

## **FIGMAN KÄYTTÖ MOBIILISOVELLUKSEN KEHITTÄMISESSÄ**

Roosa Pitkänen & Anu Vehviläinen  
Opinnäytetyö AMK  
Kevät 2025  
Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma  
Oulun ammattikorkeakoulu

# TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu  
Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma

Tekijät: Anu Vehviläinen ja Roosa Pitkänen  
Opinnäytetyön otsikko: Figman käyttö mobiilisovelluksen kehittämisessä  
Työn ohjaaja: Tuula Harju  
Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2025  
Sivumäärä: 44 sivua

Tässä opinnäytetyössä tutkimme Figman käyttöä mobiilisovelluksen kehittämisessä. Tavoitteemme oli luoda toimiva prototyyppi Pienelle Kasvikaupalle. Kohderyhmäksi valikoitui 20–60-vuotiaat naiset, joiden tarpeiden pohjalta prototyyppi suunniteltiin.

Sovellusta suunniteltaessa otimme huomioon käyttäjäkokemus- ja käyttöliittymäsuunnittelun käytänteet. Suunnitteluprosessiin kuului kolmen kasvikaupan vertailu sekä asiakkaan palvelupolun tekeminen. Teimme rautalankamallin paperille sekä suunnittelimme Figmalla mockupin ja prototyypin. Vertailimme Figman ja Adobe XD -ohjelman eroja ja päädyimme käyttämään oman prototyypin tekemisessä Figmaa. Suunnittelimme myös logon Canvalla, teimme useamman vaihtoehdon ja kyselyn perusteella valitsimme parhaimman kasvikaupalle.

Tutkimuksen perusteella voidaan väittää Figman soveltuvan hyvin mobiilisovellussuunnitteluun. Onnistuimme luomaan toimivan prototyypin Figmalla ja sen voisi jatkokehittää oikeaksi sovellukseksi testauksen jälkeen.

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree Programme in Business Information Systems

Authors: Roosa Pitkänen ja Anu Vehviläinen

Title of thesis: Using Figma in Mobile Application Development

Supervisor: Tuula Harju

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2025

Number of pages: 44

This thesis explores the use of Figma in mobile app development. Our goal was to create a working prototype for Pieni Kasvikauppa, targeting women aged 20–60. The design process included comparing three plant shops, mapping the customer journey, creating a wireframe on paper, and designing a mockup and prototype in Figma. We also created a logo using Canva. We compared Figma and Adobe XD and decided to use Figma for the prototype.

Based on the research, Figma is a good tool for mobile app design. We created a working prototype with Figma, and after testing, it could be developed into a real app.

# SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ .....	2
ABSTRACT .....	3
SISÄLLYS .....	4
1 JOHDANTO.....	5
2 KÄYTTÄJÄKOKEMUS- JA KÄYTTÖLIITTYMÄSUUNNITTELU .....	7
3 MOBIILISOVELLUKSEN SUUNNITTELU .....	10
4 SUUNNITTELUOHJELMAT .....	13
4.1 Figma .....	13
4.2 Adobe XD.....	14
4.3 Kustannukset.....	14
4.4 Yhteenveto Adobe XD ja Figma .....	15
5 SIVUSTOJEN VERTAILU.....	16
5.1 Kasvikauppa PLNTS.com .....	16
5.2 Pukinmäen Puutarha.....	18
5.3 Viherkasvit.net.....	20
5.4 Vertailu ja sen tulosten hyödyntäminen.....	22
6 SUUNNITELMASTA PROTOTYYPIKSI .....	24
6.1 Rautalankamalli.....	24
6.2 Mockup.....	25
6.3 Prototyyppi .....	26
7 KEHITTÄMISTYÖN TOTEUTUS.....	28
7.1 Logon luominen.....	28
7.2 Rautalankamallin luominen .....	30
7.3 Mockupin luominen Figmalla.....	31
8 TULOKSENA PROTOTYYPPI .....	36
9 YHTEENVETO .....	39
10 POHDINTA .....	40
LÄHTEET .....	42

# 1 JOHDANTO

Tässä opinnäytetyössä tutkitaan Figman käyttöä mobiilisovelluksen suunnittelun ja toteutuksen tukena. Tarkoituksena on tehdä prototyyppi kasvikaupalle nimeltä Pieni Kasvikauppa ja havainnoida sekä dokumentoida Figman käyttöä. Aihe on valikoitunut harrastuksen perusteella ja huomattiin, että kasvikaupoilta ei löydy mobiilisovelluksia. Kasvikaupan kohderyhmänä ovat pääasiassa 20–60-vuotiaat naiset. Mobiilisovelluksen prototyyppi suunnitellaan tälle kohderyhmälle noudattaen käyttäjäkokemussuunnittelun (User Experience Design, UX) periaatteita. Sovelluksen prototyyppi tulee ottamaan huomioon tämän kohderyhmän tarpeet ja toiveet. Tämä toteutetaan vertailemalla muita kasvikauppoja, joilla on sama kohderyhmä. Sovelluksen ulkoasu sekä käyttöliittymä suunnitellaan käyttäjäystävälliseksi ja selkeäksi. Pienelle Kasvikaupalle suunnitellaan myös logo Canvalla.

Mobiilisovelluksen suunnittelussa keskeisenä on käyttöliittymäsuunnittelu eli User Interface Design (UI), joka keskittyy sovelluksen visuaaliseen ilmeeseen ja käytettävyyteen. Prototyyppi on varhainen versio sovelluksesta, jonka avulla testataan sovelluksen toimivuutta ja käytettävyyttä ennen sen varsinaista kehitystä. (Hurja 2023.)

Figma on yksi suosituimmista suunnittelutyökaluista, ja sen avulla voidaan luoda visuaalisesti selkeitä ja käyttäjäystävällisiä ratkaisuja (Fraktio 2025). Työssä vertaillaan myös Figman ominaisuuksia toiseen suosittuun suunnittelutyökaluun, Adobe XD:seen. Vertailun avulla kartoitetaan molempien työkalujen vahvuuksia ja heikkouksia sekä niiden soveltuvuutta mobiilisovellusten suunnitteluun.

Tutkimusmenetelminä käytetään havainnointia ja vertailua. Figman käyttöä dokumentoidaan suunnitteluprosessin aikana. Havainnointi auttaa ymmärtämään, kuinka Figman ominaisuudet tukevat suunnitteluprosessia ja mitä haasteita työkentelyn aikana mahdollisesti ilmenee. Vertailun avulla analysoidaan sekä Figman että Adobe XD:n vahvuuksia ja heikkouksia, mikä auttaa valitsemaan sopivimman työkalun tässä opinnäytetyössä prototyypin kehittämiseen.

Tavoitteena on havainnollistaa miten Figmaa voidaan hyödyntää mobiilisovelluksen suunnittelussa ja kehittämisessä. Tavoitteena on myös tunnistaa Figman tarjoamat parhaat käytännöt ja mahdolliset haasteet mobiilisovellusprojekteissa. Opinnäytetyössä tutustutaan myös Adobe XD -suunnittelutyökaluun. Lopuksi toteutetaan kasvikaupalle rautalankamalli, mockup ja prototyyppi.

Opinnäytetyömme vastaa seuraaviin kehittämiskysymyksiin:

- Miten Figma eroaa Adobe XD -ohjelmasta?
- Miten Figmaa käytetään mobiilisovelluksen suunnittelussa ja prototyyppien kehittämisessä?
- Mitkä ovat Figman käytön edut ja haasteet mobiilisovellusprojekteissa?

## 2 KÄYTTÄJÄKOKEMUS- JA KÄYTTÖLIITTYMÄSUUNNITTELU

Tässä luvussa käsitellään käyttäjäkokemusta- (UX) ja käyttöliittymäsuunnittelua (UI) verkkosivujen ja ohjelmistojen kehittämisessä. UX-suunnittelussa keskitytään siihen, millaista kokemusta käyttäjät saavat palvelusta, kun taas UI-suunnittelussa pyritään tekemään palvelun ulkoasu ja käyttö mahdollisimman selkeäksi ja helppokäyttöiseksi (Hurja 2021). Lopuksi käsitellään, kuinka nämä kaksi suunnittelun osa-aluetta täydentävät toisiaan ja vaikuttavat yhdessä käyttäjän kokonaiskokemukseen.

Käyttöliittymäsuunnittelu eli UI-suunnittelu tarkoittaa ohjelmiston tai laitteen näkyvän osan suunnittelua. Sen tavoitteena on tehdä käyttöliittymästä mahdollisimman helppokäyttöinen ja selkeä käyttäjälle. UI-suunnittelussa yhdistyy visuaalinen ja tekninen osaaminen, mikä varmistaa, että käyttöliittymä on toimiva ja miellyttävä käyttää. (Hurja 2021.)

Responsiivisuudella tarkoitetaan, että sovellus on käytettävissä eri kokoisilla ruuduilla ja laitteilla. Sisältö mukautuu järkevästi ja kuvien sekä tekstien täytyy muuttua oikeassa suhteessa ruutukokoon. (Sininen härkä 2022.)

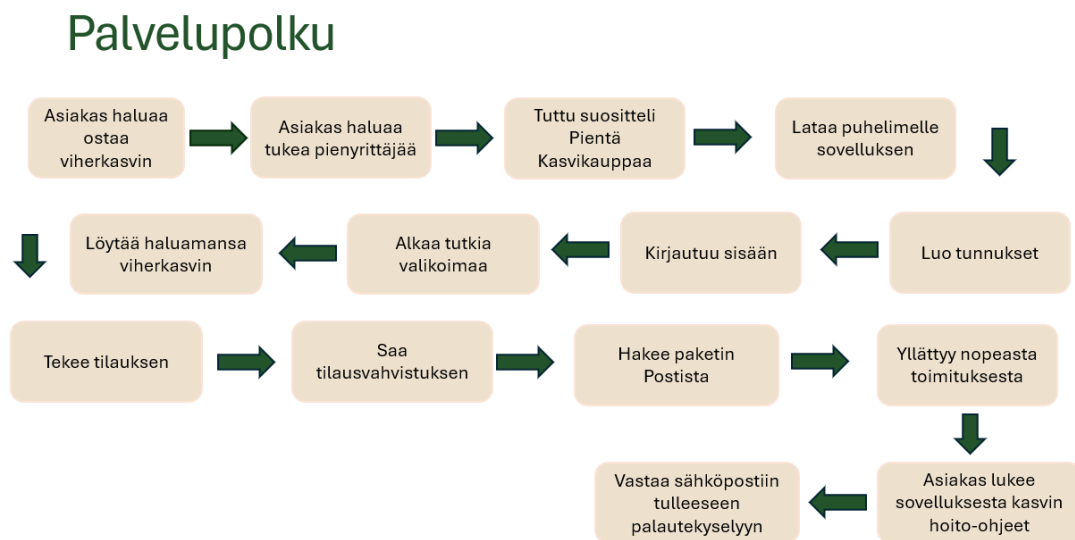
Saavutettavuus tarkoittaa sitä, että kaikki käyttäjät voivat käyttää sovellusta sujuvasti, riippumatta heidän rajoitteistaan. Saavutettavuus varmistaa, että sovellus toimii eri mobiililaitteilla. Hyvä saavutettavuus parantaa käyttäjäkokemusta, lisää asiakastyytyvääisyyttä ja auttaa yritystä tavoittamaan enemmän käyttäjiä. (Hion Digital 2023.)

