



UX-suunnittelijan päiväkirja

Rimi Islam

Haaga-Helia ammattikorkeakoulu

Tradenomi, tietojenkäsittely

AMK-opinnäytetyö

2025

Tiivistelmä

| |
|--|
| Tekijä Rimi Islam |
| Tutkinto Tradenomi, tietojenkäsittely |
| Opinnäytetyön nimi UX-suunnittelijan päiväkirja |
| Sivu- ja liitesivumäärä 39 |
| <p>Tässä päiväkirjamuotoisessa opinnäytetyössä seurataan UX-suunnittelu harjoittelijan työskenteleä Gaasly nimisessä digimarkkinointiin erikoistuneessa yrityksessä.</p> <p>Opiskelijan työtehtävä yrityksessä on UX-suunnittelu ja erityisesti yrityksen kotisivujen parantaminen. Ammatillisen kehittymisen tueksi opiskelija on valinnut kaksi teemaa: käyttäjähaastattelujen ja käyttäjäpalautteen hyödyntämisen UX-suunnittelussa sekä käyttäjäkeskeisen ajattelun syventämisen.</p> <p>Päiväkirjassa opiskelija käy läpi kahdeksan viikon ajalta harjoitteluaan. Päiväkirja seuraa opiskelijan kehitystä päiväkirjamerkinnöissä ajanjaksolta 13.1.2025 – 7.3.2025. Joka viikon lopussa on analyysi, jossa käydään läpi viikon tehtävät haasteineen ja onnistumisineen. Opiskelija on läpi harjoittelun pitänyt mielessä valitsemansa teemat ja soveltanut erilaisia käyttäjätestausmenetelmiä, mikä näkyy päiväkirjamerkinnöissä ja viikkoanalyyseissä ammatillisena kehittymisenä.</p> <p>Opinnäytetyön lopussa on pohdintaosio, jossa opiskelija analysoi oppimiaan asioita, arvioi harjoittelun ja opinnäytetyön onnistumista sekä miettii tulevaisuuden näkymiään.</p> |
| Asiasanat Figma, iteratiivinen suunnittelu, käyttäjäkeskeinen suunnittelu, käyttäjätutkimus, prototyypin kehittäminen, UX-suunnittelu |

Sisällys

| | | |
|-------|---|----|
| 1 | Johdanto..... | 1 |
| 1.1 | Ammattikäsitteet | 1 |
| 2 | Lähtötilanne..... | 2 |
| 2.1 | Sidosryhmien esittely | 2 |
| 2.2 | Työpaikan vuorovaikutustilanteet..... | 3 |
| 3 | Seurantajaksojen raportointi viikkoanalyseineen | 4 |
| 3.1 | Seurantaviikko 1 | 4 |
| 3.1.1 | Viikkoanalyysi | 7 |
| 3.2 | Seurantaviikko 2 | 7 |
| 3.2.1 | Viikkoanalyysi | 11 |
| 3.3 | Seurantaviikko 3 | 11 |
| 3.3.1 | Viikkoanalyysi | 13 |
| 3.4 | Seurantaviikko 4 | 14 |
| 3.4.1 | Viikkoanalyysi | 17 |
| 3.5 | Seurantaviikko 5 | 18 |
| 3.5.1 | Viikkoanalyysi | 21 |
| 3.6 | Seurantaviikko 6 | 22 |
| 3.6.1 | Viikkoanalyysi | 24 |
| 3.7 | Seurantaviikko 7 | 25 |
| 3.7.1 | Viikkoanalyysi | 27 |
| 3.8 | Seurantaviikko 8 | 28 |
| 3.8.1 | Viikkoanalyysi | 31 |
| 4 | Pohdinta | 33 |
| 4.1 | Ammatillinen kehittyminen | 33 |
| 4.2 | Eettisyys..... | 34 |
| 4.3 | Päiväkirjamuotoinen opinnäytetyö harjoittelun tukena..... | 35 |
| 4.4 | Tulevaisuuden näkymät | 35 |
| | Lähteet..... | 37 |

1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössä tarkastelen UX-suunnittelijan työtehtävissäni esiin nousevia haasteita ja niiden ratkaisuja kahdeksan viikon mittaisen seurantajakson aikana, joka alkaa 13.1.2025. Harjoittelu alkoi jo 9.12.2024, mutta aloin pitää päiväkirjaa vasta myöhemmin.

Työskentelen UX-harjoittelijana Gaasly nimisessä yrityksessä, joka tarjoaa digitaalisen markkinoinnin palveluja. Työympäristöni on täysin etäpainoitteinen ja itsenäinen, minkä vuoksi kyky hallita omaa ajankäyttöä ja priorisoida tehtäviä on erittäin tärkeää. Työtehtäviini kuuluu pääsääntöisesti olemassa olevan nettisivun parantaminen Figmaassa. Olen saanut melko vapaat kädet, joten olen omatoimisesti päättänyt tehdä prototyypin rakentamisen lisäksi käyttäjätutkimuksia ja -testauksia.

Työn edistymistä ja omia havaintojani dokumentoin viikoittaisilla päiväkirjamerkinnöillä, joissa pyrin analysoimaan tekemiäni ratkaisuja ja pohdin vaihtoehtoisia toimintatapoja. Opinnäytetyöni nojaa paitsi aiemmin hankkimaani kokemukseen ja koulutukseen, myös vahvoihin käyttäjäkeskeisen suunnittelun periaatteisiin. Käyttäjäkeskeinen suunnittelu tähtää palvelun kehittämiseen siten, että se aidosti vastaa käyttäjien tarpeita. Näin yhdistän teoriaa ja käytäntöä tavoilla, jotka eivät ainoastaan syvennä omaa ammattitaitoani, vaan auttaa minua luomaan ratkaisuja, jotka palvelevat käyttäjiä mahdollisimman hyvin.

1.1 Ammattikäsitteet

Figma: Pilvipohjainen suunnittelu- ja prototyypityökalu, joka mahdollistaa reaaliaikaisen yhteistyön ja monialustaisen käytön UX/UI-suunnittelussa sekä tiimityössä. (Figma s.a.).

Google Forms: Google Forms on ilmainen verkkotyökalu, jonka avulla käyttäjät voivat luoda kyselyitä ja lomakkeita. (Localo s.a.).

Iteratiivinen suunnittelu: Jatkuva prosessi, jossa suunnittelua kehitetään ja parannetaan toistuvasti, kunnes saavutetaan optimoitu käyttäjäkokemus. (UX Design Institute s.a. a.).

Käyttäjätutkimus: Menetelmä, jonka avulla kartoitetaan ja ymmärretään käyttäjien tarpeita, käyttäytymistä ja kokemuksia. Näin saatu tieto ohjaa suunnittelupäätöksiä ja varmistaa, että lopullinen tuote tai palvelu vastaa mahdollisimman hyvin käyttäjävaatimuksia. (Nielsen Norman Group s.a. a.).

Käytettävyys: Kuvaa, kuinka helposti ja miellyttävästi käyttäjät pystyvät käyttämään järjestelmää tai tuotetta. (UX Design Institute s.a. a.).

Käyttäjäkokemus (UX): Kokonaiskokemus, joka loppukäyttäjälle syntyy kaikesta vuorovaikutuksesta yrityksen, yrityksen palveluiden ja sen tuotteiden kanssa. (Nielsen Norman Group s.a. b.).

Prototyyppi: Prototyyppi on malli siitä, miltä lopputuote tulee näyttää. UX-suunnittelijat luovat prototyyppisiä kerätyksiä palautetta ja parantaakseen suunnitelmiaan ennen niiden viemistä kehitysvaiheeseen. (UX Design Institute s.a. a.).

2 Lähtötilanne

Opinnäytetyöni lähtökohtana on vahva kiinnostukseni UX-suunnitteluun, joka on muotoutunut opintojeni aikana. Kiinnostukseni UX-suunnitteluun on syntynyt halustani ymmärtää paremmin ihmisten ja digitaalisten palveluiden välistä vuorovaikutusta. UX-suunnittelussa kiehtoo erityisesti mahdollisuus yhdistää luova ongelmanratkaisu ja visuaalinen suunnittelu. Ajatus siitä, että voin konkreettisesti vaikuttaa ihmisten arkeen parantamalla digitaalisten palvelujen käyttökokemusta, on ollut yksi keskeinen syy syventyä juuri UX-suunnitteluun.

Olen erikoistunut opinnoissani digitaalisiin palveluihin ja suorittamiani keskeisiä kursseja ovat muun muassa Digitaalisen palvelun käyttäjäkokemus, Digitaalisen palvelun kehittäminen sekä Digitaalisen palvelun protoilu. Näiden kurssien kautta olen saanut teoreettisen pohjan, joka muodostaa perustan tälle opinnäyteyölle. Teorian lisäksi minulla on käytännön kokemusta Figma-työkalun käytöstä. Huomaan kuitenkin, että voin syventää osaamistani iteratiivisessa suunnittelussa ja käyttäjätestausten suunnittelusta ja toteuttamisesta. Tällä hetkellä koen saavani perustaidot hyvin hyödynnettyä, mutta haluan laajentaa ymmärrystäni siitä, miten syvällisempi käyttäjädata ja tutkimustulokset voidaan integroida jokaisessa suunnittelun vaiheessa.

Tällä hetkellä arvioin osaamiseni olevan perusvalmiuksen tasolla, tarvitsen vielä perehdytystä ja ohjausta. Ymmärrän käyttäjäkeskeisen suunnittelun periaatteet ja osaan hyödyntää joitakin tutkimusmenetelmiä. Työssäni huomaan kuitenkin jatkuvasti uusia kehityskohtia. Pitkällä tähtäimellä haluan kehittyä UX-suunnittelun ammattilaiseksi, joka pystyy johtamaan suunnitteluprojekteja.

Ammatillisen kehittymisen tueksi olen valinnut kaksi teemaa: käyttäjähaastattelujen ja käyttäjäpalautteen hyödyntäminen UX-suunnittelussa sekä käyttäjäkeskeisen ajattelun syventäminen. Käyttäjäkeskeisen ajattelun syventäminen tarkoittaisi konkreettisesti sitä, että nostan käyttäjän tarpeet ja toiveet suunnitteluprosessin keskiöön työni jokaisessa vaiheessa. Opinnäytetyössäni pyrin analysoimaan näitä teemoja ja kehittymään niiden hallinnassa.

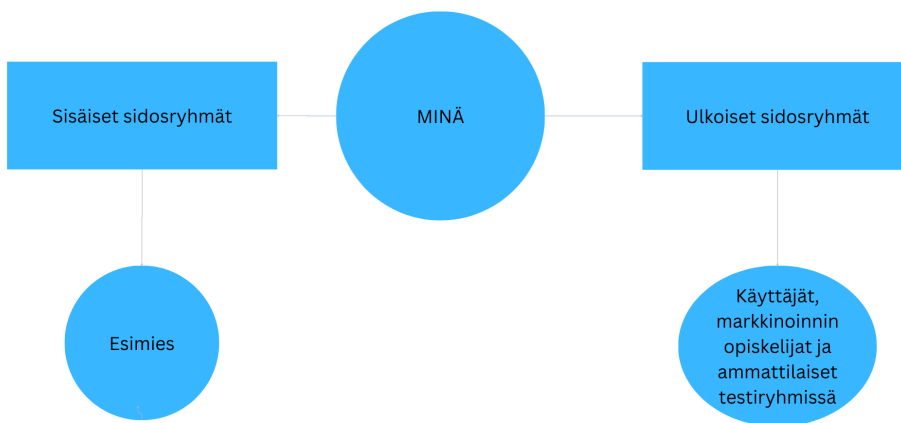
2.1 Sidosryhmien esittely

Koska työskentelen etäyhteyksin ja itsenäisesti, vuorovaikutus eri tahojen kanssa on hyvin rajattua. Käytännössä pääkanavat yhteydenpitoon ovat viikoittaiset kokoukset esimieheni kanssa. Minulla ei ole työyhteisöä, jonka kanssa olla vuorovaikutuksessa.

Sisäisiin sidosryhmiin kuuluu etenkin esimieheni, joka on Gaaslyn toimitusjohtaja. Hän on ainoa säännöllinen kontaktini yrityksessä. Käymme yhdessä läpi työni etenemistä maanantaisin pidettävissä kokouksissa, joissa sovimme uusista tehtävistä, arvioimme mahdollisia kehityskohteita ja

tarkennamme projektin suuntaa. Itsenäinen työskentely korostaa esimiehen antaman tuen merkitystä, etenkin silloin, kun tulee haasteita.

Ulkoisista sidosryhmistä merkittävin on palvelun käyttäjät, sillä UX-suunnittelun ytimessä on pyrkimys parantaa digitaalisen palvelun käyttäjäkokemusta heidän tarpeitaan vastaavaksi. Koska työni on itsenäistä, eikä minulle ole annettu yrityksen sisäisiä resursseja ja dataa, hyödynnän omaa verkostoani käyttäjäkyselyiden kanssa. Verkostooni kuuluu markkinointia opiskelevia ja markkinoinnin parissa työskenteleviä tuttavuuksia ja ystäviä. He antavat arvokkaan ulkoisen näkökulman arvioidessani ratkaisujen toimivuutta ja käyttäjälähtöisyyttä.



Kuva 1. Sidosryhmät työpaikalla

2.2 Työpaikan vuorovaikutustilanteet

Työskentelen etänä ja itsenäisesti, minkä vuoksi vuorovaikutustilanteet painottuvat säännöllisiin etätapaamisiin sekä kirjalliseen viestintään. Yhteys esimieheen tapahtuu viikoittaisten etäpalaverien muodossa, joissa käymme läpi edellisen viikon tehtäviä ja sovimme uusista tehtävistä. Työyhteisöä minulla ei ole, ainoa linkki yritykseen on esimieheni.

Käyttäjätestausten kohdalla vuorovaikutus toteutetaan etänä Google Forms- lomakkeilla. Koska lomakkeet toteutetaan etänä, lomakkeet edellyttävät minulta selkeää viestintää, avointa suhtautumista lomakkeiksi vastanneiden palautteisiin ja kykyä muokata suunnittelua nousseiden havaintojen pohjalta.

