirros.

Kuva 16. Palander, Aino 2024d. Viimeiset Procreatessa piirretyt luonnokset. Oma piirros.

Kuva 17. Figma.com & Palander, Aino 2024e. Kuvakaappaus Figmassa luodusta ruudukkojärjestelmästä ja sen sisälle vektorigrafiikalla piirretystä ikonista. Oma piirros.

Kuva 18. Palander, Aino 2024f. Figmalla tehdyt valmiit vektoroidut ikonit. Oma piirros.

Kuva 19. Palander, Aino 2024g. Figmalla tehdyt valmiit vektoroidut eläinikonit. Oma piirros.

Kuva 20. Palander, Aino 2024h. Figmalla tehty valmis ikonikokoelma ja applikaation tunnus. Oma piirros.

Kuva 21. Palander, Aino 2024i. Figmalla tehty suunnitelma sovelluksen näkymistä, jossa ikonit esiintyvät. Omat suunnitelmat käyttöliittymänäkymistä.