Käyttäjäkokemussuunnittelu eli UX-suunnittelu keskittyy siihen, miten käyttäjä kokee sovelluksen käytön. Tavoitteena on luoda positiivinen ja helppokäyttöinen kokemus, joka vastaa käyttäjän tarpeita ja tavoitteita. Hyvä käyttökokemus huomioi sovelluksen toiminnallisuuden ja käyttäjän matkan alusta loppuun. Esimerkiksi toimiva navigointi, selkeät painikkeet ja looginen käyttöpolku parantavat käyttäjän sitoutumista sovellukseen. (Tecinspire 2021.)

UX-suunnittelussa tärkeää on käyttäjän tarpeiden ymmärtäminen ja niiden pohjalta tapahtuva suunnittelu. Tämä tarkoittaa myös teknisten ja visuaalisten

elementtien yhteensovittamista, jotta sovellus on sekä toimiva että miellyttävä käyttää. (Tecinspire 2021.)

Jotta Pieni Kasvikauppa palvelisi asiakkaan tarpeiden täyttymistä sille laadittiin palvelupolku. Palvelupolku on visuaalinen kuvaus asiakkaan kulkemasta matkasta palvelun parissa. Se kuvaa kronologisessa järjestyksessä ne vaiheet, joissa asiakas on vuorovaikutuksessa palvelun kanssa. Palvelupolun avulla voidaan hahmottaa asiakkaan kokemukset ja tunteet sekä tunnistaa mahdolliset kipupisteet, jotka vaativat kehittämistä (Palvelumuotoilu Palo 2018). Palvelupolun avulla löydetään kontaktipisteet, joiden ansiosta käyttäjäkokemus voidaan ottaa paremmin huomioon suunnittelussa (kuva1).



*KUVA 1. Käyttäjän palvelupolku Pienen Kasvikaupan mobiilisovelluksessa*

Käyttöliittymäsuunnittelu UI ja käyttäjäkokemussuunnittelu UX muodostavat tiiviin yhteistyön suunnitteluprosessissa. UX keskittyy käyttäjän kokemukseen, kun taas UI vastaa visuaalisesta ilmeestä. Yhdessä nämä kaksi suunnittelun osa-aluetta auttavat luomaan toimivia ja miellyttäviä sovelluksia ja sivustoja, jotka vastaavat käyttäjien tarpeisiin ja odotuksiin. (Ecommerce Bridge 2024.)

Käyttöliittymäsuunnittelun ja käyttäjäkokemussuunnittelun periaatteet ovat pysyneet samana aikojen saatossa. Onnistuneessa suunnittelussa käyttäjien tarpeet ja kokemukset ovat aina etusijalle, vaikka teknologiat ja työkalut kehittyvät ja

muuttuvat jatkuvasti. Suunnittelun tulevaisuus ei ole vain hienojen käyttöliittymien luomisessa, vaan avainasemassa on kokemusten luominen, joka helpottaa käyttäjien elämää. (Ecommerce Bridge 2024.)

### 3 MOBIILISOVELLUKSEN SUUNNITTELU

Tässä luvussa tarkastellaan mobiilisovellussuunnittelun keskeisiä piirteitä, kuten navigointia, käyttöliittymäratkaisuja ja responsiivisuutta. Tässä luvussa esitellään myös Pienelle Kasvikaupalle suunniteltuun sovellukseen valittuja elementtejä ja ratkaisuja sekä niiden perustelut.

Responsiivisuudella tarkoitetaan, että sovellus on käytettävissä eri kokoisilla ruuduilla ja laitteilla. Sisällön pitää muuntautua järkevästi ja esimerkiksi kuvien sekä tekstien täytyy muuttua oikeassa suhteessa tiettyyn ruutukokoon. (Sininen härkä 2022.)

Responsiivisuuden avulla säästetään kustannuksissa, koska sovellus ei tarvitse useaa eri versiota. Responsiiviset sivut ovat käyttäjäystävälliset sekä miellyttävät käyttää. Nykyään responsiivisuuden käyttäminen sovelluksissa sekä sivustoilla on oletusarvo, joka nostaa sovelluksen/sivuston arvoa käyttäjän silmissä. (Sininen härkä 2022.)

Mobiilisovelluksen navigointi ja käyttöliittymä ovat keskeisiä elementtejä, jotka määrittävät käyttäjän kokemuksen sovelluksen käytön aikana. Hyvin suunniteltu navigointi takaa sen, että käyttäjä pystyy siirtymään sovelluksen eri osioiden välillä ilman hankaluuksia. Navigointielementtien, kuten painikkeiden ja valikoiden, koon ja sijoittelun on oltava suunniteltu erityisesti mobiililaitteiden käytettävyyttä ajatellen. (Lebara 2024.)

Toimintopalkki (Action Bar) sijaitsee Pienen Kasvikaupan sovelluksen yläreunassa. Siihen on aseteltu sovelluksen nimi, hakutoiminto, hampurilaisvalikko ja ostoskori. Useissa mobiilisovelluksissa on näytössä alhaalla vastaava navigaatiopalkki, jossa on muutama päätoiminto. Tähän sovellukseen haluttiin keskittää kaikki toiminnot samaan osioon ja tässä tapauksessa ylös (kuva 2). Tämä tehtiin, koska halusimme että kaikki toiminnot ovat samassa paikassa.



KUVA 2. Toimintopalkki

Sovellukseen valittiin hampurilaisvalikko (Hamburger Menu), koska se on yleisesti käytetty valikkotyyppi, joka säästää tilaa. Valikko koostuu kolmesta viivasta ja kun valikkoa klikkaa avautuu näkyviin vasempaan reunaan mm. kaikki kategoriat. Alla kuva (kuva 3) tekemästämme sovelluksen hampurilaisvalikosta.



KUVA 3. Hampurilasvalikko

Sovelluksessa karusellitoiminto (Carousel) on ruutu, jossa vaihtuu eri kuvat. Sitä käytetään mm. tarjousten tai uutuuksien esittelyssä. Alla olevassa kuvassa 4

näkyvää valkoinen nuoli vihreällä pohjalla, jota klikkaamalla saa seuraavan kuvan esille.



*KUVA 4. Karuselli*

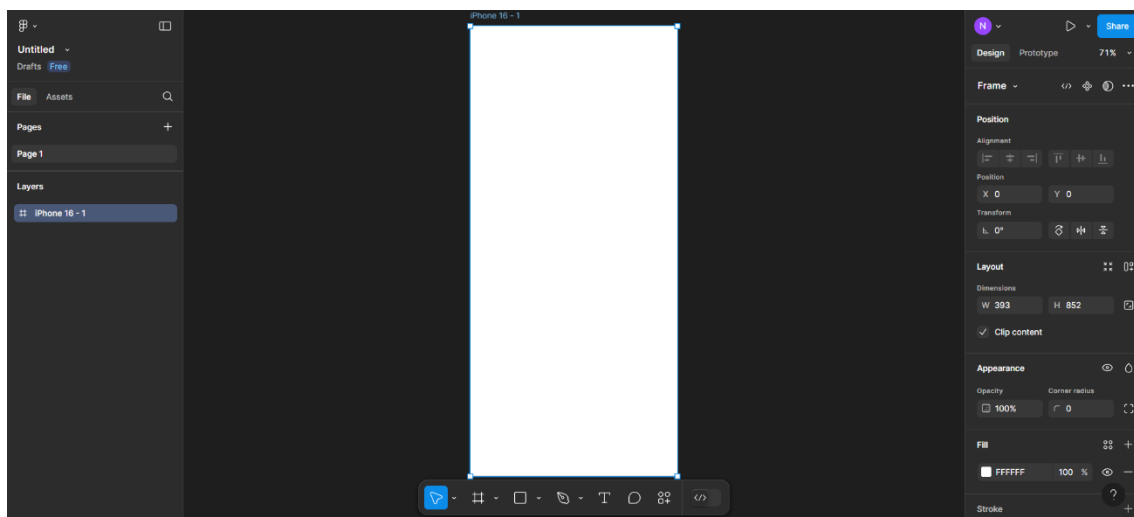
## 4 SUUNNITTELUOHJELMAT

Tässä luvussa käsitellään kahta suosittua UX- ja UI-suunnitteluun käytettävää työkalua: Figma ja Adobe XD. Tarkasteltavana ovat niiden ominaisuudet, niiden ominaisuuksia, käyttömahdollisuuksia sekä hinnoittelua. Lisäksi ohjelmia vertailaan ja myös perustellaan Figman valinta tähän projektiin.

### 4.1 Figma

Figma on selainpohjainen suunnitteluohjelma (kuva 5). Sen kehitys alkoi vuonna 2011 ja se julkaistiin 2015. Figma toimii suoraan selaimessa ja se tekee siitä helpposti saavutettavan missä vain. Suunnittelijat voivat työskennellä tiimissä, jakaa ideoita ja tehdä reaaliaikaista yhteistyötä. (Figma 2025.)

Figma on erittäin monipuolinen ja soveltuu niin aloitteleville suunnittelijoille kuin kokeneille ammattilaisille. Pilvipohjaisena työkaluna Figma tallentaa automaattisesti muutokset. Figma tarjoaa monipuolisia suunnittelutyökaluja, kuten luonnostelua, prototyypien luomista ja käyttöliittymien kehittämistä. (Staiano 2022, luku 1.)



KUVA 5. Figman käyttöliittymä

## 4.2 Adobe XD

Adobe XD on suunnittelutyökalu, joka keskittyy käyttöliittymien ja käyttäjäkokemusten suunnitteluun. Adobe XD on julkaistu vuonna 2016. Se on vakiinnuttanut paikkansa yhtenä suosituimmista työkaluista digitaalisessa suunnittelussa. Adobe XD -ohjelman etuja ovat sen yhteensopivuus muiden Adobe Creative Cloud -ohjelmistojen kanssa, kuten Photoshopin ja Illustratorin. (Hyttinen 2025.)

Adobe XD -ohjelmalla voit tehdä rautalankamallin, mockupin ja prototyypin. Tällä mahdollistetaan UX-suunnittelijoille käyttäjäystävällisen käyttäjäkokemuksen luomisen verkkosivuille ja mobiilisovelluksiin. Adobe XD -ohjelmaan on saatavilla myös erilaisia lisäosia, joilla helpotetaan suunnitteluprosessia. (Adobe 2025.)

## 4.3 Kustannukset

Figma tarjoaa erilaisia hinnoitteluvaihtoehtoja. Kuvassa 6 on esitelty kaikki hinnoitteluvaihtoehdot. Ensimmäinen vaihtoehto on Starter Team -paketti, joka soveltuu pieniin projekteihin ja esim. henkilökohtaiseen käyttöön. Professional Team -paketti 15 €/kk tarjoaa enemmän ominaisuuksia, kuten rajattoman määrän tiedostoja. Organization-paketti 45 €/kk on suunniteltu suuremmille tiimeille. Enterprise-paketti 75 €/kk tarjoaa edistyneimmät hallinta- ja suojausominaisuudet. (Figma 2025.)