3 Seurantajaksojen raportointi viikkoanalyysineen

Tästä luvusta löytyy kahdeksan viikon mittainen päiväkirja, jossa syvennyn ja analysoin jokaisella viikolla tehtyihin toimiin. Seurantajakso opinnäytetyölleni on 13.1.2025 – 7.3.2025.

3.1 Seurantaviikko 1

Maanantai 13.1.2025

Päivä alkoi klo 9 etätapaamisella, jossa esimieheni kertoi, että yrityksen etusivun suunnittelu on nyt syytä lukita lopulliseen muotoonsa. Hän näytti minulle kilpailevien yritysten sivuja ja korosti erityisesti pitävänsä selkeistä, yksinkertaisista etusivuista. Aiemmin olin tehnyt Figmaassa prototyypin etusivulle liikkuvaa kuvaa header-osiossa hyödyntäen käyttäjätietien palautteita, mutta esimieheni ei innostunut siitä, se vaikutti hänen mielestään liian sekavalta ja etusivun teksti ei ollut hänen mielestään helposti luettavaa.

Palaverin jälkeen aloitin tarkastelemalla tunnettujen digimarkkinointiyriytysten sivuja ja tutkin, miten he ovat ratkaisseet etusivun sommittelun ja sisällön esittämisen. Päivän aikana hahmottelin useita yritykseen sopivia väri- ja layout vaihtoehtoja Figmaassa. Minimalistisen suunnittelun painotus on perusteltua, sillä Tuch, ym. (2012) ovat havainneet, että visuaalisen kompleksisuuden vähentäminen ja selkeä, käyttäjien odotuksiin sopiva rakenne antavat sivustosta positiivisen ensivaikutelman. Lisäksi tekstin luettavuus ja ytimekäs sisällön esittäminen korostuvat käytettävyystudkimuksessa, kuten Redish (2012) huomauttaa, että ymmärrettävä ja selkeästi jäsenneilty teksti tukee sujuvaa tiedon sisäistämistä.

Vaikka joudun pohtimaan etusivun suunnittelun osittain uudelleen, olen vakuuttunut, että yhdistämällä minimaalisen ulkoasun ja muut esimieheni mainitsemat korjaukset on mahdollista luoda sekä käyttäjien toiveita että esimiehen näkemystä vastaava etusivu.

Suggestions for improvements

12 vastausta

maybe moving elements to make it more lively

The header w the logo and navigation seems weird looking, could be on the image?

footer images are kinda not organised looking so maybe organise them

In the countries page the numbers or the analytics could be in the beginning of the page

Less text would be more clear, some info should be in the beginning of page

I think theres way to much text

A lot of info so i would probably tae all the less important info away

Looked pretty good and clear. Would maybe add logo to footer aswell.

Moving element/video on the header section would make the front page more interesting e.g. see Monsoons website.

Kuva 2. Joitain ensimmäisen kyselyn avoimia vastauksia, joiden perusteella aloin muokkaamaan sivuston prototyyppiä Figmaassa

Tiistai 14.1.2025

Keskityin viilaamaan eilen nousseita yksityiskohtia Figmaassa: etusivulla olevien tekstien mittasuhteet, päivitettyt värit ja vaihtoehtoisia otsikkoja. Käytin tässä myös aiemmin kerättyä käyttäjädataa, josta oli käynyt ilmi, että suurin osa heistä haluaa löytää jo etusivulta selkeän perustiedon Gaaslyn palveluista. Koska pyrin aina siihen, että työni on iteratiivista, en tehnyt muita muokkauksia, koska haluan saada ensin palautetta ja lähteä siitä liikkeelle. Tämä näkemys vastaa Gouldin ja Lewisin (1985, 306–307) esittämää mallia, jossa suunnittelukerrokset etenevät vaiheittain ja huomioivat jatkuvasti käyttäjien antamaa palautetta. Päivän päätteeksi aloin miettimään hyvinä ja selkeitä kyselykysymyksiä etusivulla tehtyihin muokkauksiin.

Keskiviikko 15.1.2025

Aloitin aamun suunnittelemalla Google Forms- lomakkeen, joka toimisi pohjana etänä toteuttavalle kyselylle. Koska vastaajat eivät ole vuorovaikutuksessa kasvotusten, kiinnitin erityisetä huomiota kysymysten sisältöön ja muotoiluun saadakseni mahdollisimman selkeitä ja hyödyllisiä vastauksia. Arvostan sitä, että vastaajat voivat ilmaista mielipiteensä omin sanoin, joten sisällytin avoimia kysymyksiä. Toisaalta halusin saada myös nopean yleiskuvan siitä, miten he suhtautuvat ulkoasuun ja sisältöön, joten hyödynsin myös asteikkokysymyksiä.

Otin lomakkeessa kantaa muun muassa seuraaviin teemoihin:

- Ensivaikutelma etusivusta
- Etusivun yleinen käytettävyys ja ohjaavuus
- Visuaalinen ilme (värit, kuvien käyttö)
- Kehittämisehdotukset

Koska Gaaslyn sivut ovat englanniksi ja suurin osa vastaajista käyttää englantia sujuvammin kuin suomea, laadin lomakkeen englanniksi. Näin kysymysten ymmärrettävyys ja yhdenmukaisuus sivuston kielen kanssa helpottavat testausprosessia,

Torstai 16.1.2025

Tänä aamuna sain esimieheiltäni sähköpostin, jossa hän jakoi erään kilpailijan etusivun ja kertoi pitävänsä erityisesti sen selkeästä toteutuksesta. Etusivu oli yksinkertainen ja lyhyt. Siinä tuotiin yrityksen pääpointteja esiin selkeissä lohkoissa ja eri värejä hyödyntäen. Päätin ottaa tämän palautteen huomioon ja palasin Figmaan muokkaamaan oman suunnitelmani vastaamaan paremmin esimieheni visiota. Viesti tuli sopivaan aikaan, sillä en ollut vielä lähettänyt käyttäjäkyselyä, joten pystyin tekemään tarvittavat muutokset ennen lomakkeen lopullista julkaisua.

Päivän päätteeksi lähetin lomakkeen vastaajille. Koska käyttäjäkeskeisessä suunnittelussa käyttäjien kokemukset ja mielipiteet ovat etusijalla, halusin odottaa riittävää vastausmäärää ennen kuin teen muutoksia. Yleensä saan noin 10–30 vastausta, mikä ei ole määrällisesti paljon, mutta kun työskentelen täysin itsenäisesti ilman mitään ylimääräisiä resursseja, pidän tätä hyvänä otoksena ja olen hyvin kiitollinen jokaiselle vastaajalle.

Perjantai 17.1.2025

Aloitin päivän lukemalla ensimmäiset vastaukset, jotka olivat tulleet edellisenä päivänä lähettämäni kyselyyn. Koska palautetta ei vielä ollut kovin paljon, pidättäydyin toistaiseksi tekemästä minkäänlaisia muutoksia. Jo näistäkin kommentteista sain kuitenkin arvokasta tietoa etusivun selkeydestä.

Keskipäivään mennessä vastausten määrä oli kasvanut riittävästi, jolloin aloitin niiden kokoamisen esimieheni kanssa jaetulle Google Docs- tiedostolle. Kerään sinne sekä numeeriset arviot että avoimet kommentit, jotta voin esitellä ne seuraavassa palaverissä esimiehelleni.

Eräs vastaajista kuvaili etusivua mitäänsanomattomaksi ja tylsäksi, mikä tarjosi kiinnostavan vastapainon esimieheni mieltymykseen selkeydestä. Vaikka hän toivookin yksinkertaista ulkoasua, on tärkeää, että hän näkee myös toisenlaisen näkökulman. Etenkin markkinointialalla toimivien

testaajien huomiot voivat auttaa tekemään etusivusta houkuttelevamman ja erottuvamman käyttäjien silmissä.

3.1.1 Viikkoanalyysi

Tällä viikolla keskityin Gaaslyn verkkosivuston etusivun suunnitteluun iteratiiviseen kehittämiseen. Päätehtävänä oli yhdistää esimieheni toiveet selkeästä ja yksinkertaisesta ulkoasusta aiempiin käyttäjätestien tuloksiin, joissa korostettiin etusivun näyttävyyteen. Viikon aikana edistin projektia päivittäisten tehtävien kautta: suunnittelin, muokkasin prototyyppiä, keräsin palautetta ja pohdin, miten palautetta olisi järkevää hyödyntää seuraavissa kehitysvaiheissa.

Toimin iteratiivisen periaatteen mukaisesti (ISO 9241-210, 2010), eli en halunnut toteuttaa liian suuria muutoksia kerrallaan, vaan pyrin varmistamaan jokaisen askeleen toimivuuden mahdollisimman aikaisella palautteella ja tehdä muutoksia palautteen perusteella.

Viikon suurin haaste liittyi kompromissin löytämiseen esimieheni minimalistisen mieltymyksen ja käyttäjäpalautteen toiveikkaan etusivun näyttävyyden välillä. Tilanne kuvastaa käyttäjäkeskeisen prosessin (Norman & Draper, 1986) ydinideaa: käyttäjä tarpeet ovat keskiössä, mutta suunnittelua ohjaa toisaalta myös yrityksen sisäiset prioriteetit ja mieltymykset.

3.2 Seurantaviikko 2

Maanantai 20.1.2025

Tänään aloitin päivän tuttuun tapaan viikoittaisella palaverilla esimieheni kanssa. Esittelin hänelle päivitetyn etusivun prototyypin Figmaassa ja kävin läpi Google Forms- kyselyyn saatuja vastauksia sekä niiden pohjalta tekemiäni muokkauksia. Esimies antoi rakentavaa palautetta: hän piti erityisesti sivun sisällöstä ja informaation jäsentelystä, mutta toivoi vielä yksinkertaisempaa värimaailmaa. Olin hyödyntänyt aiemmasta designista tuttua väripalettia, mutta esimiehen toiveena oli pelkistetympi ratkaisu. Hän ehdotti vaaleaa taustaa, jossa tiedot esitettäisiin selkeästi pienissä nelikulmaisissa bokseissa.

Päivän tavoitteekseni muodostui sivun värimaailman ja rakenteen tarkempi tarkastelu. Viikoittaiset palaverit ovat osoittautuneet äärimmäisen hyödylliseksi, sillä niiden ansiosta olen pystynyt etenevästi hallitusti ilman merkittäviä harha-askelia. Ilman näitä säännöllisiä keskusteluja olisin voinut viedä prototyyppiä paljon pidemmälle ja muokkaaminen tässä vaiheessa olisi tuntunut raskaammalta.

Palaverin jälkeen esimieheni jakoi minulle kuusi esimerkkiä kilpailijoiden verkkosivuista, joita hän piti erityisen onnistuneina. Näiden pohjalta lähdin tutkimaan, miten kilpailijat ovat ratkaisseet

etusivujen rakenteen ja visuaalisen ilmeen. Nopeasti kävi selväksi, että esimieheni arvostaa yksinkertaista designia, jossa keskiössä on selkeys. Otin kuvankaapauksia kilpailijoiden etusivuista ja lisäsin ne Figmaan inspiraatioksi. Samalla poistin Figmasta aiemman etusivun elementtejä, kuten värikkään taustan ja monimutkaisempia rakenteita, valmistellen alustaa uutta, pelkistetympää versiota varten.

Työskentelyn edetessä huomasin jälleen, kuinka tärkeää on pitää suunnitteluprosessi iteratiivisena ja ylläpitää avointa keskustelua. Tämä lähestymistapa ei ainoastaan helpota uusien ideoiden integroimista vaan myös varmistaa, että lopputulos vastaa yrityksen ja käyttäjien tarpeita.

Tiistai 21.1.2025

Aloitin päivän jatkamalla prototyypin muokkausta Figmassa. Työn ohessa tarkastelin edelleen kilpailijoiden verkkosivustoja ja huomasin, että joillakin heistä oli käytetty selvästi tekoälyllä, kuten ChatGPT:llä tuotettuja kuvia. Tämä sai minut pohtimaan, miten potentiaaliset käyttäjät suhtautuisivat tekoälyllä tuotettuihin kuviin Gaaslyn verkkosivustoilla.

Henkilökohtaisesti pidän tekoälyllä tuotettuja kuvia tietyissä tapauksissa hyödyllisinä, mutta verkkosivustolla ne voivat vaikuttaa epäammattimaisilta. Tämän vuoksi aloin miettiä, pitäisikö Gaaslyn kuvien tyyliä päivittää ja mistä löydän laadukkaita, ammattilaisilta näyttäviä kuvia, jotka sopivat yrityksen identiteettiin.

Kävin etsimässä mahdollisia kuvapankkeja, joista voisi saada käyttöön laadukkaita ja lisensoitavia kuvia. Löysin muun muassa Unsplashin ja Pexelin, jotka tarjoavat ilmaisia kaupalliseen käyttöön tarkoitettuja kuvia. Näiden lisäksi tutustuin Shutterstockiin ja Adobe Stockiin, joiden kuvien laatu ja ammattimaisuus ovat korkealla tasolla, mutta ne ovat maksullisia palveluita. Koska käytössäni ei ole erillistä budjettia kuvahankintoja varten, en tässä vaiheessa voi harkita maksullisten vaihtoehtojen käyttöä, enkä ole valmis kattamaan kuluja omasta taskustani. Näin ollen keskityn toistaiseksi ilmaisia vaihtoehtoja tarjoaviin palveluihin.

Päivän päätteeksi päätin tehdä käyttäjäkyselyn selvittääkseni, miten potentiaaliset käyttäjät suhtautuvat tekoälyllä tuotettuihin kuviin verrattuna perinteisiin visuaalisiin elementteihin. Tavoitteeni on ottaa kaksi kuvaa, yksi tekoälyllä tuotettu ja toinen kuva kuvapankista ja kysyä käyttäjien mielipidettä.

Keskiviikko 22.1.2025

Tänään keskityin viimeistelemään ja julkaisemaan käyttäjäkyselyn. Kysely sisälsi vertailu kahden esimerkkikuvan välillä. Yksi keskeisistä kysymyksistä oli: Kumpi kuva mielestäsi edustaa ammattimaisempaa ja luotettavampaa yritystä ja miksi?