Starter Team	Professional Team	Organization	Enterprise
<b>Free</b>	<b>€15/full seat/mo</b> <small>Save 20% when billed annually</small>	<b>€45/full seat/mo</b> <small>or €25/mo for Dev Mode only Billed annually</small>	<b>€75/full seat/mo</b> <small>or €35/mo for Dev Mode only Billed annually</small>
<a href="#">Select plan</a>	<a href="#">Select plan</a> <small>Free for students and educators</small>	<a href="#">Select plan</a> <small>Contact sales</small>	<a href="#">Contact sales</a> <small>Learn more</small>
<b>Features:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Figma editor</li><li>● 3 collaborative design files</li><li>● Unlimited personal drafts</li><li>● Basic file inspection</li></ul>	Everything in Starter, plus: <b>Design</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Unlimited Figma files</li><li>● Team libraries</li><li>● Advanced prototyping</li></ul> <b>Dev Mode</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● View annotations</li><li>● Advanced inspection</li><li>● VS Code extension</li></ul> <b>Admin</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Unlimited version history</li><li>● Shared and private projects</li></ul>	Everything in Professional, plus: <b>Design</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Org-wide libraries</li><li>● Design system analytics</li><li>● Branching and merging</li></ul> <b>Dev Mode</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Private plugins</li></ul> <b>Admin</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Centralized file management</li><li>● Unified admin and billing</li><li>● Single sign-on</li></ul>	Everything in Organization, plus: <b>Design</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Advanced design system theming</li><li>● Sync variables to code via REST API</li><li>● Default libraries by workspace</li></ul> <b>Dev Mode</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Set default code language</li><li>● Pin and auto-run plugins</li></ul> <b>Admin</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Dedicated workspaces for teams</li><li>● Guest access controls</li><li>● Seat management via SCIM</li><li>● Idle session timeout</li><li>● Advanced link sharing controls</li></ul>

KUVA 6. Figman hinnasto (Figma 2025)

Adobe XD kuuluu Adoben Kaikki sovellukset -pakettiin, jossa on yli 20 muuta sovellusta vapaassa käytössä ja tämä paketti maksaa yksityishenkilölle 70,08 € per kuukausi, opiskelijoille tämä paketti kustantaa 20,39 € kuukauden ajalta. Adobe XD -ohjelmaa ei ole mahdollista hankkia erikseen.

#### **4.4 Yhteenveto Adobe XD ja Figma**

Molempiin suunnitteluohjelmiin tutustuttiin ja ne olivat hyvin samanlaiset käyttää. Pieniä eroavaisuuksia oli esimerkiksi valikoiden sijainneissa, niiden oppimiseen kului paljon aikaa. Koululta saatiin lisenssi Adobe Creative Cloud -pakettiin ja näin päästiin testaamaan Adobe XD -suunnitteluohjelmaa. Ilman lisenssiä Adobea ei tulisi käytettyä, koska hinta on korkea ja vastaava työkalu on saatavilla ilmaiseksi. Korkean hinnan lisäksi huonoksi puoleksi havaittiin myös se, että Adobe XD -ohjelma toimii vain koneelle ladattuna ja se vie paljon kovalevytilaa sekä on tietokoneelle raskas ohjelma. Figman opetteluun meni paljon aikaa, kun sitä käytettiin ensimmäisen kerran. Sama huomattiin Adobe XD -ohjelman kanssa. Koemme, että Adoben ohjelmat ovat käyttöliittymältään keskenään samankaltaisia, joten se helpottaa muidenkin Adoben ohjelmien käyttöä.

Figman ilmainen versio tarjoaa käyttöön monipuolisesti eri toimintoja, joilla saadaan toimiva prototyyppi tehtyä. Figman etuna on myös se, että sitä pystyy käyttämään missä vain, koska se on selainpohjainen. Tässä opinnäytetyössä päädyttiin käyttämään Figmaa, koska se oli tuttu ohjelma jo aiemmista projekteista ja näin ollen helpotti työskentelyä, koska aikaa ei tarvinnut käyttää uuden opetteluun.

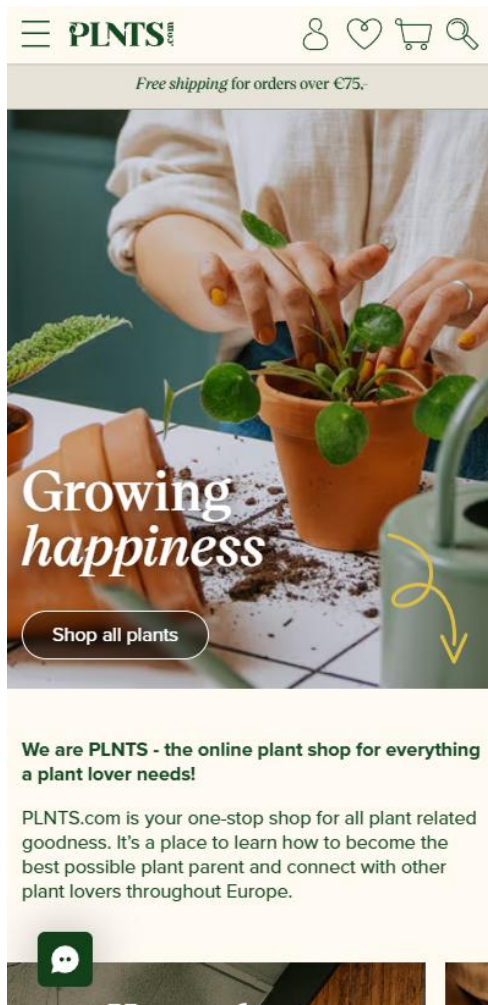
## 5 SIVUSTOJEN VERTAILU

Tässä luvussa verrataan kolmea kasvien myyntiin keskittyvää verkkosivustoa: PLNTS.com, Pukinmäen Puutarha ja Viherkasvit.net. Verkkosivustojen vertailuun päädyttiin, koska kasvikaupoilta ei löydy mobiilisovelluksia. Tarkasteltiin niiden käytettävyyttä, ulkoasua ja valikoimaa kasvien harrastajan näkökulmasta. PLNTS.com on kansainvälinen verkkokauppa, joka tarjoaa laajan kasvivalikoiman, kun taas Pukinmäen Puutarha ja Viherkasvit.net toimivat Suomessa. Vertailun avulla selvitettiin sivustojen käytettävyyden ja ulkoasun hyvät sekä huonot puolet.

### 5.1 Kasvikauppa PLNTS.com

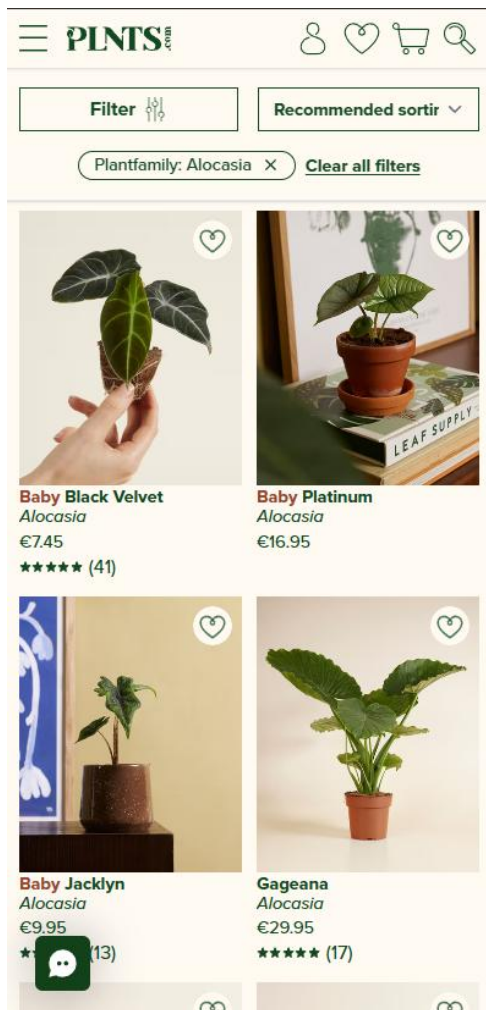
PLNTS.com on kasvien ystäville suunnattu verkkokauppa, joka tarjoaa laajan valikoiman kasveja, ruukkuja ja hoitotuotteita. Yrityksellä on yli 150 vuoden kokemus kasvien viljelystä, ja heidän tavoitteenaan on tuoda vihreyttä ja iloa jokaiseen kotiin. PLNTS.com pyrkii tekemään kasvien hoidosta helppoa ja inspiroivaa tarjoamalla laadukkaita tuotteita ja hyödyllisiä vinkkejä kasvien hoitoon. (PLNTS 2025.)

Sivustolla (kuva 7) on käytetty paljon kuvia, sekä maanläheisiä värejä, mikä tekee sivustosta visuaalisesti kauniin näköisen. Sivulla on käytetty hampurilaisvalikkoa, joka säästää sivulla paljon tilaa ja sisältö saadaan hyvin järjesteltyä niiden alle. Ikonit ovat selkeät ja sivusto muutenkin helppokäyttöinen. Etusivulla on paljon tietoa kasveista esim. hoito-ohjeita. Sivulla on koko ajan näkyvissä hakukenttä, joka nopeuttaa tiedonhakua.



*KUVA 7. PLNTS:n etusivu (PLNTS.com)*

Tuotesivuilla (kuva 8) on selkeät kuvat tuotteista ja ne ovat hyvin aseteltu sekä siinä näkyy myös tuotteen nimi ja hinta. Kuvaa klikkaamalla aukeaa tuotesivu, jossa näkyy tietoja tuotteesta, kuten hinta, koko, hoito-ohjeet. Tuotesivulla on useita kuvia tuotteesta ja arvostelut osio.

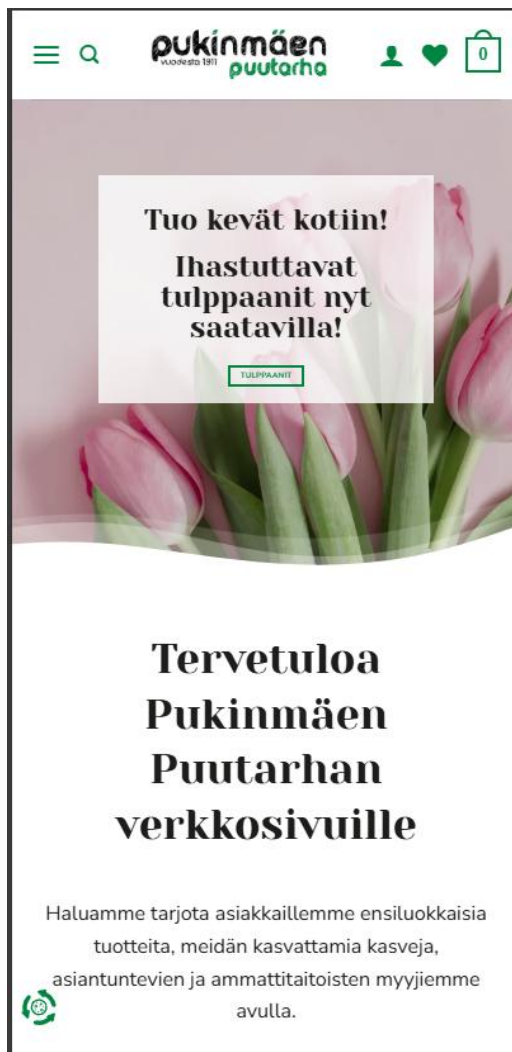


KUVA 8. PLNTS:n tuotesivu (PLNTS.com)

## 5.2 Pukinmäen Puutarha

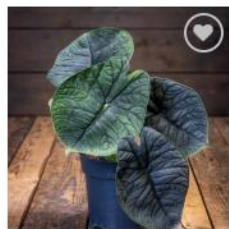
Pukinmäen Puutarha on perheyrittys, joka on perustettu vuonna 1911. Se kasvat-  
taa ja myy puutarha-, hyöty-, kausi- ja huonekasveja sekä leikkokukkia. Yrityksen  
perusti Julius Johansson, ja se on säilynyt suvun hallinnassa jo yli sata vuotta.  
Puutarha toimii Pukinmäessä ja Tervalammella, ja vuodesta 2014 alkaen yritys  
on palvellut myös verkkokaupassa. Lisäksi Vallilassa toimii pieni kukkakauppa,  
jossa tarjolla on floristipalveluita ja kauden kasveja. Pukinmäen Puutarha panos-  
taa kestävään kehitykseen ja lähituotantoon. (Pukinmäen Puutarha 2025.)

Etusivulla oleva karusellitoiminto on hyvä valinta. Selkeä toimintopalkki (kuva 9),  
jossa hampurilaisvalikko, yrityksen nimi ja hakutoiminnon ikoni on hyvin näkyvillä.  
Värimaailmaltaan sivu on ehkä hieman pelkistetty.



*KUVA 9. Pukinmäen puutarhan etusivu (Pukinmäen Puutarha)*

Tuotesivuilla (kuva 10) tuotteet ovat hyvin selkeästi esillä ja kuvat hyviä. Tuotesivulla näkyy tuotteen nimi ja hinta. Klikkaamalla kuvaa tulee näkyviin tuotteen nimi, hinta, tuotetiedot ja koko. Tuotesivulle voisi lisätä hamepän taustaväriin.



Alocasia Melo  
24,95 €

LISÄÄ OSTOSKORIIN

Verkkokauppa: 3 varastossa



Alocasia Platinum  
49,95 €

VALITSE  
VAIHTOEHDOSTA

Tilapäisesti loppu varastosta



Alocasia Cuthbertii



Alocasia Tri-Fasciata

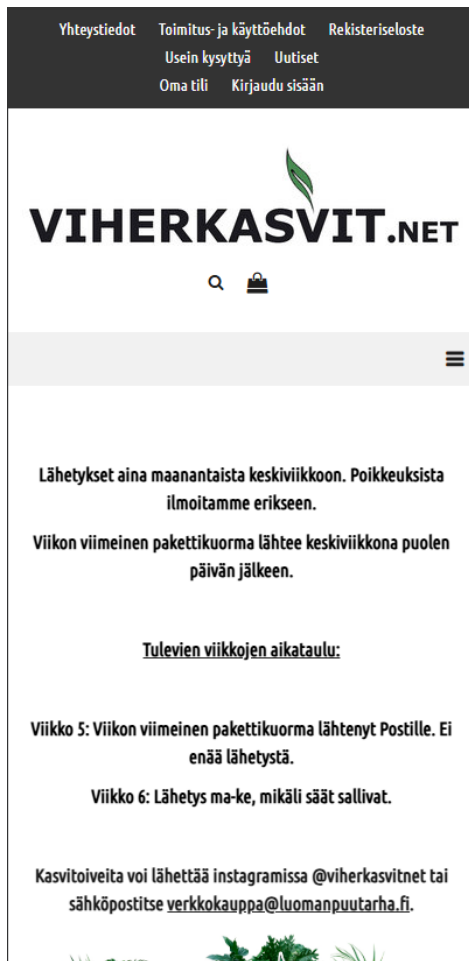
KUVA 10. Pukimäen puutarhan tuotesivu (Pukimäen Puutarha.)

### 5.3 Viherkasvit.net

Viherkasvit.net on Kortesjärvellä toimivan Luoman Puutarha Ky:n ylläpitämä verkkokauppa ja Luoman Puutarha on perustettu 2005. Viherkasvit.net myy erilaisia viherkasveja, jotka täyttävät laatuvaatimukset. Tuotteet tulee Postin tai Matkahuollon kautta lähimpään pakettipisteeseen tai kotiinkuljetuksella. Toimitusaika on noin 2–5 arkipäivää ja heillä on lähetyksille pakkasrajat. (Viherkasvit.net 2025.)

Sivusto (kuva 11) on vähän väritön ulkoasultaan, hampurilaisvalikko on muista vertailluista sivuista poiketen oikealla puolella. Haku- ja ostoskoritoiminnot

löytyvät sivulta helposti. Etusivulla alhaalla on erikseen omakohta suosituimmille tuotteille. Sivustolta on helppo löytää etsimänsä ja se on selkeä käyttää.



*KUVA 11. Viherkasvit.net etusivu (Viherkasvit.net)*

Tuotesivuilla (kuva 12) on selkeät kuvat ja jos tuote on loppu niin kuva on himmennetty. Sivun todella väritön, tähän kaivattaisiin taustaväriä. Kuvaa klikkaamalla tulee näkyviin tuotesivu, jossa näkyy lisää tuotekuvia, tuotetiedot, nimi, hinta, koko ja hoito-ohjeita.

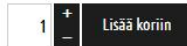


**Monstera sp. Peru P12**

Tuotenro: 134

**16,95 €**

● Lähetys vk €.



**Peikonlehti 'Thai Constellation' P6**

Tuotenro: 2573

**39,99 €**

● Lähetys vk €.

KUVA 12. Viherkasvit.net tuotesivu (Viherkasvit.net)

## 5.4 Vertailu ja sen tulosten hyödyntäminen

Vertailun tuloksena huomattiin seuraavia asioita. PLNTS.com on visuaalisesti kaikkein hienoin, koska sivustolla on paljon kuvia ja miellyttävä värimaailma. Pukinmäen Puutarha ja Viherkasvit.net ovat visuaalisesti hieman vähemmän näyttäviä. Sivustot kaipaavat lisää värejä. Kaikilla sivustoilla oli hyvät ja selkeät tuotekuvat. Viherkasvit.net -sivustolla näkyy tuotokuva harmaana, jos se on päässyt loppumaan.

Kaikilla sivuilla on hampurilaisvalikot. Ainoastaan Viherkasvit.net- sivustolla valikko on oikeassa reunassa. Valikoiden sisällöt ovat kaikissa sivuissa selkeät. Kasveja voi lisätä suosikiksi kaikilla muilla sivuilla paitsi Viherkasvit.net. PLNTS.com ja Pukinmäen Puutarhan sivuilta toivelista löytyy yläpalkista

ostoskorin vierestä. Haku, ostoskori ja Omalle tilille kirjautuminen ja pääsy olivat kaikilla kasvikaupoilla aseteltu sivun yläosaan.

Saimme paljon ideoita omaan mobiilisovellukseemme ja päädyimme hyödyntämään seuraavia asioita.

Navigoinnissa käytämme hampurilaisvalikkoa. Se on selkeä ja tunnettu navigointipainike. Sijoitamme sen vasempaan reunaan. Se säästää tilaa etusivulta ja näkyy kaikilla sivuilla. Valikossa tulee olemaan kategoriat, omatili, suosikit ja asetukset.

Sovellukseemme tulee toimintopalkki, joka sisältää ostoskorin, hampurilaisvalikon, hakukentän ja yrityksen nimen. Toimintopalkki suunnitellaan eriväriseksi kuin muu sivu. Suunnittelemme selkeät ikonit ostokorille ja hakupainikkeelle. Ostoskorin ikonin väreiksi valitaan esim. musta ja valkoinen.

Sovelluksen suunnittelussa tullaan huomioimaan saavutettavuus. Sovelluksen värimaailma suunnitellaan harmoniseksi ja saavutettavuusperiaatteiden mukaiseksi. Sovelluksessa käytetään paljon kuvia ja selkeitä painikkeita. Fontin tulee olla tarpeeksi iso ja selkeästi luettava.

## 6 SUUNNITELMASTA PROTOTYYPIKSI

Rautalankamalli, mockup ja prototyyppi ovat käyttöliittymäsuunnittelun työkaluja, jotka auttavat hahmottamaan miltä lopullinen sivusto näyttää. Ensimmäisenä hahmotellaan rautalankamalli, jonka jälkeen tehdään yksityiskohtaisempi mockup ja sen jälkeen luodaan prototyyppi.

### 6.1 Rautalankamalli

Rautalankamalli on yksinkertainen hahmotelma sovelluksen tai verkkosivuston rakenteesta. Se esittää käyttöliittymän peruselementit ilman tarkkoja yksityiskohtia, kuten värejä ja fontteja. Rautalankamalli auttaa hahmottamaan sovelluksen toiminnallisuutta ja käyttäjäkokemusta jo varhaisessa suunnitteluvaiheessa. (Miro 2025.)

Rautalankamallia käytetään sovellusten ja verkkosivujen suunnittelussa, erityisesti käyttöliittymän ja käyttäjäpolkujen määrittämiseen. Sen avulla voidaan testata ja kehittää rakenteellisia ratkaisuja ennen varsinaista visuaalista suunnittelua tai koodausta. (Miro 2025.)

Rautalankamalli on tärkeä, koska se auttaa säästämään aikaa ja resursseja. Kun sovelluksen tai verkkosivun rakenne on selkeä jo ennen varsinaista kehitystyötä, voidaan välttää turhat muutokset myöhemmissä vaiheissa. Se myös varmistaa, että käyttäjäkokemus otetaan huomioon alusta alkaen ja että sovellus vastaa käyttäjien tarpeita. (Miro 2025.)

Rautalankamallin tekeminen alkaa yleensä paperilla tai digitaalisella työkalulla, kuten Figmalla. Prosessi alkaa sivun tai sovelluksen tärkeimpien osien ja toimintojen määrittelyllä. Sitten siirrytään luomaan yksinkertainen hahmotelma, joka esittää eri elementtien sijainnit. Lopuksi rautalankamallista testataan käyttäjäpolkuja ja tehdään tarvittavia muutoksia. Kun perusrakenne on hyväksytty, voidaan siirtyä yksityiskohtaisempaan suunnitteluun. (Miro 2025.)

## 6.2 Mockup

Mockup on visuaalinen esitys sovelluksesta, verkkosivusta tai tuotteesta, joka näyttää miltä lopputulos voisi näyttää. Mockup ei ole toimiva versio, vaan se keskittyy ulkoasuun, kuten väreihin ja sommitteluun. Se on kehitetympi kuin rautalankamalli ja edeltää prototyyppiä, joka on toimiva malli tuotteen loppuvaiheista. (Coursera Staff 2025.)

Mockupeja käytetään suunnittelun eri vaiheissa, erityisesti verkkosivujen ja sovellusten kehityksessä. Ne auttavat visualisoimaan lopullista tuotetta, tarkastelemaan asettelua, värimaailmaa ja elementtejä. Mockupit ovat tärkeitä, koska ne mahdollistavat visuaalisen testauksen ennen kehitystä. Ne auttavat varmistamaan, että lopullinen tuote vastaa suunnittelutavoitteita. Mockupit säästävät aikaa ja resursseja tunnistamalla mahdolliset ongelmat ennen ohjelmointia. (Guthrie 2023.)