Uskon, että tämä auttaa tekemään perusteltuja päätöksiä kuvien käytöstä Gaaslyn verkkosivustolla ja varmistamaan että visuaaliset valinnat tukevat sekä käyttäjien että yrityksen mielikuvaa. Kysely on nyt lähetetty ja odotan innolla vastauksia, jotta voin analysoida tulokset ja viedä suunnittelua eteenpäin.

Torstai 23.1.2025

Tänä aamuna tarkistin saapuneet vastaukset ja kuten osasin odottaa, vastaajat suosivat kuvapankista valittua kuvaa. Alle liitetty valitsemani kaksi vaihtoehtoa.



Kuva 3. ChatGPT:llä tuotettu kuva

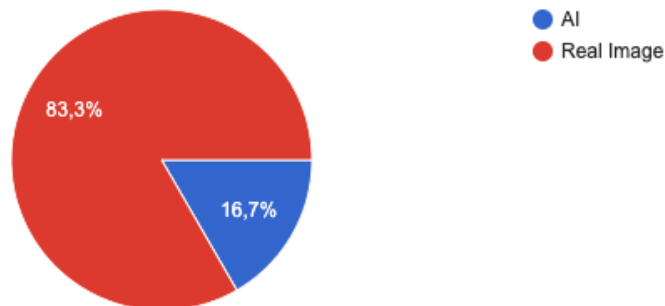


Kuva 4. Unsplashista ladattu kuva

Alla on tiivistettynä otos saaduista vastauksista.

Which image do you believe conveys a more professional and trustworthy company?

12 vastausta



Kuva 5. Vastauksia kuva- kyselystä

Why?

12 vastausta

| |
|---|
| Looks better |
| Doesn't look too bad for an AI image. I wouldnt mind seeing it on the web page. |
| professional |
| Just because the watermark, id rather see the animated ai one |
| AI makes it look very lazy. Doesn't give a good image of the comapany. |
| Just looks way more taught out then the Chatgpt one |
| Looks more professional |
| I ,like the real one but the watermark kinda off putting |
| The AI picture just makes it look very unprofessional and lazy. |

Kuva 6. Vastauksia kuva- kyselystä

Gaaslyn verkkosivuilla on tällä hetkellä runsaasti tekoälyn avulla tuotettuja kuvia, jotka häiritsivät ainakin omaa käyttökokemustani. Käyttäjäpalaute vahvisti, etten ole ainoa, jolle nämä kuvat tuntuivat epäammattimaisilta. Päätin poistaa Figmaan lisäämäni tekoälykuvat ja kartoittaa muita vaihtoehtoja. Päivän päätteeksi sain esimieheltäni viestin, että ensi maanatain palaveri on peruutettu, mikä antaa minulle noin viikon lisääaikaa viimeistellä etusivun toteutusta.

Perjantai 24.1.2025

Sovittu vapaapäivä.

3.2.1 Viikkoanalyysi

Viikon aikana tekemäni ratkaisut ovat ohjanneet sivun visuaalista toteutusta ammattimaisempaan suuntaan. Valitsin perinteiset kuvapankkikuvat tekoälyn luomien vaihtoehtojen sijaan siksi, että käyttäjät kokivat tekoälyllä tuotetut kuvat epäammattimaisiksi. Nielsenin (2001, 20–21) mukaan ensivaikutelma verkkosivusta muodostuu visuaalisen selkeyden ja luonnollisten elementtien perusteella ja tämä kävi toteen myös omissa kyselytuloksissa. Kuluneen viikon aikana vahvistui myös, että ammattimainen mielikuva ja visuaalinen laadukkuus kulkevat käsi kädessä (Nielsen, 2001, 20–21).

Ammatillisen kehittymiseni kannalta olennaista on ollut oppia perustelemaan käyttäjäkeskeisiä ratkaisuja esimiehelleni. Redishin (2012) mukaan päätöksentekoprosessin on oltava läpinäkyvä ja uskottava mikä edellyttää selkeää viestintää ja dokumentointia. Olen lisäksi syventänyt ymmärrystäni siitä, miten käyttäjäkeskeinen suunnittelu ulottuu paljon pidemmälle kuin käyttöliittymän tekniseen toteutukseen. On huomioitavat brändinäkökulma, liiketoiminta tavoitteet sekä käyttäjien luottamus palvelua kohtaan (Fogg, 2003, 163–177). Koska keräämäni palaute on sekä numeerista, että avointa, pystyn kytkemään ne luontevasti suunnittelupäätöksiin ja kehittämään sivustoa iteratiivisen prosessin mukaisesti.

3.3 Seurantaviikko 3

Maanantai 27.1.2025

Koska tänään ei ollut sovittua palaveria esimieheni kanssa, aloitin työpäiväni tarkistamalla, onko kyselyyn saapunut uusia vastauksia. Keräsin kaikki tulokset ja liitin ne jaetulle Google Docs -tiedostolle, jotta palautteen tarkastelu olisi mahdollisimman helppoa. Kyselyn tulokset vahvistivat edelleen sen, että vastaajat pitävät Unsplashista löytyneistä kuvista enemmän kuin tekoälyn luodusta vaihtoehdosta.

Seuraavaksi ryhdyin etsimään Unsplashista kuvamateriaalia, joka vastaisi aiemmin sivustolla käytettyjä tekoälykuvia niin tyyliältään kuin sisällöltäänkin. Lisäsin valitsemani kuvat Figmaan, mutta en vielä lähtenyt muokkaamaan prototyyppiä. Tällä tavalla voimme esimieheni kanssa verrata nykyistä ratkaisua uuteen kuvavalikoimaan, ennen kuin teemme lopullisia päätöksiä sivun ulkoasuun suhteen.

Tiistai 28.1.2025

Koska minulla on seuraava palaveri vasta ensi maanantaina, päätin hyödyntää ajan aloittamalla kehittää kahta vaihtoehtoa etusivulle. Molemmissa versioissa hyödynnän samaa perusrakennetta – vaaleaa taustaa ja samaa kirjallista sisältöä, mutta eroavuuudet tulevat esiin valituissa kuvissa ja visuaalisissa elementeissä. Lisäksi hyödynnän kahden eri kilpailijanetusivujen malleja, joista esimieheni piti, inspiraationa, jotta voin luoda selkeästi toisistaan poikkeavat sivut. Tarkoituksena on esitellä nämä kaksi prototyyppiä esimiehelle ensi maanantaina.

Keskiviikko 29.1.2025

Jatkoin etusivuprototyyppien kehittämistä itsenäisesti, koska kuten mainitsin aikaisemmin, seuraava palaveri esimieheni kanssa on vasta ensi maanantaina. Työstän samalla valmiiksi kaikki prototyyppihin liittyvät materiaalit, kuten huomioni valituista kuvista ja värivalinnoista. Tarkoituksena on, että voin maanantaina esitellä esimiehelle selkeän vertailun kahden ratkaisun välillä ja saada häneltä palautetta sekä ohjeistusta jatkoa varten.

Tämän päivän aikana minulla oli rauha testata ideoita ilman kiireellistä aikataulua. Pohdin erityisesti, miten käyttäjät todennäköisesti jäsensivät hierarkian, millainen rooli brändin väreillä on eri prototyypeissä ja kuinka voisin soveltaa kilpailijoilta poimittuja ideoita Gaaslyn tarpeisiin. Lindegaard ym. (2006, 115) korostaa, että käyttäjän ensivaikutelma verkkosivusta syntyy jo ensimmäisten 50 millisekunnin aikana, minkä vuoksi visuaalisella selkeydellä ja brändin ilmeellä on hyvin merkittävä rooli käyttäjäkokemuksessa. Tämän vuoksi kiinnitin erityistä huomiota aiemmin kerättyyn käyttäjäpalautteeseen varmistaakseni, että molemmat luonnokset näyttäisivät ammattimaisilta, olisivat visuaalisesti selkeitä ja välittäisivät oikean ensivaikutelman heti sivulle saavuttaessa.

Torstai 30.1.2025

Tänään en aloittanut mitään uutta, vaan keskityin prototyyppien viimeistelyyn. Tarkastelin vielä kerän valittuja kuvia ja värejä ja vertailin kilpailijoiden sivustoihin, jotta pystyn perustelemaan valintani mahdollisimman vakuuttavasti.

Viimeistellessäni versioita pohdin, miten voin varmistaa, että sivun tärkeimmät elementit erottuvat nopeasti ja viestivät oikeaa mielikuvaa. Tutkimuksen mukaan esteettisesti miellyttävät sivut koetaan usein myös käytettävyydeltään paremmiksi (Lindegaard ym., 2006, 120), joten olen pyrkinyt optimoimaan sekä visuaalisen houkuttelevuuden että sisällön selkeyden.

Viikon työskentelyn aikana opin, että käyttäjäkeskeisessä suunnittelussa ei ole kyse pelkästään käytettävyydestä, vaan myös siitä, miten suunnittelun esteettiset valinnat vaikuttavat käyttäjien luottamukseen ja mielikuvaan jo ensimmäisistä sekunneista lähtien.

Perjantai 31.1.2025

Tänään projektin edistäminen osoittautui haastavaksi, sillä en ole saanut mitään ohjeistusta tällä viikolla. Iteratiivisessa työskentelyssä jatkuva vuorovaikutus on olennaista, sillä käyttäjäkokemuksen kehittäminen perustuu nopeatempoisiin sykleihin, joissa palaute ohjaa muutoksia (Nielsen Norman Group, s.a. c). Koska en ole saanut vahvistusta suunnittelemleni muokkauksille, päätin odottaa lopullisia kommentteja varmistaakseni, että työni etenee oikeaan suuntaan ja tukee esimieheni näkemystä, käyttäjien palautetta ja yrityksen tavoitetta.

Halusin hyödyntää aikaani kehittämällä omaa osaamistani. Käytin ajan syventymällä käyttäjäpalautteen keräämisen teoriaan ja pohtimaan, miten voisin parantaa palautekeruuprosessia. Olen jo huomannut, että vastausmäärät ovat alkaneet vähentyä, mikä johtuu osittain siitä, että kyselylomake on lähetetty toistuvasti samoille henkilöille. Jotta saisin monipuolisempaa ja tuoreempaa palautetta, minun on kehitettävä uusia tapoja tavoittaa käyttäjäjoukkoja ja varmistaa, että palautteen keruu pysyy jatkuvasti vaikuttavana.

3.3.1 Viikkoanalyysi

Viikon aikana työskentelyni on keskittynyt kahden vaihtoehdoisen etusivuprototyypin kehittämiseen ja käyttäjäpalautteen sekä esimieheni toiveiden hyödyntämiseen suunnitteluprosessissa. Koska iteratiivinen suunnittelu perustuu jatkuvaan testaukseen ja palautteen hyödyntämiseen, olin erityisen tarkka, että jokainen tekemäni päätös pohjautuu joko käyttäjien palautteeseen, esimieheni toiveisiin tai tutkittuun tietoon.

Käyttäjäpalautteen kerääminen ja sen hyödyntäminen on ollut viikon aikana kehityskohteeni. Kyselyistä saadut tulokset vahvistavat sen, että lähes kaikki vastaajat suosivat kuvapankista valittuja kuvia tekoälyllä (ChatGPT) luotujen kuvien sijaan. Käyttäjät muodostavat ensivaikutelman verkkosivusta jo ensimmäisten 50 millisekunnin aikana (Lindgaard ym., 2006, 115), joten visuaalisen ilmeen on oltava ammattimainen ja uskottava ensisilmäyksellä. Koska käyttäjät kokivat tekoälyllä tuotetut kuvat epäammattimaisiksi, oli perusteltua keskittyä löytämään luonnollisempia ja laadukkaampia kuvia.

Palautteiden perusteella pyrin myös ymmärtämään, miten käyttäjät jäsentelevät sivun hierarkian ja millainen rooli yrityksen väreillä on eri prototyypeissä. Lisäksi värien, kuvien ja sommittelun visuaalinen johdonmukaisuus vaikuttaa suoraan käyttäjän luottamukseen ja mielikuvaan sivusta (Nielsen Norman Group, s.a. d.).

Viikon aikana koin haasteita iteratiivisen prosessin sujuvuuden kanssa, sillä esimieheni ei ollut tavoitettavissa koko viikkona ja seuraava palaveri on vasta ensi maanantaina. Vuorovaikutus ja

palautteen saaminen sekä yritykseltä, että käyttäjiltä on hyvin tärkeää käyttäjäkeskeisessä suunnittelussa, muutoin suunnittelu pohjautuu omiin oletuksiin ja arvauksiin (UX Design Institute, s.a. b), joten päätin olla tekemättä suuria muutoksia ja keskittymään muihin kehityskohteisiin.

Käyttäjäpalautteen määrä on vähentynyt ja se on herättänyt tarpeen kehittää uusia tapoja kerätä palautetta ja mahdollisesti laajentaa vastaajajoukkoa. Lallemand & Koenig (2017) korostavat, että käyttäjätestauksen tulee olla monipuolista ja jatkuvaa, jotta saadut tulokset tukevat käytettävyyden kehittämistä.