Mockupin luominen alkaa tavoitteiden ja käyttäjävaatimusten selvittämisellä. Aiemmin tehtyyn rautalankamalliin tehdään muutoksia, ja siihen asetellaan värejä, fontteja sekä UI-elementit kohdilleen. Tässä vaiheessa sidosryhmien palaute otetaan huomioon, ja tarvittavat muutokset tehdään. Tämän jälkeen mockup jalostetaan prototypiksi (Guthrie 2023). Kuvassa 13 on Figmalla tehty vedos Pienen Kasvikaupan ensimmäisestä mockupista.



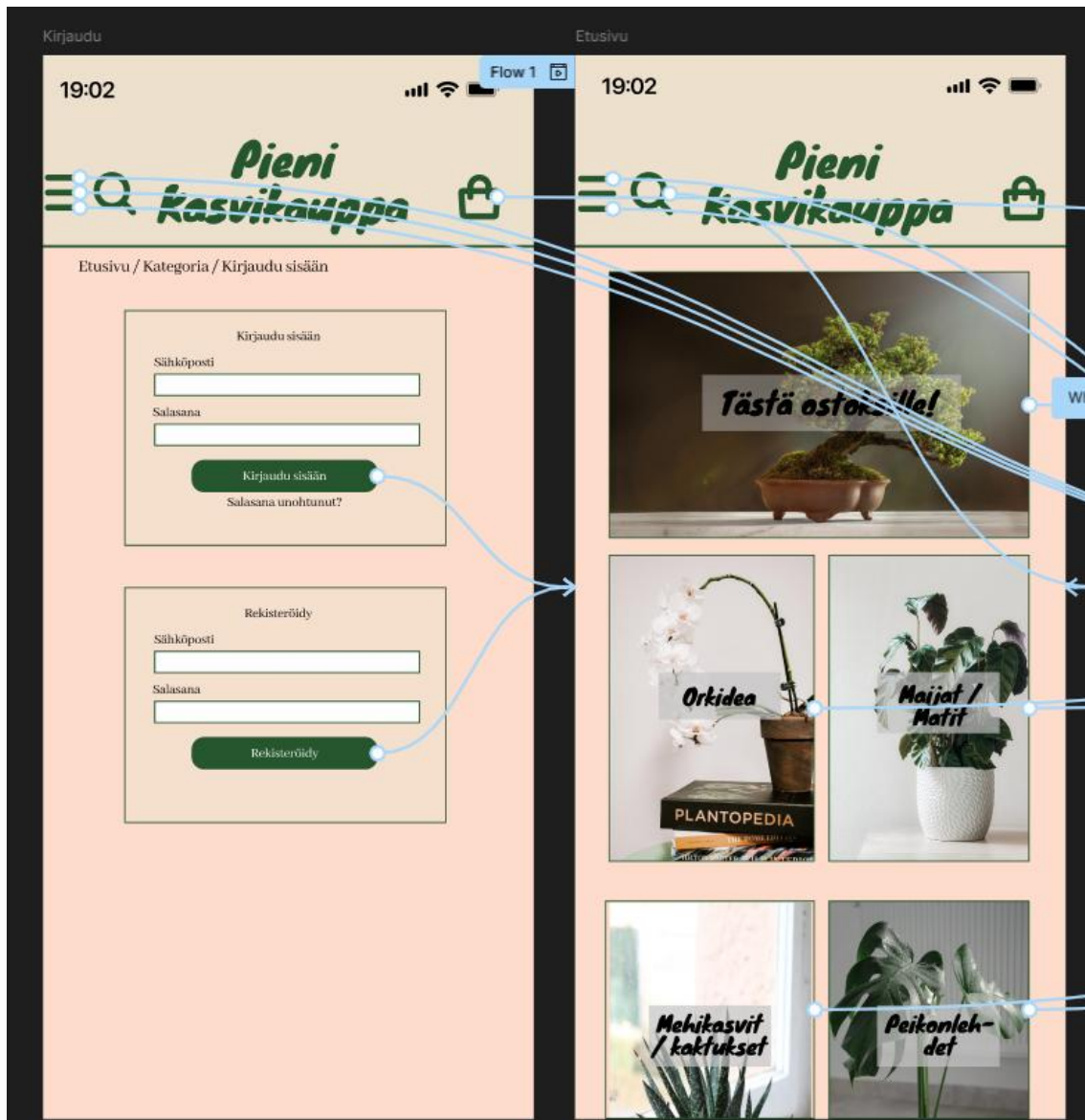
KUVA 13. Pienen kasvikaupan etusivun ensimmäinen mockup

### 6.3 Prototyyppi

Prototyyppi (kuva 14) on malliversio lopullisesta tuotteesta, jolla testataan idean toimivuutta käytännössä. Se auttaa keräämään palautetta, kokeilemaan eri toteutustapoja ja tekemään tarvittavia parannuksia ennen lopullista tuotantoa. Prototyypin avulla voidaan myös varmistaa, että lopputuote vastaa käyttäjien tarpeita ja odotuksia. Sen tekeminen on tehokas tapa säästää aikaa ja resursseja, kun kaikki oleellinen testataan etukäteen. (Hurja 2025.)

Prototyyppi toimii tärkeänä työkaluna erityisesti tuotekehityksen alkuvaiheessa, jolloin muutosten tekeminen on vielä joustavaa ja kustannustehokasta. Prototyyppien avulla voidaan tutkia käyttäjäkokemusta monipuolisesti ja tehdä muutokset sovellukseen ennen kuin se lähtee jatkokehitykseen. Rautalankamallin ja

mockupin jälkeen rakennetaan prototyyppi, jossa voidaan testata toiminnallisuuksia ja käyttökokemusta. (Hurja 2025.)



KUVA 14. Esimerkkikuva Pienen Kasvikaupan prototyypistä

## 7 KEHITTÄMISTYÖN TOTEUTUS

Tässä luvussa kerrotaan kuinka Pienelle Kasvikaupalle luotiin logo, rautalankamalli ja mockup. Logoista suunniteltiin Canvalla viisi eri vaihtoehtoa. Logoja vertailtiin ja hyödynnettiin ulkopuolista palautetta, jonka pohjalta päädyttiin valitsemaan logo sovellukseen. Sovellukseen tehtiin rautalankamalli paperille ja mockup luotiin Figmalla.

### 7.1 Logon luominen

Logo on yrityksen tai tuotteen tunnuskuva. Se voi koostua tekstistä, kuvasta tai näiden yhdistelmästä. Hyvä logo on helposti tunnistettava ja jää mieleen. Se luo ensivaikutelman yrityksestä ja kertoo usein heti, millä alalla yritys toimii. Lisäksi logo auttaa erottumaan kilpailijoista. (Omagraafikko 2021.)

Logosta tarvitaan usein useita erilaisia versioita eri tilanteisiin. Mustavalkoinen logo toimii hyvin asiakirjoissa, ja läpinäkyvä logo voidaan asettaa mille tahansa taustalle. Vesileimalogoa käytetään usein suojaamaan kuvia. (Omagraafikko 2021.)

Suunniteltaessa Pienen Kasvikaupan logoa huomioitiin seuraavat asiat: logon selkeä sijoittelu, sopiva koko, värimaailma, skaalautuvuus ja yrityksen nimi erottaa selkeästi logosta. Päädyttiin toteuttamaan logo Canvalla ja luotiin useita eri versioita.

Canva on helppokäyttöinen ja ilmainen suunnittelutyökalu, jolla voi tehdä erilaista visuaalista sisältyä, kuten logoja, julisteita ja somepäivityksiä. Canvassa on valmiita pohjia, kuvia ja fontteja, jotka helpottavat suunnittelua. Canvasta löytyy myös pro versio, jolla saa käyttöön kaikki ominaisuudet. Elementtien, kuten kuvien ja tekstien, siirtäminen ja muokkaaminen tapahtuu yksinkertaisesti vetämällä ja pudottamalla. Canva sopii hyvin sekä aloittelijoille että ammattilaisille. (Silván 2020.)

Canvalla suunniteltiin viisi logoa, joista kahdesta päätettiin kysyä ulkopuolisten henkilöiden mielipiteitä. Näihin kahteen logoon päädyttiin, koska ne olivat sopivimmat ja yksinkertaisimmat Pienelle Kasvikaupalle. Kuvassa 15 on esitetty logot, joista ei kysytty palautetta kohderyhmältä. Logossa 3 teksti ei erotu kunnolla taustasta ja värimaailma ei miellyttänyt, kun logoa kokeiltiin sovelluksessa. Siinä vaiheessa, kun lopullinen logo valittiin, alkoi logo 3 näyttää hieman sekavalta. Logossa 4 teksti on epäselvä luettava ja värimaailma on hieman hailakka sekä vuosiluku ei näy ollenkaan. Logo olisi ollut myös hankala muotoilla sivulle. Logossa 5 teksti on epäselvä luettava ja logo olisi ollut hankala muotoilla sivuille. Tässä värit olivat miellyttävät sekä vuosiluku näkyi hyvin.



Logo 3



Logo 4



Logo 5

### KUVAT 15. Logot 3–5

Palautteen antajiksi valittiin henkilöt opinnäytetyön tekijöiden omasta tuttavapiiristä ja niin, että he edustivat laajasti Pienen Kasvikaupan kohderyhmää. Näin saatiin kattavasti kohderyhmän mielikuvat ja mieltymykset logon suhteen huomioidua.

Valituilta henkilöiltä kysyttiin mitä tunteita ja ajatuksia logot herättävät, ja vastauksen perusteella saatiin logo valittua. Vastaajien mielestä logo 1 (kuva 16) on väritön ja vintage-tyylinen, joka sopisi sisustusliikkeelle. Logosta ei vastaajilla ensimmäisenä tullut mieleen kasvikauppa, mutta heidän mielestään se on kuitenkin tyylikäs ja yksinkertainen. Fonttivalinta koettiin huonoksi ja vuosiluku näkyi huonosti.



KUVA 16. Logo 1

Logossa 2 (kuva 17) on vastaajien mielestä selkeä fontti ja kuva on hyvin osuva nimeä ajatellen. Logo on sympaattinen, lämminhenkinen sekä värimaailma on loistava. Logosta tulee enemmän mieleen puutarhamyymälä kuin kasvikauppa.



KUVA 17. Logo 2

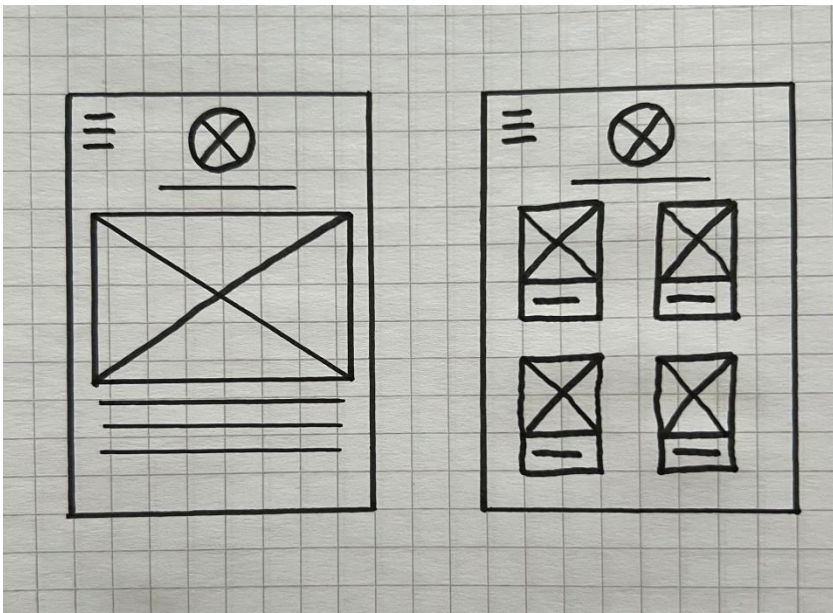
Vastausten perusteella siis logo 1 koettiin yksinkertaisena ja selkeänä, mutta yhteys kasvikauppaan jäi hieman epäselväksi. Tämän vuoksi logo päätettiin hylätä ja käyttää logoa 2, joka sai hyvää palautetta lämminhenkisyydestään sekä värimaailmasta.

## 7.2 Rautalankamallin luominen

Rautalankamalli suunniteltiin ensin paperille. Paperille hahmoteltiin muutamia malleja, joista päädyttiin käyttämään kuvassa 18 näkyvää rautalankamallia.

Ajatuksena oli laittaa logo ylös keskelle, jotta se näkyisi joka sivulla. Logossa lukee yrityksen nimi, jolloin nimeä ei tarvinnut erikseen olla sivulla.

Etusivulta näkee kategoriat ja klikkaamalla kuvaa pääsee kyseisen kategorian sivulle. Tuotteet järjesteltiin sivulle kaksi tuotetta rinnakkain, jotta tuotekuvat ovat selkeästi esillä. Hampurilaisvalikko sijoitettiin vasempaan yläreunaan, koska se on käytettävyydeltään siinä hyvä. Lopulta päädyttiin siirtämään logo hampurilaisvalikon alle ja laittamaan yrityksen nimi logon tilalle.



KUVA 18. Rautalankamalli

### 7.3 Mockupin luominen Figmalla

Mockuppiin (kuva 19) valittiin ensimmäisenä väreiksi persikka, vihreä ja beige. Niitä valittaessa huomioitiin, että värit sopivat aiheeseen sekä ovat maanläheiset. Fontit valikoitiin selkeyden perusteella. Yrityksen nimessä käytettiin eri fonttia kuin muussa tekstissä, jotta se jäisi paremmin asiakkaiden mieleen. Pienen Kasvikaupan nimi, etusivu ja hampurilaisvalikon sisältö on tehty fontilla Knewave. Kaikki muualla päädyttiin käyttämään fonttia Abhaya Libre. Mockupissa käytettiin kolmea väriä, joiden värikoodit ovat: #FEDCCC, #25562D ja #EDE1CE.

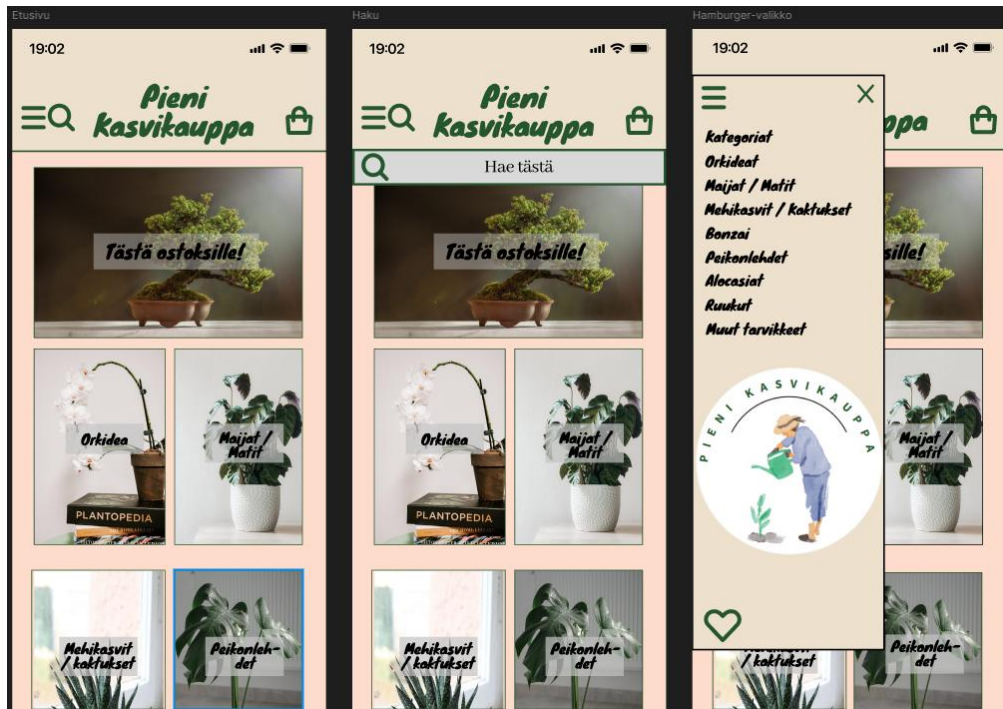
Sovelluksesta luotiin helposti lähestyttävä ja lämminhenkinen. Logoon valittiin sympaattinen kuva naisesta, joka hoitaa kasvia. Logossa on yrityksen nimi

selkeällä fontilla ja värimaailmalla. Haluttiin, että logo jää ihmisillä mieleen ja he tunnistavat sen heti myös eri yhteyksissä. Logoon valittiin pyöreä malli, koska se on helppo sijoittaa sivulle ja pyöreä muoto erottuu hyvin sovelluksen kulmikkaista muodoista.

Sovelluksen suunnittelua varten vertailtiin myös muita kasvikauppoja, joista haluttiin inspiraatiota sekä mallia hyvistä valinnoista ja päätöksistä. Samalla myös opittiin, että mitä ei haluta sovelluksessa käyttää. Tästä esimerkkinä valkoinen taustaväri, koska haluttiin, että sovellus jää mieleen värikkyydellään.

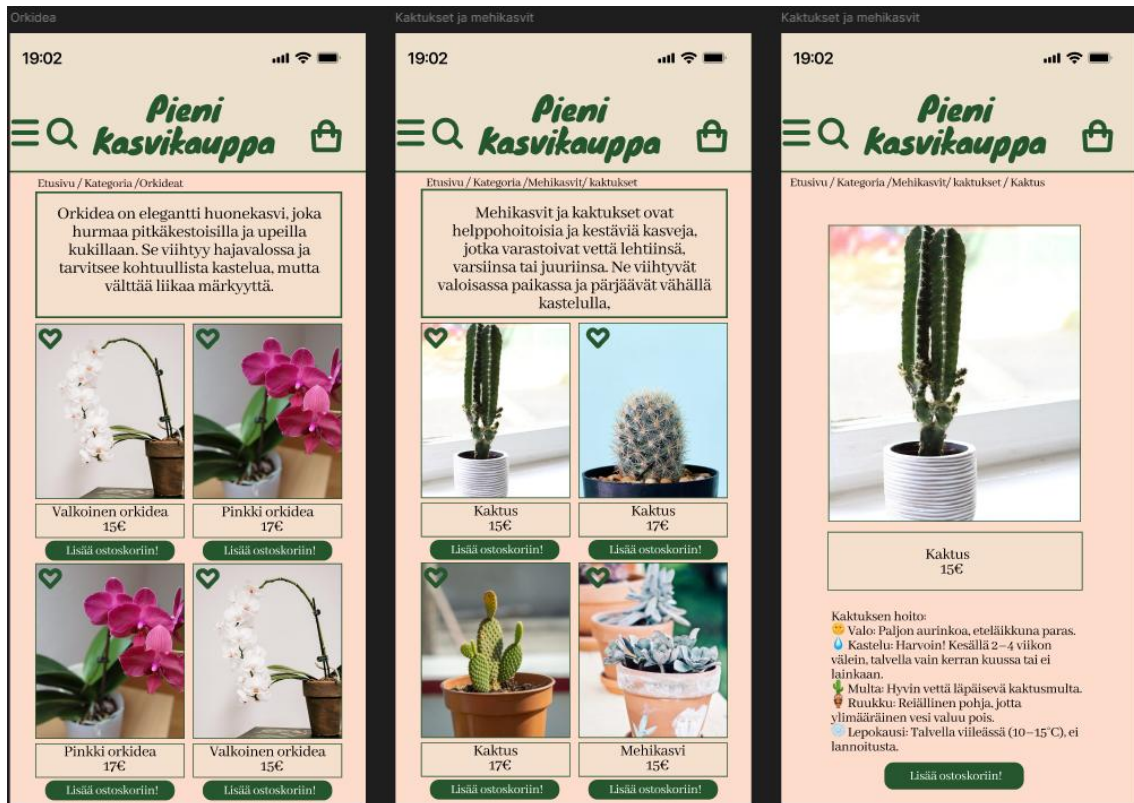
Logo sijoitettiin hampurilaisvalikon alle, koska haluttiin, että logo näkyy paremmin. Toisena syynä oli, että etusivun yläpalkista olisi tullut todella ahdas, jos logo olisi sijoitettu sinne (kuva 19). Logo sijoitettiin myös tilausvahvistuksen alle suurikokoisena, jotta se jäisi paremmin mieleen sympaattisuudellaan ostoprosessin viimeisessä vaiheessa. Logo näkyy myös sähköpostiin tulevassa tilausvahvistuksessa ja tulevaisuudessa lähetettävissä tuotepakkauksissa on myös logo. Logolla haluttiin luoda mielikuvaa helposti lähestyttävästä yrityksestä. Se auttaa myös siinä, että yrityksestä tulee muistettava.

Ladattuaan Pieni Kasvikauppa -sovelluksen käyttäjä avaa ja näkee etusivulla (kuva 19) hampurilaisvalikon, hakukentän sekä ostoskorin. Käyttäjä klikkaa hampurilaisvalikkoa, jonka alle avautuvat kategoriat sekä logo ja suosikit-painike. Mockupissa esitetään kuinka käyttäjä klikkaa orkideat-kategoriaa ja siirtyy orkideat-sivulle.