Joitain tapoja käyttäjäpalautteen keräämisen tehostamiseen, joita löysin, olivat muun muassa:

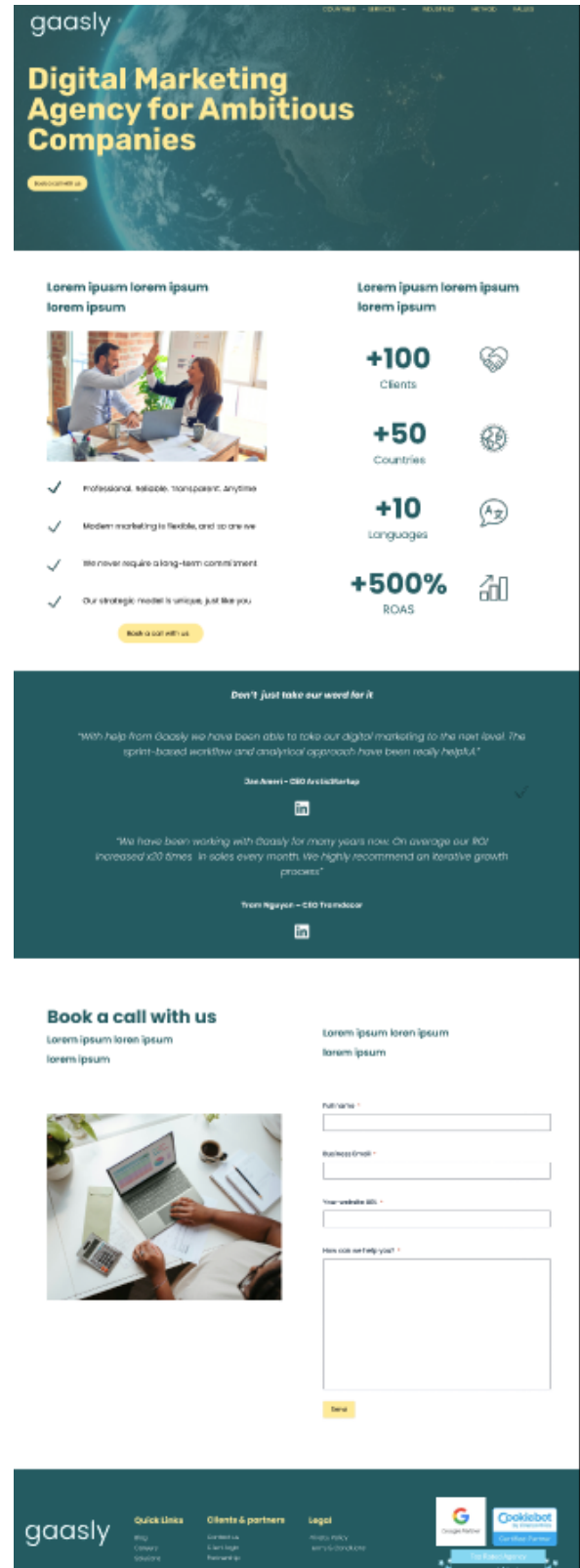
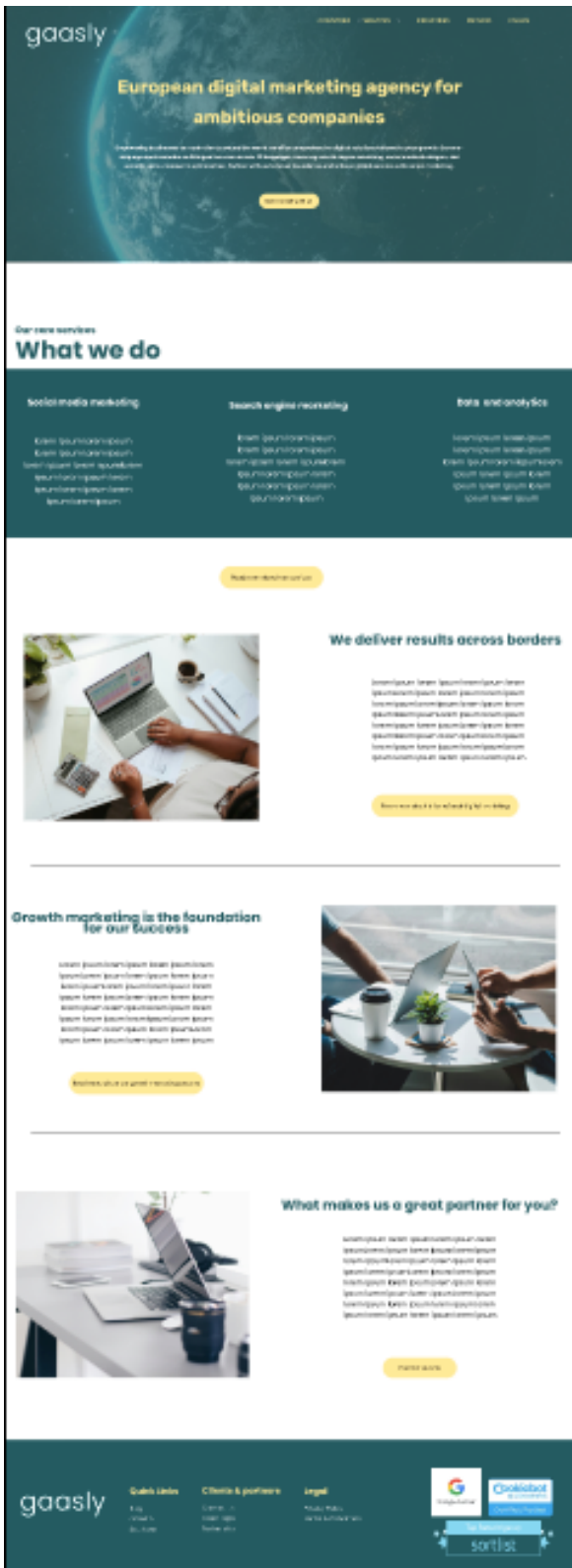
- Lyhyet ja selkeät kyselyt, koska vastaajat eivät yleensä halua käyttää liikaa aikaa kyselyihin
- Tarkista kysymysten relevanssi, jotta vastaajat eivät hämmenny
- Kysymysten objektiivinen muotoilu, jotta en vahingossakaan johdata vastaajia johtopäätöksiin (Interaction Design, s.a.)

Olen myös aikaisemmin opintojen kautta kuullut A/B-testauksesta, jossa verrataan kahta versiota kyselyiden avulla ja mietin, että se saattaisi olla hyödyllinen tapa kerätä palautetta visuaalisesti selkeällä tavalla. En ole aiemmin päässyt kokeilemaan A/B-testausta, joten uskon, että tulevilla viikoilla pystyn ammatillisesti kehittymään tässä.

3.4 Seurantaviikko 4

Maanantai 3.2.2025

Aamulla ennen sovittua palaveria sain esimieheltäni sähköpostin, jossa hän ilmoitti joutuvansa valitettavasti taas perumaan tapaamisemme. Hän antoi minulle mahdollisuuden pitää vapaapäivän, mutta samalla tiedusteli työn etenemistä. Vastasin viestiin lähettämällä molemmat kehittämäni etusivun versiot, jotta hän voi tarkastella ja kommentoida niitä. Tällä hetkellä odotan palautetta, jonka perusteella voin tehdä tarvittavat muokkaukset ja viedä työtä eteenpäin.



Kuva 7. Etusivun ensimmäinen versio (pöytäkoneversio)

Kuva 8. Etusivun toinen versio (pöytäkoneversio)

Tiistai 4.2.2025

En ole vielä saanut esimieheltäni vastausta etusivun vaihtoehdoista, joten en voi edetä konkreettisten muutosten tekemisessä ennen kuin tiedän, kumpi versio vastaa paremmin hänen odotuksiaan. Tässä tilanteessa pohdin mahdollisuutta hyödyntää A/B-testausta, jossa jaksaisin käyttäjille kaksi eri versiota etusivusta ja analysoin heidän reaktionsa ja mielipiteensä. A/B-testaus on tehokas menetelmä käyttäjäkeskeisessä suunnittelussa, sillä se mahdollistaa kahden vaihtoehdon vertailun objektiivisesti käyttäjäpalautteen perusteella (Nielsen Norman Group, s.a. e). Testaamalla molempia versioita eri käyttäjäryhmillä voisin kerätä lisätietoa siitä, kumpi versio koetaan selkeämmäksi ja visuaalisesti miellyttävämmäksi. Tämän testaus tavan avulla voin myös perustella suunnitteluratkaisuja tarkemmin esimiehelleni, kun saan häneltä palautetta.

Keskiviikko 5.2.2025

Tänään aloitin A/B-testauksen kahdesta etusivun versiosta, jotta voisin vertailla käyttäjien reaktioita ja selvittää, kumpi vaihtoehto toimii paremmin. Quin ym. (2023, 2) määrittelevät A/B-testauksen kokeeksi, jossa käyttäjät muodostavat kokeen osallistujat ja jonka tarkoituksena on testata hypoteeseja reaaliaikaisessa ohjelmistoympäristössä. Testauksen suunnitteluvaiheessa jaoin kohderyhmän niin, että osa näkee ensimmäisen version ja osa toisen.

Tavoitteenani on saada tarpeeksi dataa päätöksenteon tueksi ennen seuraavaa palaveria esimieheni kanssa. Quin ym. (2023, 5) toteavat, että A/B-testaus mahdollistaa päätöksenteon perustamisen mitattaviin tuloksiin sen sijaan, että ratkaisut pohjautuisivat subjektiivisiin arvioihin. A/B-testauksen avulla voin perustella päätökseni paremmin ja varmistaa, että lopullinen ratkaisu tukee käyttäjäkokemuksen optimointia.

Torstai 6.2.2025

Eilen lähettämäni kysely ei ole vielä kerännyt riittävästi vastauksia, joten päätin odottaa lisäpalautetta ennen tulosten analysointia. Ilman tarpeeksi kattavaa aineistoa en voi tehdä luotettavia johtopäätöksiä. Samalla odotan edelleen esimieheni vastausta mikä rajoittaa etenemismahdollisuuksiani. Työharjoittelun alussa ajattelin, että on hyvä saada tehdä mahdollisimman itsenäisesti työtä, mutta nyt ymmärrän, kuinka tärkeää on saada palautetta esimieheltä työn joka vaiheessa. Tällä viikolla en ole voinut edetä tarpeeksi suunnittelun suhteen, koska olen odottanut esimieheni mielipiteitä ja kannanottoja. Onhan tärkeää saada työnantajaa miellyttävä lopputulos, asiakkaita tietenkään unohtamatta.

Perjantai 7.2.2025

Aloin analysoida kyselytuloksia tänään. Tulosten perusteella toinen etusivun versio osoittautui suosituimmaksi. Vastajat arvostivat erityisesti numeroilla selkeytettyt tietoisuudet. Lisäksi rasti-ikonien käyttö koettiin toimivaksi, sillä ne tekivät sisällöstä helposti ymmärrettävää ja visuaalisesti miellyttävää.

Kuvavalinnat saivat myös positiivista palautetta. Vastajat kokivat ne laadukkaiksi ja sivuston aihepiiriin sopiviksi. Myös värimaailma sai kiitosta, sillä sen todettiin tukevan Gaaslyn brändiä ja luovan yhtenäisen ilmeen sivustolle. Erityisesti ”yrittäjien suositukset” -osio sai suosiota, sillä käyttäjät kokivat sen lisäävän uskottavuutta ja tarjoavan hyödyllistä tietoa Gaaslyn palveluista. Lisäksi etusivulle sijoitettu yhteydenotto-osio koettiin hyväksi ratkaisuksi, sillä se tekee palvelun tavoitettavuudesta selkeää ja helppoa.

Nyt kun olen saanut konkreettista palautetta, voin esittää nämä esimiehelleni todisteena siitä, mitkä elementit toimivat parhaiten.

3.4.1 Viikkoanalyysi

Kuluneen viikon aikana keskeiseksi teemaksi muodostui A/B-testauksen toteutus sekä käyttäjäpalautteen hyödyntäminen suunnitteluratkaisujen kehittämisessä. Koska en ole kahteen viikkoon saanut palautetta esimieheltäni ja kuitenkin minun pitää saada suunnittelua eteenpäin, tein kyselyn käyttäjille. Päätin omatoimisesti etsiä eri testausmenetelmiä ja koska minulla oli kaksi eri versiota, joita halusin testata, päätin ensimmäistä kertaa kokeilla A/B- testausta. Samalla saisin objektiivista palautetta ja perusteluja valintojeni tueksi esitellessäni suunnitelmaa esimiehelleni.

Käyttäjäkeskeisessä suunnittelussa visuaalisella ensivaikutelmalla on merkittävä rooli, sillä tutkimusten mukaan käyttäjä tekee päätöksen verkkosivuston luotettavuudesta jo ensimmäisten 50 millisekunnin aikana (Lindgaard ym., 2006, 115). Tämän vuoksi testissä kiinnitin kaikista eniten huomiota sivun selkeyteen, visuaalisuuteen ja värimaailmaan annettua palautetta.

Kulunut viikko on myös osoittanut, kuinka tärkeää säännölliset palaverit ja vuorovaikutus yrityksen kanssa ovat. Olen jo kaksi viikkoa joutunut tehdä omatoimisia ratkaisuja, vaikka olen vasta opiskelija, eikä minulla ole sen kummempia resursseja eikä tarkkaa ohjeistusta. Vaikka minusta on kivaa tutkiskella teoriaa ja käytäntöä itse ja etsiä erilaisia menetelmiä toteuttaa käyttäjätestejä ja oppia omien virheiden kautta, huomaan tässä vaiheessa, että kaipaaisin enemmän perehdytystä ja tarkempia ohjeita. Uskon, että ammatillisen kehittymisen kannalta olisi tarpeellista saada palautetta ammattilaisilta.

Toisaalta itsenäinen työskentely on pakottanut minua oppimaan lisää ja tekemään omat päätökseni UX-ammattilaisena, mikä uskon varmasti edistävän ammatillista kasvuani ja kehittymistäni.

3.5 Seurantaviikko 5

Maanantai 10.2.2024

Päivä alkoi palaverilla, jossa esittelin sekä etusivun eri versiot että käyttäjätestauksessa saadut palautteet esimiehelleni. Hän oli samaa mieltä käyttäjien kanssa siitä, että toinen versio toimii paremmin, mutta koki ”yrittäjien suosituksien” -osion liian jäykäksi. Se ei hänen mielestään sopinut sivulle. Lisäksi hän ei innostunut Unsplashin kuvapankkikuvista, sillä ne näyttivät hänen mielestään liian tunnistettavilta ”stock image” -tyylisiltä. Minun tulee nyt miettiä kuvien käyttö uudelleen, sillä esimieheni ja käyttäjien mielipiteet eroavat tässä asiassa suuresti.

Esimies antoi minulle ohjeeksi jatkaa kokeilemalla erilaisia etusivun versioita erityisesti tilankäytön osalta. Hän toivoi, että kehittäisin ainakin pari eri versiota, joissa testaan eri asetteluja ja sisällön jäsentelyä, jotta he voivat myöhemmin tarkastella niitä Figmaassa, vertailla eri ratkaisuja ja valita, mitkä elementit toimivat parhaiten heidän verkkosivullaan.

Tiistai 11.2.2024

Aloitin päivän syventymällä verkkosivujen käyttäjäystävällisyyteen ja suunnitteluperiaatteisiin. Päivän aikana tutkin, millaisia rakenteita ja elementtejä käyttäjät yleisesti ottaen arvostavat. Tarkastelin erityisesti YouTube videoita Master Web Design Layout in 10 Minutes (Showalter 2024), 11 Section layouts to make your website ultra UNIQUE (Smith 2023) ja 12 UX Nightmares you MUST Avoid! (DesignCourse 2021). Videoissa alan asiantuntijat esittelevät tehokkaita suunnittelu-ratkaisuja ja perustelivat niiden toimivuutta käyttäjäkokemuksen näkökulmasta.

Näiden lähteiden mukaan käyttäjät arvostavat selkeää visuaalista hierarkiaa ja yhtenäistä brändi-ilmettä, jotka mahdollistavat nopean pääsyn olennaiseen tietoon. Visuaalinen hierarkia auttaa käyttäjiä hahmottamaan sisällön tärkeysjärjestyksen ja navigoimaan sivustolla helposti. Lisäksi päätöksenteon helppous korostui videoissa: mitä enemmän vaihtoehtoja käyttäjille annetaan, sitä vaikeampaa päätöksenteko on. Tämä periaate tuki esimieheni ajatusta siitä, että minimalistinen muotoilu voi parantaa käyttäjäkokemusta.

Videoissa painotettiin myös interaktiivisten elementtien, kuten esimerkiksi toimintakehotusten (CTA) saavutettavuutta ja näkyvyyttä. Painikkeiden tulisi olla riittävän suuria ja selkeitä, jotta käyttäjät voivat helposti klikata niitä ilman turhaa etsimistä. Lisäksi yhteydenottolomakkeen merkitys nousi esiin. Sen olisi hyvä olla etusivulla selkeästi havaittavassa paikassa, mikä parantaa

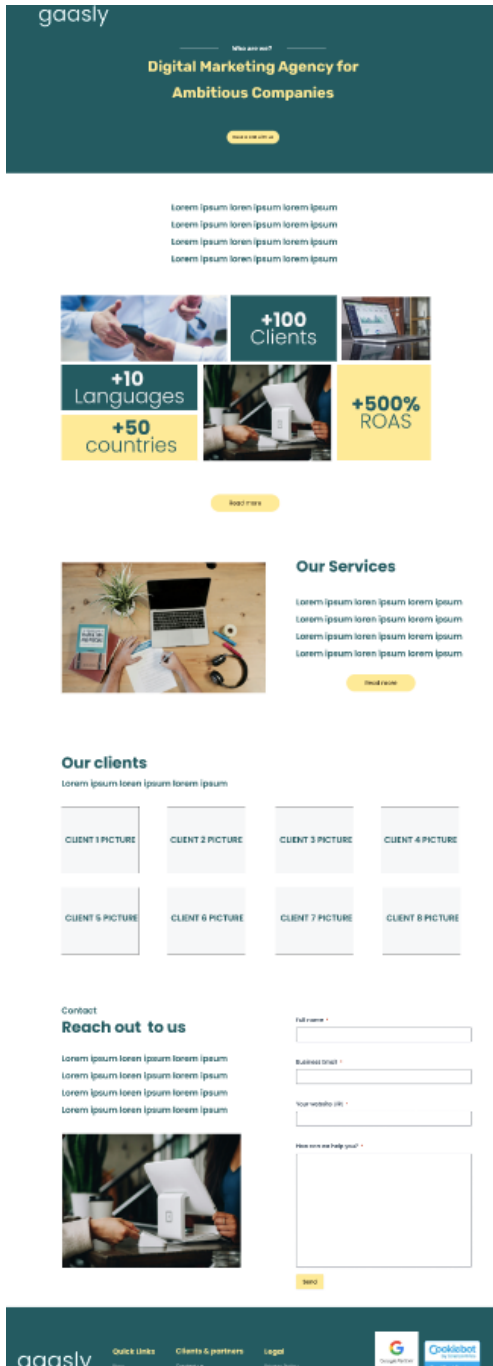
käyttäjien mahdollisuutta ottaa yhteyttä vaivattomasti. Huomasin, että Gaaslyn nykyiseltä etusivulta puuttuu lomake, joten päätin lisätä sen tuleviin versioihin.

Keskiviikko 12.2.2024

Keskityin tänään erityisesti ruudukkomaisen rakenteen hyödyntämiseen yhden etusivun version suunnittelussa. Esimieheni oli aiemmin lähettänyt minulle esimerkin erään kilpailijan verkkosivulta, jossa ruudukkoelementtiä oli käytetty tehokkaasti esittämään visuaalisesti houkuttelevasti yrityksen keskeisiä tietoja, kuten numeraalisia faktoja ja kuvia. Hän piti rakenteesta ja pyysi minua kehittämään samankaltaisen ratkaisun Gaaslyn verkkosivulle.

Suunnitteluprosessin aikana pohdin, miten ruudukko voisi parhaiten palvella käyttäjäkokemusta, jotta tieto olisi mahdollisimman selkeää ja visuaalisesti houkuttelevaa. Käytin Gaaslyn verkkosivujen brändivärejä, jotta kokonaisuus pysyisi yhtenäisenä, sekä valitsin ruudukkoon numeraalisia faktoja ja kuvia, jotka olivat aiemmissa käyttäjäkyselyissä saaneet positiivista palautetta. Päätin tässä kokeiluversiona hyödyntää Unsplash-kuvapankin ilmaisia "stock image" -kuvia, sillä myös esimieheni lähettämässä kilpailijan esimerkissä oli käytetty samantyyppisiä kuvia. Aiemmissa kyselyissä aidot valokuvat olivat saaneet huomattavasti paremman vastaanoton verrattuna tekoälyllä (Chat-GPT) tuotettuihin kuviin, joten toivon, että esimieheni näkee tämän version potentiaalin ja ymmärtää miksi aidot kuvat toimivat paremmin.

Tavoitteenani oli, että rakenne ei ainoastaan näytä hyvältä vaan myös tukee käyttäjien nopeaa tiedonhakua ja selkeyttää etusivun sisältöä. Otin lisäksi inspiraatiota kilpailijan etusivun muista rakenteista ja hyödynsin niitä tässä versiossa mukauttaen ne Gaaslyn brändiin sopiviksi. Alla kuva kokeiluversiona.



Kuva 9. Kokeiluversio 1 etusivusta, jossa käytetty ruudukkoelementtiä

Torstai 13.2.2024

Jatkoin etusivun vaihtoehtoisten versioiden kehittämistä, sillä esimieheni toivoi useampia vaihtoehtoja seuraavaan maanantain palaveriin. Inspiraationa käytin YouTube-videoita sekä kilpailuyritysten verkkosivustoja, joiden pohjalta lähdin rakentamaan seuraavaa versiota. Halusin säilyttää ruudukkoelementin myös tässä versiossa, mutta kokeilin sen rinnalle erilaisia elementtien asetteluja

hyödyntääkseni tilan tehokkaasti. Lisäksi tässä versiossa muokkasin pää article-osiota ottaen inspiraatiota erään kilpailijan ratkaisusta. Alla kuva kokeiluversiosta.



Kuva 10. Kokeiluversio 2 etusivusta

Perjantai 14.2.2024

Sovittu vapaapäivä.

3.5.1 Viikkoanalyysi

Viikon alussa esimieheni antoi minulle palautetta aiemmin luomistani versioista ja toivoi uusia ratkaisuja erityisesti tilankäytön ja kuvavalintojen osalta. Tämä haastoi minut pohtimaan, miten voisin

parhaiten yhdistää käyttäjäpalautteen ja yrityksen tarpeet yhtenäiseksi, visuaalisesti houkuttelevaksi kokonaisuudeksi.

Käyttäjakeskeisen ajattelun syventäminen oli merkittävässä roolissa koko viikon ajan. Aluksi analysoin aikaisempien käyttäjäkyselyiden tuloksia, joiden mukaan Unsplashin kuvapankkikuvat saivat positiivista palautetta aitouden ja paremman laadun vuoksi. Kuitenkin esimieheni oli sitä mieltä, että ChatGPT kuvat olisivat parempi ratkaisu. Tämä asetti minut haasteen eteen: miten valita kuvia, jotka ovat samaan aikaan käyttäjien mielestä visuaalisesti miellyttäviä ja Gaaslyn brändi-identiteettiin sopivia? Koska käyttäjakeskeisyys on yksi tärkeimmistä asioista UX-suunnittelussa (UX Design Institute s.a. c.) ja UX-suunnittelijana koen, että se on minun tehtäväni tuoda käyttäjien toiveet ja mieltymykset esille esimiehelleni, päätin laittaa käyttäjät etusijalla ja käyttää versioissa aitoja kuvia.

Halusin kehittää omaa ammatillista osaamistani käyttäjäkokemuksen ja UX-suunnittelun parissa, joten päätin ottaa uuden lähestymistavan ja tutustua YouTube-kanaviin, joissa alan ammattilaiset jakavat UX-suunnittelun periaatteita ja käytäntöjä. Tämä osoittautui tehokkaaksi tavaksi oppia, sillä visuaalisena oppijana minun on helpompi omaksua tietoa kuvien ja videoiden kautta. Videoissa korostettiin selkeän visuaalisen hierarkian ja yhtenäisen brändi-ilmeen merkitystä käyttäjäkokemuksessa. Selkeys ja helppokäyttöisyys nousivat keskeisiksi tekijöiksi. Mitä vähemmän vaihtoehtoja käyttäjille annetaan, sitä helpompaa päätöksenteko on. Lisäksi korostettiin yhteydenottolomakkeen tärkeyttä ja huomasin, ettei Gaaslyn etusivulla ollut entuudestaan selkeää yhteydenottotapaa. Tämän pohjalta aloin rakentamaan prototyyppejä Figmaassa.

Viikon aikana keskityin erityisesti ruudukkomaisen informaatorakenteen hyödyntämiseen, josta esimieheni oli lähettänyt minulle esimerkin. Tämä ratkaisu yhdisti visuaalisen houkuttelevuuden ja tiedon selkeyden onnistuneesti, joten päätin soveltaa samaa lähestymistapaa prototyypeissäni. Rakenteen avulla pystyin esittämään keskeisiä tietoja selkeästi, mikä paransi tiedon omaksumista ja käyttäjäkokemusta. Hyödynsin Gaaslyn brändivärejä yhtenäisen ilmeen varmistamiseksi ja valitsin ruudukkoon numeraalisia faktoja sekä kuvia, jotka olivat saaneet positiivista palautetta aiemmissa kyselyissä. Kokeilin myös erilaisia elementtien asetteluja ja sisältöratkaisuja hyödyntämällä YouTube-videoista saatuja oppeja sekä kilpailijoiden sivuilta poimittuja ideoita. Viikon aikana ymmärsin ja opin, että käyttäjäkokemuksen optimointi ei ole pelkästään esteettisten valintojen hioamista vaan myös strategista ajattelua siitä, miten nettisivulla oleva tieto välitetään käyttäjälle tehokkaasti

3.6 Seurantaviikko 6

Maanantai 17.2.2025

Esittelin tänään etusivun molemmat versiot esimiehelleni, ja hän osoitti erityistä kiinnostusta ruudukkoelementin käyttöön. Hän piti siitä, miten olin hyödyntänyt ruudukkoa tiedon selkeään esittämiseen ja visuaalisesti houkuttelevan kokonaisuuden luomiseen. Lisäksi hän oli samaa mieltä siitä, että yhteydenottolomakkeen sijoittaminen etusivulle parantaa käyttäjäkokemusta ja helpottaa potentiaalisten asiakkaiden yhteydenottoa.

Esimieheni piti erityisesti ensimmäisen version yksinkertaisesta article-osiosta, jossa oli minimalistinen, yksivärinen tausta ja tiivis tekstisisältö. Keskustelimme myös kuvien käytöstä ja yritin vakuuttaa hänelle, että aidot kuvat näyttivät ammattimaisemmilta ja luotettavimmilta nettisivustolla. Perustelin tämän aiempiin saamiin tuloksiin. Esimieheni ei kiistänyt tätä ja hän vaikutti hyväksyvän kuvien käytön.

Hän pyysi minua kehittämään vielä pari uutta veriota, joissa yhdistän ensimmäisen version yksinkertaisen article-osion, ruudukkoelementin ja yhteydenottolomakkeen, mutta kokeilen erilaisten kuvasijoitteluiden vaikutusta kokonaisuuteen. Hän haluaa tarkastella, mikä vaihtoehto luo tasapainoisimman ilmeen ennen lopullista päätöstä. Tämän lisäksi hän pohti ruudukkoelementin koodaamisen ja siirtämisen haasteita heidän nykyiselle verkkosivualustalleen. Helpottaakseen prosessia hän pyysi minua laatimaan viikon aikana samanlainen malli Canvaan, jotta sen siirtäminen olisi sujuvampaa.

En ole käyttänyt Canvaa kunnolla aiemmin enkä tiedä mitä kaikkea sillä voi toteuttaa, joten uskon, että tämän tehtävän parissa kohtaan viikon suurimmat haasteet. Suhtaudun kuitenkin tehtävään positiivisesti ja näen sen tilaisuutena oppia uutta.

Tiistai 18.2.2025

Tänään keskityin tekemään tarvittavat muutokset Figman prototyypiversioon hyödyntäen article-osiota, yhteydenottolomaketta ja ruudukkoelementtiä. Kokeilin erilaisia kuvasijoitusratkaisuja. Ensimmäisessä versiossa sijoitin kuvan vasemmalle ja tekstiä oikealle. Toisessa versiossa laitoin kuvan oikealle ja tekstiä vasemmalle. Lisäksi tein kolmannen version, jossa kuva oli vaakasuorana elementtinä koko sivun leveydellä omana erillisenä osionaan, josta olin nähnyt esimerkin erään kilpailija sivustoilla.