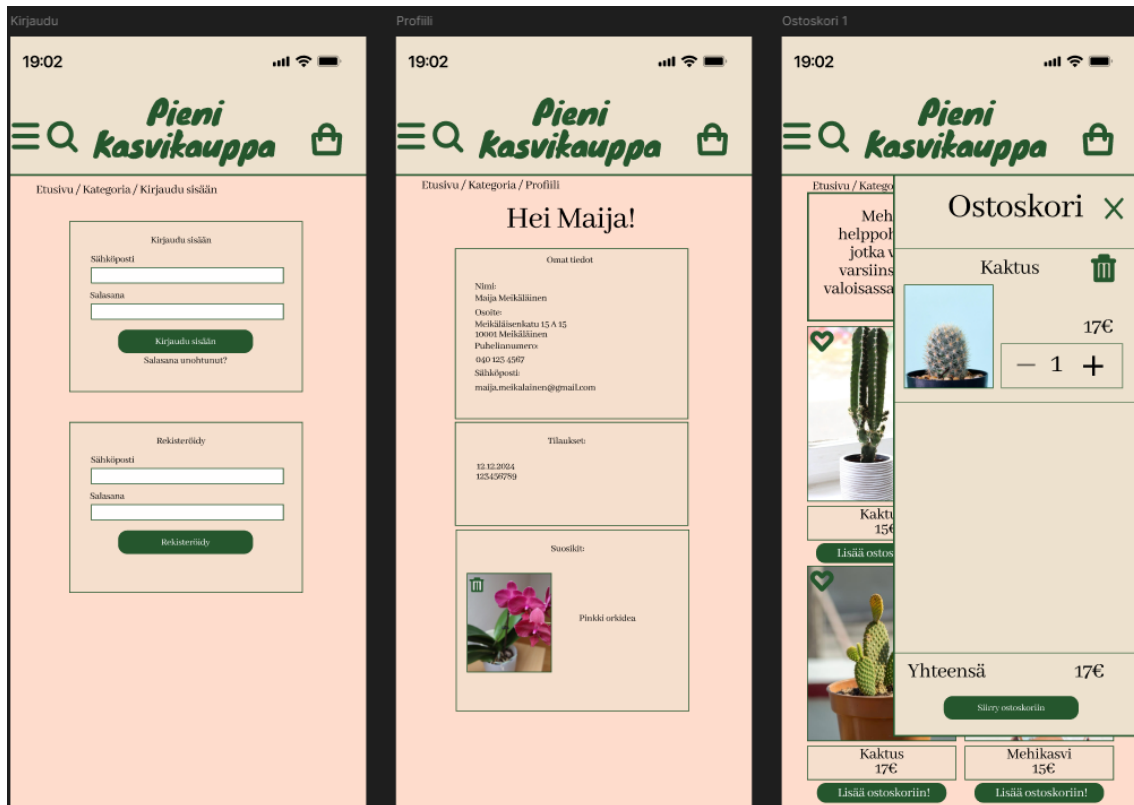
KUVA 19. Mockupin sivut 1–3

Orkideat-sivulla näkyy tuotteen kuva, nimi ja hinta. Yläosassa on myös pieni tekstiruutu, jossa on yleistietoa kategorian kasveista (kuva 20). Tuotekuvaa klikkaamalla avautuu tuotesivu, jossa näkyy kasvin nimi, hinta ja hoito-ohjeet. Alhaalla on Lisää ostoskoriin -painike.

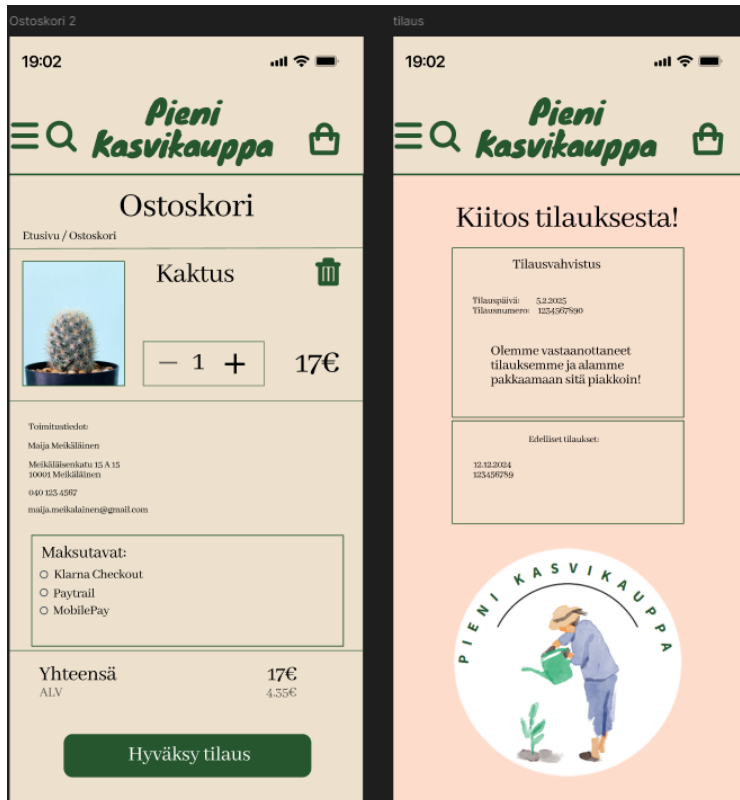


KUVA 20. Mockupin sivut 4–6

Tehdäkseen tilauksen käyttäjän pitää kirjautua sovellukseen. Profiilisivulla näkyvät käyttäjän tiedot, suosikkituotteet ja tilaushistoria. Kun käyttäjä lisää tuotteen ostoskoriin, tulee näkyviin ostoskoripalkki oikeaan reunaan (kuva 21). Käyttäjä klikkaa Siirry ostoskoriin -painiketta ja pääsee viimeistelemään tilauksen. Kun tilaus on tehty, käyttäjälle tulee näkyviin tilausvahvistussivu (kuva 22).



KUVA 21. Mockupin sivut 7–9

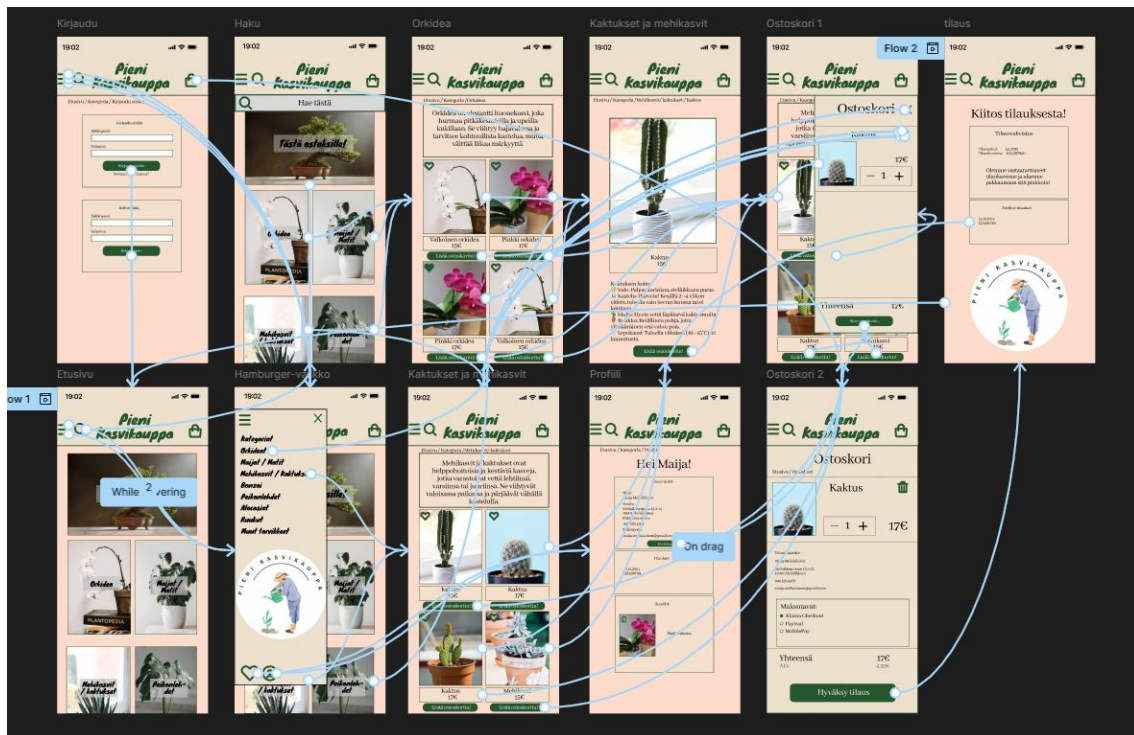


KUVA 22. Mockupin sivut 10–11

## 8 TULOKSENA PROTOTYYPPI

Prototyypin luominen Pienelle Kasvikaupalle alkoi palvelupolun luomisella. Suunnittelua varten vertailtiin myös kolmea kasvikauppa -sivustoa. Pienelle Kasvikau-  
palle suunniteltiin useita logoja Canvalla ja kohderyhmälle tehdyn kyselyn perus-  
teella valittiin sopivin. Paperille lähdettiin luomaan rautalankamallia, joka jatkoja-  
lostettiin Figmalla mockupiksi. Figman avulla tehtiin myös prototyyppi mockupin  
pohjalta.

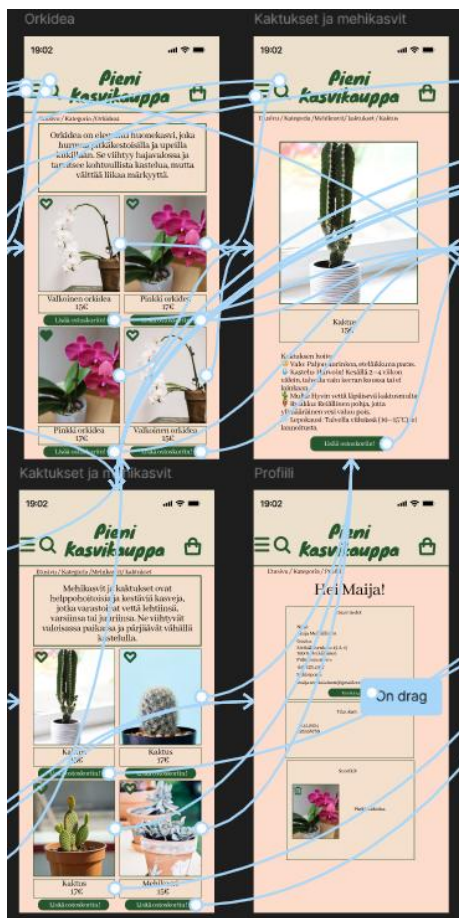
Kuvassa (kuva 23) on valmis prototyyppi, joka luotiin Figmalla. Prototyyppi kehi-  
tettiin hyödyntäen luvussa 7 esiteltyä mockupia. Kirjautumissivu on ensimmäinen  
askel asiakkaalle sovellukseen. Toimintapalkissa on keskitetysti kaikki toiminnot:  
hampurilaisvalikko, haku sekä ostoskori. Toimintopalkissa on myös selkeällä fon-  
tilla yrityksen nimi.



KUVA 23. Valmis prototyyppi Figmassa

Kuvassa 23 näkyvät viivat kertovat mitä kyseisestä painikkeesta tapahtuu. Kun  
tuotetta klikkaa prototyypistä (kuva 24) pääsee tuotesivulle. Käyttöliittymässä sel-  
keitä ovat esimerkiksi tuotekuvat ja suuret painikkeet. Painikkeissa on iso

kontrasti muuhun sivuun nähden, jolloin ne erottuvat selvästi. Värimaailma on mietitty aiheeseen sopivaksi.



KUVA 24. Tarkempi kuva prototyypistä

Kuva 25 esittää, miltä sovellus näyttää puhelimen näytössä. Sovellus on responsiivinen ja skaalautuu näytön koon mukaan. Käyttöliittymä on suunniteltu selkeäksi ja käyttäjäystävälliseksi, hyödyntäen maanläheisiä värejä ja suuria kuvia.