Keskiviikko 19.2.2025

Tänään siirryin käyttämään Canvaa. Canva on ilmainen verkossa toimiva graafiseen suunnittelun alusta (Canva s.a.), jota käytin ruudukkoelementin luomiseen. Olin hieman jännittynyt, sillä en ollut

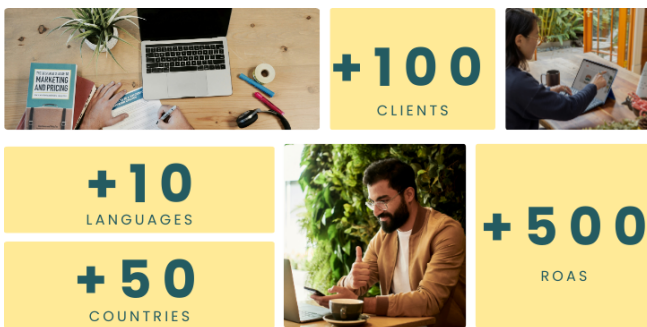
aiemmin käyttänyt Canvaa tähän tarkoitukseen, mutta huomasin sen olevan yllättävän helppoa. Työ sujui mutkattomasti ja onnistuin luomaan muutama hieman toisistaan eriävää versiota. Käytin niissä muun muassa eri kuvia, värejä ja fonttikokoja. Alla on kuvat luomistani malleista.



Kuva 11. Ensimmäinen ruudukkoversio



Kuva 12. Toinen ruudukkoversio



Kuva 13. Kolmas ruudukkoversio

Torstai 20.2.2025

Talviloma.

Perjantai 21.2.2025

Talviloma.

3.6.1 Viikkoanalyysi

Erytisesti tällä viikolla huomasin, kuinka tärkeää positiivinen palaute on. Maanantaina koin onnistumisen tunteen, kun esimieheni kehui työtäni. Tuntui siltä, että olen vihdoin tehnyt jotain oikein ja saanut projektia etenemään. Kohtasin myös uuden haasteen, kun esimieheni pyysi minua laatimaan ruudukkoelementistä mallin Canvaan. En ollut käyttänyt Canvaa sen kummemmin, mutta päätin nähdä tilanteen oppimismahdollisuutena. Nopeasti kehittyvässä maailmassa suunnittelijoita tulisi kannustaa pysymään ajan tasalla uusimista työkaluista ja tekniikoista, sillä sen avulla

suunnittelijan osaaminen kehittyä ja pystyä edistää työtään innovatiivisesti (Cybellium 2024, 149). Canva osoittautui yllättävän helppokäyttöiseksi ja onnistuin luomaan erilaisia versioita ruudukosta. Vaikka minulla ei siis ole paljoa kokemusta Canvan käytöstä, ohjelma on kehitetty sellaiseksi, että sitä pystyy käyttämään vähälläkin kokemuksella. Yrittämällä ja erehdyksistä oppii. Uusien haasteiden edessä ei kannata lannistua, vaan ottaa ne mahdollisuutena oppia uutta. Tämäkin onnistuminen lisäsi itseluottamustani ja osoitti, että olen kykenevä oppimaan uusia työkaluja nopeasti.

Oli myös motivoivaa huomata, kuinka työ sujui paremmin ja mukavammin, kun tunsin osaavani ja hallitsevani tarvittavat taidot. Tämä kokemus osoitti minulle, että onnistumiset ja positiivinen palaute voivat merkittävästi lisätä motivaatiota ja työhön sitoutumista.

Suunniteltaessa prototyyppiä ei kannata tarttua ensimmäiseen ideaan, vaan kokeilla eri versioita. Minäkin tein ruudukkoelementistä erilaisia kokonaisuuksia, joista aion tehdä käyttäjille kyselyn, jonka tuloksia hyödynnän suunnittelussa. Onhan ensisijaisen tärkeää, että sivuston käyttäjät kokevat sivuston selkeänä ja helppokäyttöisenä sekä visuaalisesti miellyttävänä.

3.7 Seurantaviikko 7

Maanantai 24.2.2025

Sovittu vapaapäivä.

Tiistai 25.2.2025

Tällä viikolla meillä oli poikkeuksellisesti palaveri tiistaina. Esittelin esimiehelleni työstämäni ruudukkomallit, joista hän piti erittäin paljon. Hän pyysi minua vielä tarkentamaan niitä ja säätämään sopivaa kokoa sekä testaamaan eri kokoja Figmassa. Esimieheni arvosti myös muutamia prototyyppejä, joissa olin kokeillut elementtien eri järjestyksiä ja hän kertoi, mitkä hänen mielestään toimivat parhaiten. Hän ei kuitenkaan osannut päättää, mistä Canvan versiosta hän piti eniten, joten päätin tehdä viikon tärkeimmäksi tehtäväksi käyttäjäkyselyn, jonka avulla voisin selvittää, mitä mieltä käyttäjät ovat eri versioista.

Keskiviikko 26.2.2025

Päätin kokeilla uutta lähestymistapaa kerätä palautetta kolmesta eri Canva-elementistä, mikä on osa jatkuvaa pyrkimystäni kehittää ammatillista osaamistani käyttäjäpalautteen hyödyntämisessä. Tällä kertaa valitsin haastattelumenetelmän, sillä haastatteluilla voidaan tavoittaa syvällisempiä näkemyksiä yksilön kokemuksista ja mielipiteistä (Heikkilä 2025, 16).

Haastatteluissa on useita lähestymistapoja. Strukturoidussa haastattelussa kysymykset ja vastausvaihtoehdot määritellään tarkasti etukäteen, mikä helpottaa analysointia, mutta saattaa rajoittaa haastateltavan mahdollisuutta ilmaista muita näkemyksiä. Avoimessa, eli strukturoimattomassa haastattelussa puolestaan annetaan tilaa haastateltavan omille näkemyksille, mutta tämä voi joutaa epäselviin tuloksiin. Näiden välillä on puolistrukturoitu haastattelutapa, jossa etukäteen määritettyjen kysymysten lisäksi jätetään tilaa joustavuudelle haastattelun aikana. (Heikkilä 2025, 16). Päätin valita puolistrukturoidun haastattelumenetelmän, jossa minulla on ennalta laaditut kysymykset, mutta sallin myös haastateltavien omien havaintojen esille tuomisen.

Päivän päätteeksi ideoin potentiaalisia kysymyksiä, jotka voisivat olla osa haastattelua. Valitsemani kysymykset ovat:

- Kun katsot kaikkia kolmea versiota, mikä niistä herättää sinussa positiivisimman ensivaikutelman ja miksi?
- Miten kuvailisit kunkin version yleisilmettä (esimerkiksi värimaailmaa ja kuvien käyttöä)?
- Miltä kunkin version tekstien selkeys ja luettavuus vaikuttaa?
- Mistä versiosta koet löytäväsi tärkeimmät tiedot helpoiten?

Torstai 27.2.2025

Tänään tapasin kolme ystävääni, jotka ovat aiemminkin osallistuneet kyselyihini. Olin jo etukäteen sopinut heidän kanssaan haastattelun järjestämisestä ja he kaikki suhtautuivat siihen myönteisesti. Ystäväni opiskelevat markkinointia tai muuta liiketalouden alaa, joten uskoin saavani heiltä arvokkaita näkemyksiä.

Heidän palautteensa olivat yllättävän yhdenmukaisia. Kaikki kolme haastateltavaa suosivat täysin sinistä ruudukoelementtiä (katso kuva 12), koska se vaikutti heidän mukaansa ammattimaisimmalta ja tarjosi selkeän, helposti luettavan tekstin. Myös kuvat saivat myönteistä palautetta. Yksi rakentava ehdotus koski tekstin kokoa. Eräs haastateltava piti sitä hyödyllisenä, jos teksti olisi kokonaan lihavoitu numeraalisen osan lisäksi, jotta luettavuus paranisi entistään. Kaksi muuta versiota eivät täysin vastanneet heidän odotuksiaan, sillä sinisen ja keltaisen yhdistelmä ei näyttänyt tarpeeksi luontevalta eikä antanut ammattimaista ensivaikutelmaa.

Perjantai 28.2.2025

Koska kolme haastateltavaa ei ole tarpeeksi suuri otos, päätin tänään kysyä parilta luokkalaiseltani, jos voisin haastatella heitä. He ovat suuntautuneet digitaalisiin palveluihin ja omaavat perustiedot UX-suunnittelusta, joten koen heidän tarjoavan arvokasta palautetta ja edustavan oikeaa ryhmää analyysin ja valintojen kannalta.

Kaksi heistä vastasi ja suostui haastatteluun näin lyhyellä varoitusajalla, josta olen hyvin kiitollinen. Haastattelut toteutettiin etänä videoyhteyden välityksellä, koska tapaamisaikaa ei onnistuttu sovittamaan. Tämä käytäntö osoittautui kuitenkin hyödylliseksi, sillä se antoi minulle arvokasta kokemusta sekä lähi- että etähaastatteluista.

Yksi haastateltavista suosi ensimmäistä versiota (katso kuva 11), koska se sopi hänen mielestään erinomaisesti Gaaslyn verkkosivun värimaailmaan. Hänen mukaansa kuvat olivat hyvin valitut ja sopivat ruudukkoon, mutta tekstiä olisi hyvä suurentaa luettavuuden parantamiseksi. Toinen haastateltava oli sama mieltä eilisten haastateltavien kanssa ja suosi sinistä ruudukkoa, jonka hän koki parhaiten luettavaksi ja ammattimaiseksi.

Ymmärrän, ettei otos ole kovin laaja, mutta rajallisten resurssien ja ajan puutteessa en usko saavani kattavampaa aineistoa. Neljä viidestä haastateltavasta suosi sinistä ruudukkoa, joten aion esittää nämä tulokset ensi viikon palaverissa ja selvittää mitä mieltä esimieheni on.

3.7.1 Viikkoanalyysi

Tämän viikon aikana olen syventänyt ammatillista kehittymistäni etenkin käyttäjähaastatteluiden ja palautteen hyödyntämisessä. En halua rajoittua vain yhteen palautteenkeruumenetelmään, vaan haluan etsiä uusia tapoja saada monipuolista palautetta. Koska olin jo tehnyt useita kyselyitä, päätin kokeilla haastattelumenetelmää, sillä se mahdollistaa paremman vuorovaikutuksen vastaajien kanssa. Uskon, että haastattelut tarjoavat rikkaampia näkemyksiä, joita pelkkä kyselylomake ei tarjoa, sillä henkilökohtaisessa vuorovaikutuksessa vastaajat antavat perusteellisempaa palautetta. Huomasin, että suorassa yhteydessä haastatellun kanssa saatu palaute on laadukkaampaa, koska se herättää vastaajan huomion ja mahdollistaa syvällisemmän keskustelun.

Nyt kun olen kokeillut haastattelumenetelmää, lomakekyselyitä sekä A/B-testausta, voin todeta saaneeni monipuolista osaamista näiden menetelmien käytöstä. Erityisesti suosin haastatteluja, sillä ne tuottavat syvällisempää ja yksityiskohtaisempaa palautetta, vaikka niiden toteuttaminen voi olla ajankäytön kannalta haastavaa. Itse pystyin haastatella vain viittä ihmistä viikon aikana, mikä muodostaa hyvin pienen otoksen, kun taas lomakekyselyillä vastasi enimmillään jopa 30 henkilöä. Luulen, että suuremmassa organisaatiossa ja riittäväillä resursseilla haastattelut voisivat toimia hyvin, mutta näin yhden henkilön tiimissä haastattelumenetelmä ei välttämättä ole paras vaihtoehto. Sain myös arvokasta kokemusta erilaisista haastatteluiden johtamisesta.

Toteutin sekä etä- että lähihaastatteluja, jotka erosivat toisistaan merkittävästi. Huomasin että lähihaastatteluissa haastateltavien kynnys osallistua keskusteluun oli huomattavasti alhaisempi ja vuoropuhelu tuntui luonnollisemmalta, kun taas etähaastattelut vaikuttivat enemmän virallisilta. Pidän

lähihaastatteluista enemmän, mutta ymmärrän myös, ettei se ole ajankäytön kannalta optimaalisin vaihtoehto.

Tämän viikon työ vahvisti käsitystäni siitä, että selkeä ja käyttäjien odotuksiin sopiva rakenne antavat sivustosta positiivisen ensivaikutelman (Tuch ym. 2012). Lähes kaikki haastateltavat suosivat yksinkertaista, yksiväristä ruudukkoelementtiä, mikä osoittaa sitä, että selkeys ja visuaalinen johdonmukaisuus ovat avainasemassa Gaaslyn käyttäjäkokemuksen parantamisessa.

3.8 Seurantaviikko 8

Maanantai 3.3.2025

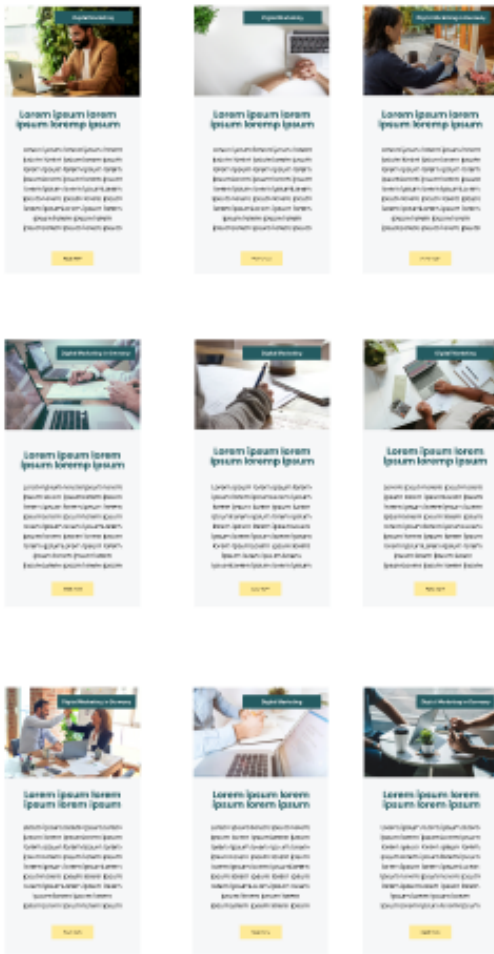
Esittelin tänään haastattelutulokset esimiehelleni ja hän oli vakuuttunut siitä, että sininen ruudukkoelementti muodostaa parhaimman visuaalisen kokonaisuuden sivulle. Hänen oli samaa mieltä palauteen kanssa ja toivoisi että mietin vielä fonttikoot ja sijoitukset uudestaan.

Hän antoi seuraavaksi tehtäväksi kehittää prototyypin listaelementti, jota heidän nettisivuillaan käytetään usein. Listaelementti on helppolukuinen ja selkeä kooste asioista, jotka kertovat tietoa yrityksestä, kuten esimerkiksi sen tarjoamista palveluista. Esimieheni pyysi minua luomaan useita vaihtoehtoja listaelementeistä, jotta hän voi valita parhaiten sopivan ratkaisun. Koska sain tehtäväksi tuottaa eri versioita, päätin tämän viikon aikana kokeilla uutta menetelmää käyttäjätestauksessa, mikä mahdollistaa vielä tarkemman arvioinnin siitä, mikä ratkaisu tukee parhaiten käyttäjäkokemusta.

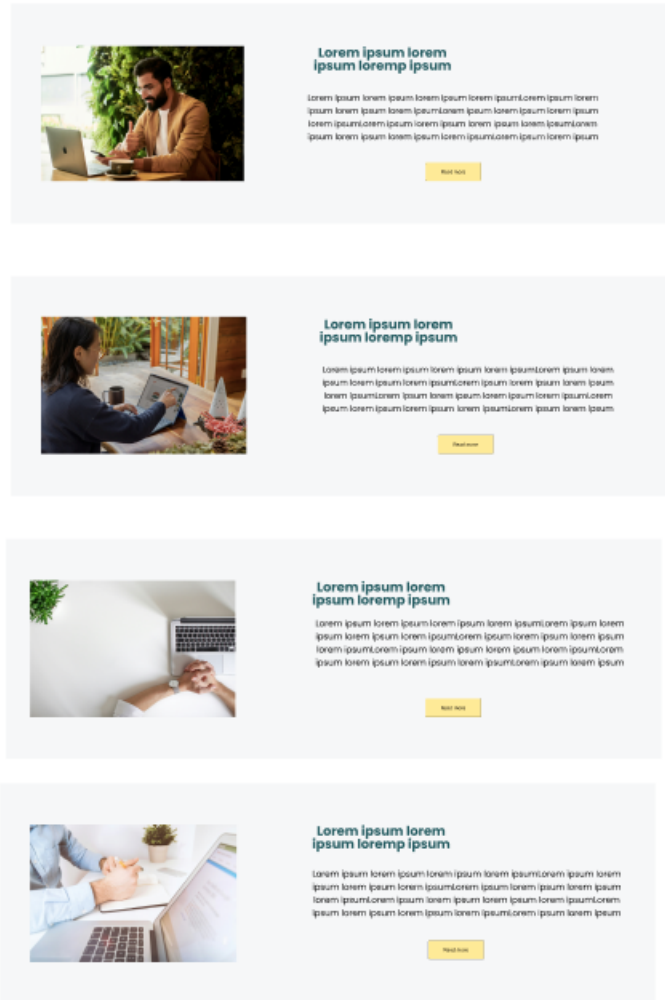
Päätin jälleen hakea inspiraatiota sekä Gaaslyn nykyisiltä nettisivuilta, että kilpailijoiden ratkaisusta kehittääkseni prototyypille sopivan listaelementin ja aloitin tänään työstää ensimmäistä prototyyppi versiota Figmaassa.

Tiistai 4.3.2025

Tänään oli kiireinen päivä. Viimeistelin ensimmäisen version ja otin inspiraatiota kilpailijoiden sivuilta, minkä jälkeen aloitin toisen ja kolmannen version kehittämisen Figmaassa. Tavoitteenani oli saada kaikki versiot mahdollisimman valmiiksi, jotta testaukseen jäisi riittävästi aikaa. Pysin lisäksi tekemään versioista mahdollisimman erilaisia, jotta testauksen yhteydessä voisin kerätä monipuolista palautetta ja selvittää, mitkä elementit toimivat ja mitkä ei. Alla valmiit listaelementti versiot.

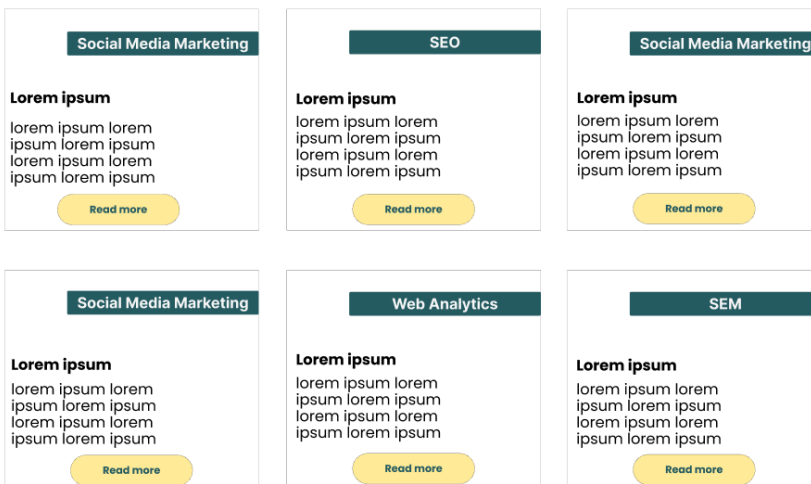


1 2 >



Kuva 14. Ensimmäinen listaelementtiversio

Kuva 15. Toinen listaelementtiversio



Kuva 16. Kolmas listaelementtiversio

Keskiviikko 5.3.2025

Keskityin etsimään uusia visuaalisten elementtien käyttäjätestausmenetelmiä ja löysin mielenkiintoisen tavan, jonka tunnetaan nimellä 5-sekunnin testi. Tässä ensivaikutelmatestissä testattaville näytetään valikoidut elementit viiden sekunnin ajan. Vaikka tämä aika ei riitä yksityiskohtien analysointiin, se antaa nopeasti yleiskuvan visuaalisesta tyylistä (Nielsen Norman Group s.a. f.). Uskon, että tämä menetelmä auttaa minua tunnistamaan mikä versio luo vahvimman ensivaikutelman ja toimii parhaiten käyttäjäkokemuksen näkökulmasta. Saamieni vastausten määrä ei ole suuri, mutta silti voi päätellä, että ihmiset arvostavat visuaalista ilmettä kuten kuvia. Listaelementti, johon en ollut lisännyt kuvia, ei testauksessani saanut yhtäkään ääntä parhaaksi.

Vaikka olen saanut arvokasta palautetta markkinoinnin opiskelijoilta aikaisemmissa testeissäni, viime viikolla tehtyjen haastattelujen perusteella huomasin saavani kanssaopiskelijoiltani vielä yksityiskohtaisempaa ja ammattimaisempaa palautetta, sillä heillä on jo jonkin verran kokemusta UX-suunnittelusta. Tämän pohjalta päätin, että tällä kertaa teen testit heidän kanssaan.

Jo päivän aikana otin yhteyttä useampaan opiskelijaan ja kysyin jos he olisivat kiinnostuneita auttamaan minua testauksessa. Lisäksi pyysin läheistäni, joka opiskelee samaa alaa ensimmäistä vuotta, osallistumaan testaukseen ja päätin aloittaa kokeilun hänen kanssaan.

Näytin hänelle kaikkia kolmea versiota viiden sekunnin ajan ja pyysin häntä sanomaan mikä niistä jäi parhaiten mieleen ja mikä oli visuaaliselta tyylyltään paras. Hänen mielestään toinen versio (katso kuva 15) oli paras. Se oli selkeästi jäsenneilty, helposti ymmärrettävä ja luettava sekä visuaalisesti miellyttävä hänen mielestään.

Torstai 6.3.2025

Tähän mennessä olen saanut vain yhden vastauksen viestiin, jossa kysyin opiskelijoiden halukkuutta osallistua testiin. Sovimme vastanneen kanssa, että toteutamme testin verkkoyhteydellä. Testin suorittaminen osoittautui haasteelliseksi verkkoyhteyden kautta, sillä vaikka annoin selkeät ohjeet katsoa kuvia vain viiden sekunnin ajan, en pysty varmistamaan, että ohjeita noudatettiin.

Hänelle jäi parhaiten mieleen ensimmäinen versio (katso kuva 14), joka vaikutti hänen mukaansa tutulta ja tyyppilliseltä listaukselta, jota hän on aiemmin nähnyt verkkosivuilla. Hänen mielestään versiosta olisi helppo löytää tarvittava tieto ja suorittaa toimintoja vaivatta. Hän antoi myös rakentavaa kritiikkiä kolmannesta versiosta (katso kuva 16), joka hänen mielestään kaipaisi selkeyttä ja lisäelementteinä esimerkiksi kuvia. Lisäksi hän ehdotti, että taustaksi voisi käyttää harmaata, sillä kokonaan valkoinen tausta vaikeuttaa sisällön jäsentämistä.

Perjantai 7.3.2025

Valitettavasti en saanut vastauksia viestiini, joten jouduin nopeasti kehittämään uuden tavan kerätä palautetta. Päätin kääntyä perheeni ja läheisteni puoleen, sillä tiesin heidän olevan valmiita auttamaan. Vaikka he eivät ole markkinoinnin tai UX-suunnittelun opiskelijoita tai ammattilaisia, koen että ulkopuolisen palaute on myös tärkeää. Heidän näkökulmansa voi tarjota arvokasta tietoa, sillä sattumanvaraisesti verkkosivuille tulevat käyttäjät tekevät myös päätelmiä yrityksestä sen visuaalisen ilmeen perusteella. Näin sain yhteensä viisi vastausta.

Kolme vastaajista suosi ensimmäistä versiota (katso kuva 14). Sitä keuhuttiin sen selkeydestä, hyvistä kuvavalinnoista, visuaalisesta siisteydestä sekä siitä, ettei kokonaisuus ole liian iso kokoinen, kuten toisessa versiossa. Kaksi vastaajaa taas suosi toista versiota (katso kuva 15), jota pidettiin erityisen hyvin jäsenneltynä ja helppokäyttöisen näköiseltä.

3.8.1 Viikkoanalyysi

Viime ja tämän viikon saamani positiivinen palaute ovat antaneet minulle ammatillista uskoa ja rohkeutta kokeilla uusia asioita ja sinnikkyyttä hetkinä, jolloin asiat eivät suju suunnitellusti. Esimerkkinä siitä tämän viikon epäonnistunut suunnitelma testauksista opiskelukavereiden kanssa nettiyhdydellä. En lannistunut, vaan tukeuduin läheisiini, että sain tehtyä käyttäjätestin. Olen oivaltanut, että ammattitaito kehittyy uskalluksesta yrittää ja kokeilla ennakkoluulottomasti erilaisia asioita ja oppia virheistä.

Uuden testausmenetelmän etsiminen oli yksi viikon merkittävin kehityskohde. Etsin erilaisia menetelmiä, joissa erityisesti visuaalisia elementtejä voitaisiin testata ja verrata. Löysin 5-sekunnin testin, jossa testattavia elementtejä näytetään vain viiden sekunnin ajan, minkä kuuluisi antaa nopean kuvan visuaalisesta tyylistä ja ensivaikutelmasta. Koska monissa aikaisemmissä käyttäjätesteissä olin käyttänyt perinteisempiä menetelmiä, päätin hyödyntää tätä itselleni etuudeltaan vierasta testiä.

5-sekunnin testi osoittautuu mielestäni melko hyödylliseksi. Vastaajat kykenivät antamaan selkeitä vastauksia, joiden perusteella pystyin arvioimaan, mikä versio jää parhaiten mieleen ja vaikuttaa visuaalisesti luotettavimmalta. Ainoa asia, joka jäi hieman harmittamaan, oli taas kerran rajallinen aika. Minulla ei ollut tarpeeksi aikaa pyytää ihmisiä mukaan testiin ja täten otokseni jäi jälleen hyvin pieneksi.

Omien kokemusteni perusteella parhaimpiin testausmenetelmiin kuuluvat suorat testit, joissa testattava ja testaaja ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Tämä mahdollistaa sekä sanallien palautteen keräämisen, että kehonkielen havaitsemisen. Yleisesti ottaen käyttäjätestit suositellaan

tekemään kasvatusten, sillä vuorovaikutus on sujuvampaa ja testaja pystyy havaitsemaan hienovaraisimmatkin kehon eleet ja vihjeet. (Nielsen Norman Group, s.a. g.). Siitä huolimatta koen, että omassa tilanteessani, jossa aikaa on hyvin rajallisesti eikä ole toista henkilöä avustamassa testin toteutuksessa, lomakekyselyt ovat edelleen toimivin vaihtoehto.

4 Pohdinta

Kahdeksan viikon päiväkirjanpitoa ei voi pitää kovin pitkänä aikana, mutta siinä ajassa koen kehittyneeni ammatillisesti hurjasti. Kun vertaan itseäni harjoittelun alusta nykyhetkeen, huomaan paljon muutoksia: harjoittelun alkaessa oli aloittelija toimija ja nyt voin pitää itseäni taitavana suoriutujana. Olen siitä ylpeä, sillä en saanut tarvitsemaani perehdytystä työtehtäviin. Minulla ei ollut työpaikkaohjaajaa, olisin kaivannut alussa opastusta työhön joltain kokeneemmalta. Oli haastava paikka vasta-aloittelevalla opiskelijalla joutua työskentelemään ilman perehdytystä.

Tässä luvussa tarkastelen oppimiani asioita, analysoin harjoitteluni sekä opinnäyteyöni onnistumista. Lopuksi vielä pohdin tulevaisuuden näkymiä.

4.1 Ammatillinen kehittyminen

Vaikka olen koulussa saanut teoreettista oppia suunnittelusta, oli eri asia ottaa asiat käytäntöön. Siksi oli tärkeää, että pääsin kokeilemaan taitojani alan yritykseen ja olen sitä kautta valmiimpi työelämään. Koen ottaneeni harjoitteluajana huiman harppauksen ammatillisessa kehityksessäni. Kun katselen taaksepäin lähtötilanteeseeni, huomaan kuinka paljon olen kehittynyt.