KUVA 25. Sovelluksen etusivu ja tuotesivu puhelimen näytössä

## 9 YHTEENVETO

Tässä opinnäytetyössä tavoitteena oli tehdä Pienelle Kasvikaupalle prototyyppi. Työn aikana vertailtiin kolmea kasvikauppaa, ja tätä vertailua hyödynnettiin sovellusta suunniteltaessa, jotta prototyyppi saatiin kehitettyä kohderyhmälle eli pääasiassa 20–60-vuotiaille naisille. Lisäksi laadittiin asiakkaan palvelupolku, jotta asiakkaan tarpeet ymmärrettäisiin paremmin. Vertailua ja palvelupolkua käytettiin hyväksi rautalankamallissa ja mockupissa. Rautalankamalli piirrettiin paperille, minkä jälkeen luotiin mockup ja prototyyppi Figmalla. Pienelle Kasvikaupalle luotiin logo Canvalla.

Yhtenä tutkimuskysymyksenä oli, kuinka Figma eroaa Adobe XD -ohjelmasta. Suurimpana eroavaisuutena havaittiin, että Figman ilmainen versio on todella laaja, kun taas Adobe XD -ohjelmasta ei ole saatavilla ilmaista versiota. Adobe XD-ohjelma on ladattava koneelle ja se vaatii koneelta tehoa jaksakseen pyörittää raskasta ohjelmaa, kun taas Figmaa voi käyttää selaimessa missä vain.

Suunnittelun työvälineeksi päädyttiin valitsemaan Figma, koska se osoittautui vertailussa paremmaksi ilmaisen version takia ja oli meille ennestään tuttu sekä se on selainpohjainen. Käyttöä helpottaa selkeä ulkoasu ja pääasialliset toiminnot ovat alhaalla ja sivuilla. Figmaan on saatavilla paljon lisäosia, jotka helpottavat ja nopeuttavat käyttöä. Haasteena voi olla, että Figma ei ole yhteensopiva muiden ohjelmien kanssa ja prototyypin testaaminen voi olla hidasta. Ilmaisversiolla ei pysty työskentelemään usea henkilö samaan aikaan saman projektin parissa.

Opinnäytetyössä tutkittiin myös, miten Figmaa käytetään mobiilisovelluksen suunnittelussa ja prototyyppien kehittämisessä. Figmalla voi suunnitella rautalankamallin, yksityiskohtaisemman mockupin sekä toiminnallisen prototyypin. Figman Pro -versiossa voi jakaa työn työyhteisön kanssa ja jatkaa kehittämistä yhdessä. Figman avulla voidaan testata sovellusta jo alusta alkaen, jolloin suunnitteluprosessi helpottuu. Tutkimuksen perusteella voidaan väittää Figman soveltuvan hyvin mobiilisovellussuunnitteluun.

## 10 POHDINTA

Opinnäytetyössä pääsimme tutustumaan Figmaan, Adobeen ja Canvaan. Valitsimme aiheeksi Pienen Kasvikaupan oman harrastuksen perusteella. Vertailimme kolmea eri kasvikauppasivustoa, jotta löysimme niistä mieleiset ominaisuudet, mitä päädyimme itse käyttämään omassa prototyypissä. Loimme palvelupolun, jotta ymmärrämme paremmin käyttäjän tarpeita ja vaatimuksia. Palvelupolku auttoi meitä paljon suunnittelussa, koska ymmärrämme käyttäjän liikkeitä ja tarpeita paremmin. Teimme Canvalla logon, koska olemme tehneet sillä aikaisempiin projekteihin logoja. Logon tekeminen oli tuttua ja sujui hyvin.

Syvensimme opinnäytetyön aikana osaamistamme Figmasta ja Adobe XD -ohjelmasta. Mielestämme Figma on mukava työkalu, varsinkin kun se on meille ennestään tuttu. Pyysimme Oamkilta lisenssin Adobeen, jotta pääsimme tutkimaan Adobe XD -ohjelman ominaisuuksia sekä eroja Figmaan. Adobe XD -ohjelmassa hyvää on se, että se on yhteensopiva muiden Adoben sovellusten kanssa. Figma on kuitenkin meille luontevampi työkalu kuin Adobe, joten käytämme varmasti jatkossakin Figmaa. Figman ilmaisversio tukee kehittymistämme suunnittelijoina opiskelujen aikana ja tulevalla uralla.

Mielestämme mockupin ja prototyypin tekeminen Figmalla oli yksinkertaista ja selkeää, koska olemme jo aikaisemmin opintojen aikana tehneet molempia. Prototyyppiä tehdessä meni paljon aikaa, koska testasimme useaan kertaan, toimiiko painikkeet ja pääseekö niistä oikeaan paikkaan. Huomasimme muutamia puutteita ja korjasimme ne. Löysimme Figmasta uusia ominaisuuksia, kuten ikonit lisäosan ja kuvien rajaamistyökalun, mitä emme olleet vielä käyttäneet.

Saimme hyvin laajasti etsittyä tietoa useista eri lähteistä suomeksi ja englanniksi. Emme olleet hetkeen käyttäneet tekstiviitteitä, joten jouduimme tutkimaan ja opettelemaan niiden käyttöä uudelleen. Opimme tiivistämään sekä muuttamaan tekstiä omiin tarpeisiimme sopiviksi. Ryhmätyöskentelymme sujui hyvin ja tasa-vertaisesti, osasimme huomioida molempien ideat ja aikataulut.

Valmista prototyyppiä voisi lähteä testaamaan kohderyhmälle. Tämän jälkeen prototyypistä olisi mahdollista lähteä jatkokehittämään oikeaa sovellusta.

## LÄHTEET

Adobe XD 2025. Adobe XD -yleiskatsaus. Luettavissa: <https://helpx.adobe.com/xd/help/adobe-xd-overview.html>. Luettu: 29.1.2025.

Coursera Staff 2025. What Is a Mockup. Luettavissa: <https://www.coursera.org/articles/what-is-mockup>. Luettu: 22.1.2025.

Ecommerce Bridge. 2024. UX- ja käyttöliittymäsuunnittelu: Mitä eroa niillä on? Luettavissa: <http://ecommercebridge.fi/hub/ux-ja-kayttoliittymasuunnittelu-mita-eroa-niilla-on/>. Luettu: 12.2.2025.

Figma 2025. Creative tools meet the internet. Luettavissa: <https://www.figma.com/about/>. Luettu: 29.1.2025.

Figma 2025. Pricing. Luettavissa: <https://www.figma.com/pricing/#figma>. Luettu: 29.1.2025.

Fraktio s.a. Kuinka Figma voi auttaa suunnittelemaan parempia tuotteita ja tehostamaan yhteistyötä? Luettavissa: <https://www.fraktio.fi/blogi/kuinka-figma-voi-auttaa-suunnittelemaan-parempia-tuotteita-ja-tehostamaan-yhteisty%C3%B6t%C3%A4>. Luettu: 25.2.2025.

Guthrie, G. 2023. What is a mockup? Definition, types, and tips. Luettavissa: <https://nulab.com/learn/design-and-ux/mockups/>. Luettu: 24.2.2025.

Hion Digital 2023. Mobiilisovelluksen saavutettavuus – mitä se tarkoittaa ja mitä hyötyä siitä on? Luettavissa: <https://www.hiondigital.com/blogi/mobiilisovelluksen-saavutettavuus-mita-se-tarkoittaa-ja-mita-hyotya-siita-on/>. Luettu: 20.3.2025.

Hyttinen, M. 2025. Adobe XD vai Figma? Mitä eroa ohjelmistoilla ja mihin ne parhaiten soveltuvat? Luettavissa: <https://corellia.fi/adobe-xd-vai-figma-mita-eroa-ohjelmistoilla-ja-mihin-ne-parhaiten-soveltuvat/>. Luettu: 26.1.2025.

Hurja 2021. Käyttöliittymäsuunnittelu vaatii teknistä ja visuaalista osaamista. Luettavissa: <https://www.hurja.fi/blogi/kayttoliittymasuunnittelu-vaatii-teknista-ja-visuaalista-osaamista/>. Luettu: 12.2.2025.

Hurja 2023. Figma-prototyypin edut ohjelmistoprojektissa. Luettavissa: <https://www.hurja.fi/blogi/figma-prototyypin-edut-ohjelmistoprojektissa/>. Luettu: 19.2.2025.

Hurja 2025. Prototyypit – kehitä ja testaa ideasi. Luettavissa: <https://www.hurja.fi/palvelut/prototyypit/>. Luettu: 26.1.2025.

Lebara 2024. Mobiilin UI/UX-suunnittelun perimmäinen opas: Kaikki mitä sinun tarvitsee tietää. Luettavissa: <https://blog.lebara.co.uk/fi/lopullinen-opas-mobiililaitteiden-ui-ux-suunnitteluun-kaikki-mita-sinun-tarvitsee-tietaa/>. Luettu: 17.2.2025.

Miro s.a. Rautalankamallit. Luettavissa: <https://miro.com/fi/wireframe/what-is-a-wireframe/>. Luettu: 22.1.2025.

Omagraafikko 2021. Mikä logo on? Luettavissa: <https://omagraafikko.fi/2021/06/13/mika-logo-on/>. Luettu: 10.2.2025.

Palvelumuotoilu Palo 2018. Palvelupolulla kehitetään parempia palveluita. Luettavissa: <https://www.palvelumuotoilupalo.fi/blogi/palvelupolulla-kehitetaan-parempia-palveluita/>. Luettu: 11.2.2025.

Pixabay s.a. Kuvat ladattu osoitteesta. Luettavissa: <https://pixabay.com/fi/photos/>. Käyttöpäivä: 26.1.2025.

PLNTS.com 2025. PLNTS-kasvit ja tuotteet. Luettavissa: <https://plnts.com/en>. Luettu: 20.1.2025.

PLNTS.com 2025. About us. Luettavissa: <https://plnts.com/en/page/about-us>. Luettu: 20.1.2025.

Pukinmäen Puutarha 2025. Tietoa meistä. Luettavissa: <https://www.pukinmaenpuutarha.fi/meista/>. Luettu: 26.1.2025.

Pukinmäen Puutarha 2025. Viherkasvit sisätiloihin. Luettavissa: <https://www.pukinmaenpuutarha.fi/>. Luettu: 20.1.2025.

Sininen Härkä 2022. Mitä tarkoittaa responsiivisuus ja miksi se on tärkeää. Luettavissa: <https://sininenharka.fi/mita-tarκοittaa-responsiivisuus-ja-miksi-se-on-tarkeaa/>. Luettu: 24.3.2025.

Silván, H. 2020. Canva-opas: Kuinka luoda kaunista ja houkuttelevaa visuaalista sisältöä Canvalla. Luettavissa: <https://henrisilvan.com/blogi/canva-opas-kuinka-luoda-kaunista-ja-houkuttelevaa-visuaalista-sisaltoa-canvalla>. Luettu: 10.2.2025.

Staiano, F. 2022. Designing and prototyping interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing. E-kirja. Luettu: 29.1.2025.

Tecinspire 2021. Käyttöliittymä- ja käyttäjäkokemussuunnittelu. Luettavissa: <https://tecinspire.com/kayttoliittyma-ja-kayttajakokemussuunnittelu/>. Luettu: 21.1.2025.

Viherkasvit.net s.a. Luettavissa: [https://www.viherkasvit.net/epages/viherkasvit.sf/fi\\_FI/?ObjectPath=Categories](https://www.viherkasvit.net/epages/viherkasvit.sf/fi_FI/?ObjectPath=Categories). Luettu: 20.1.2025.