Uskon, että olisin hyötynyt harjoittelusta ja kehittynyt ammatillisesti enemmän, jos olisin saanut tarvittavan perehdytyksen. Olisin kaivannut ohjeistusta enemmän, ja päästä seuraavaan ammattilaisen työskentelyä ja ottaa vaikutteita siitä. Etätyöskentely toi tähän tietenkin omat haasteensa. Minulla ei ollut työyhteisöä, jonka kanssa olla vuorovaikutuksessa. Esimiehenikään ei ole UX-suunnittelun ammattilainen, joten hänkään ei pystynyt ohjeistamaan suunnitteluasioissa.

Opinnäytetyötäni varten valitsemani kaksi kehitysteemaa olivat käyttäjäpalautteen hyödyntäminen suunnittelussa sekä käyttäjäkeskeisen ajattelun syventäminen. Olen onnistunut tavoitteessani, sillä olen hyödyntänyt erilaisia testausmenetelmiä ja etsinyt omatoimisesti uusia tapoja kerätä palautetta. Alussa ajattelin, että lomakekyselyt ovat ainoa keino käyttäjäpalautteen saamiseen, mutta nyt olen oppinut, että käytettävyyden testaamiseen on monia menetelmiä ja niiden valinta voidaan räätälöidä oman tarpeen mukaan ja tukemaan suunnittelua.

Käyttäjymmärrykseni on syventynyt useiden testauskierrosten kautta. Kerätyt vastaukset ovat auttaneet minua ymmärtämään, millaisia elementtejä ja rakenteita käyttäjät tyypillisesti suosivat. Näiden pohjalta on ollut mieluisaa lähteä suunnittelemaan käyttäjäkeskeisiä sivuja. Kun asiakkaita kuullaan ja heidän toiveensa otetaan suunnittelussa huomioon, osoittaa se myös yrityksen sitoutumisen käyttäjien tarpeiden täyttämiseen. Sivuston suunnittelijalla on tässä erityisen olennainen rooli. Suunnittelija saa käyttäjiltä tärkeää palautetta – testaukset toimivat käyttäjien ja suunnittelijan

välisenä tarpeellisena linkkinä. Siksi on ollut ammatillisen kehittymisen kannalta tärkeää, että olen oppinut hyödyntämään erilaisia testausmenetelmiä.

Olen oppinut perustelemaan työni ammatillisesti ja pyrkinyt aina esittämään käyttäjien toiveet esimiehelleni. Ennen harjoittelua olin melko ujo enkä uskaltanut tuoda omia näkemyksiäni esille, joten tämä on ollut merkittävä kehitysaskel tulevaisuuteni kannalta. Ajattelin, että esimieheni mielipide on aina oikea, mutta nyt ymmärrän, että asioista voi keskustella ja voin pysyä oman näkemykseni takana ja puhua sen puolesta. Testaustulokset eivät menneet aina esimieheni kannan mukaisesti ja osasin esittää asiat rakentavasti. Olen myös kehittänyt viestintätaitojani niin esimieheni kuin testausryhmien kanssa ja osaan esittää asiat selkeästi, jotta ne ymmärretään varmasti.

Olen myös syventänyt UX-työkalujen hallintaa. Vaikka olen käyttänyt Figmaa jonkin verran koulussa, nyt olen saanut käyttää sitä päivittäin ja olen oppinut hyödyntämään sitä paremmin. Lisäksi käytin Canvaa. Canvan käyttöön en ollut perehtynyt ennen harjoittelua vaan opiskelin sen käyttöä omatoimisesti esimieheni toiveesta. Hyödynsin myös erilaisia kuvapankkeja. Jouduin suosimaan maksuttomia versioita, koska harjoitteluani varten ei ollut rahallisia resursseja. Koen hallitsevani työssä tarvittavia työkaluja paljon paremmin kuin ennen harjoittelua.

Ehkä suurin kehittymiseni on ollut omatoimisen työn tekeminen. Se on ollut välttämätöntä, sillä työskentelin täysin etänä, ilman työyhteisöä ja vailla työhönopastusta. Esimieheni on viikkopalaverissa kertonut suoritettavat työtehtävät, ja sen jälkeen olen ollut täysin omillani. Olen hoitanut kaiken itse, ilman ulkopuolisia resursseja. Olen itse päättänyt tehdä käyttäjätestaukset sekä etsiä testausmenetelmät ja kun esimieheni ei ollut tavoitettavista, en lannistunut vaan keksin eri tapoja ja ideoita kehittää prosessia. Olen erityisen ylpeä siitä, että olen onnistunut tuottamaan laadukasta työtä itsenäisesti, vaikka aiemmin tunsin usein tarvitsevani tukea ja ohjausta. Ja näin jälkepäin ajateltuna, ehkä juuri nuo haasteellisimmat päivät olivat opettavaisimpia, koska jouduin kuitenkin viemään projektia eteenpäin ja kun huomasin, että asiat etenevät oikeaan suuntaan, sain onnistumisen kokemuksia.

Tietoperustaa olen tarvinnut omatoimiseen opiskeluun. Koska minulta on puuttunut harjoitteluohjaaja, olen joutunut opiskelemaan suunnittelua, sen teoriaa ja käytäntöä eri lähteistä. Tietoperustasta on toki ollut hyötyä, mutta maksimaalisen hyödyn olisin saanut, jos olisin saanut edes jonkin verran henkilökohtaista ohjausta.

4.2 Eettisyys

Käyttäjätutkimuksia tehdessä pitää muistaa eettisyys: tutkimukseen osallistuvalla on oikeus luottaa, ettei hänen antamiaan tietojaan levitetä tunnistettavasti. Kun esittelin esimiehelleni tekemiäni tutkimusten tuloksia, en koskaan näyttänyt vastaajien henkilötietoja vaan vain tutkimustulokset.

Poistin myös henkilötiedot, kun tutkimus oli valmis, enkä jättänyt niitä ulkopuolisten löydettäväksi ja hyväksikäytettäväksi. Tutkimukseen osallistuneiden yksityisyyttä pitää suojella. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta, 2019). Lisäksi kerroin tutkimukseen osallistujille mihin tarkoitukseen tietoja keräsin. Tutkimukset olivat myös vapaaehtoisia ja vastikkeettomia.

4.3 Päiväkirjamuotoinen opinnäytetyö harjoittelun tukena

Päiväkirja on auttanut jäsentämään harjoitteluani. On ollut hyödyllistä pitää kirjaa tekemistään asioista. Kirjaamalla asioita olen samalla käynyt läpi oppimiani asioita ja järjestänyt ajatuksiani tehokkaasti. Samalla asiat ovat jääneet paremmin mieleen. Lisäksi kirjaamisessa on se hyöty, että asioihin voi palata myöhemmin, jos jokin asia unohtuu. Päiväkirjaa pitämällä pystyy myös huomaamaan oman kehittymisensä. Ainoa haaste päiväkirjan pitämisessä ovat olleet viikot, joihin olin keskittynyt johonkin tiettyyn asiaan suunnittelussa ja päivät ovat olleet hyvin samankaltaisia. Niistä on ollut haasteellista kirjoittaa mitään uutta päiväkirjaan vaan kirjoittaminen on tuntunut vanhan toistolta. Esimerkiksi kaksi viikkoa, jolloin minulla ei ollut palaveria esimieheni kanssa, tuntuivat haasteellisilta päiväkirjanpidossa, koska kaipasin palautetta ja vinkkejä projektin eteenpäin viemiseksi. Mutta niinäkin päivinä pidin päiväkirjaa ja jäsentelin asioita ja sain joskus ideoitakin, kuten uusia testaustatapoja.

4.4 Tulevaisuuden näkymät

Olen oivaltanut, että elämänpitäinen oppiminen on olennaista, jos haluaa pysyä kehityksessä mukana etenkin nykyään nopeasti muuttuvassa maailmassa ja teknologin mennessä vauhdilla eteenpäin. Ei riitä, että valmistuu ammattiin. Koulusta saatu oppi on vasta alusta, jonka päälle voi rakentaa ammattitaitoaan. Hyvin paljon pitää itse etsiä tietoa, kokeilla ja oivaltaa. Ammattikorkeakoulu ja tämä harjoittelu ovat antaneet eväitä, mutta pärjätäkseni ammatissani, minun pitää jatkaa uuden oppimista ja tiedon hankintaa. Uskon, että päästessäni työelämään saan sitä kautta tiedon uusista virtauksista alalla, mutta silti minun pitää olla itse aktiivinen ja kehittää osaamistani. Koulu ja harjoittelu ovat antaneet minulle tarvittavia onnistumisen kokemuksia, joiden avulla tiedän onnistuvani.

Verkossa on saatavilla erilaisia UX/UI-suunnitteluun liittyviä kursseja, joista osa on maksuttomia. Aion hyödyntää näitä oppimisresursseja tulevaisuudessa kehittääkseni osaamistani. Lisäksi videoalustoilta, kuten YouTubesta ja TikTokista, löytyy runsaasti hyvin hyödyllisiä opetusvideoita kokeilulta suunnittelijoilta, joiden avulla uskon oppivani paljon uutta ja syventää ymmärrystäni UX-suunnittelijana.

Olen lisäksi selvittänyt valmistuneiden tradenomien työllisyystilannetta, ja sen mukaan tradenomeja on työttömänä enemmän kuin koskaan aiemmin (Tradenomi.fi, 2025), joten jo sen

perusteella jatkuva oppiminen ja kehitys ovat välttämättömiä ammatillisen kilpailukykyä ylläpitämiseksi.

Lähteet

Canva. s.a. About. Luettavissa: <https://www.canva.com/about/>. Luettu: 19.2.2025

Cybellium. 2024. Google UX Design Professional Certificate: A Comprehensive Guide to Google UX Design Professional Certification. Luettavissa: https://www.google.fi/books/edition/Google_UX_Design_Professional_Certificat/qmlsEQAAQBAJ?hl=fi&gbpv=0. Luettu: 22.2.2025

DesignCourse. 2021. 12 UX Nightmares you MUST Avoid! Video. Katsottavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=FLSC0g3Gall>. Katsottu: 11.2.2025

Figma. s.a. What is Figma? Luettavissa: <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/14563969806359-What-is-Figma>. Luettu: 25.1.2025

Fogg, B. J. 2003. Persuasive technology: Using computers to change what we think and do. Morgan Kaufman.

Gould, J. D. & Lewis, C. 1985. Designing for usability: Key principles and what designers think. Communications of the ACM.

Heikkilä, H. 2025. UX/UI-Työkirja. 30 menetelmää valmiina palvelukseen. Luettavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/878950/LAB_2025_83.pdf?sequence=5. Luettu: 25.2.2025

Interaction Design. s.a. User Experience (UX) Surveys: The Ultimate Guide. Luettavissa: https://www.interaction-design.org/literature/article/ux-surveys?srsltid=AfmBOoqC0TrqL4ZKrFdIA0c97q01VNv1Bii90bKfCHzvtfh7V5qfBumC#6_ux_survey_best_practices_from_experts-14. Luettu: 1.2.2025

International Organization for Standardization. 2010. Ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centered design for interactive systems. ISO. Luettavissa: <https://richard-cornish.s3.amazonaws.com/static/pdfs/iso-9241-210.pdf>. Luettu: 17.1.2025

Lallemand, C. & Koenig, V. 2017. Lab testing beyond usability: challenges and recommendations for evaluating user experiences in smart environments. Journal of Usability Studies. Luettavissa: <https://uxpajournal.org/lab-testing-beyond-usability/>. Luettu: 1.2.2025

Lindgaard, G., Fernandes, G., Dudek, C. & Brown, J. 2006. Attention web designers: You have 50 milliseconds to make a good impression! Behaviour & Information Technology. Luettavissa:

<https://www.researchgate.net/publication/220208334> Attention web designers You have 50 milliseconds to make a good first impression Behaviour and Information Technology 252 115-126. Luettu: 29.1.2025.

Localo. s.a. Marketing dictionary: What is Google Forms? Luettavissa: <https://localo.com/marketing-dictionary/what-is-google-forms>. Luettu: 25.1.2025

Nielsen, J. 2001. Designing web usability: The practice of simplicity. 6th printing. New Riders.

Nielsen Norman Group s.a. a. What is User Research. Luettavissa: <https://www.nngroup.com/videos/what-is-user-research/>. Luettu: 11.1.2025

Nielsen Norman Group s.a. b. The Definition of User Experience (UX). Luettavissa: <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>. Luettu: 11.1.2025

Nielsen Norman Group s.a. c. Iterative Design. Luettavissa: <https://www.nngroup.com/articles/iterative-design/>. Luettu: 25.1.2025

Nielsen Norman Group s.a. d. Using Color to Enhance Your Design. Luettavissa: <https://www.nngroup.com/articles/color-enhance-design/>. Luettu: 1.2.2025

Nielsen Norman Group. s.a. e. A/B Testing 101. Luettavissa: <https://www.nngroup.com/articles/ab-testing/>. Luettu: 3.2.2025

Nielsen Norman Group. s.a. f. Testing Visual Design: A Comprehensive Guide. Luettavissa: <https://www.nngroup.com/articles/testing-visual-design/>. Luettu: 5.3.2025

Nielsen Norman Group. s.a. g. Checklist for Planning Usability. Luettavissa: <https://www.nngroup.com/articles/usability-test-checklist/>. Luettu 9.3.2025

Norman, D. A. & Draper, S. W. 1986. User centered system design: New perspectives on human-computer interactions. Lawrence Erlbaum Associates.

Quin, F., Smith, R., Zhao, L. & Patel, K. 2023. A/B testing: A Systematic Review. Journal of Digital Experimentation. Luettavissa: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0164121224000542>. Luettu: 4.2.2025

Redish, J. 2012. Technical communication and usability: Intertwined strands and mutual influence. IEEE Transactions on Professional Communications.

Showalter, J. 2024. Master Web Design Layout in 10 Minutes. Video. Katsottavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=Un9Vehrej8A>. Katsottu: 11.2.2025

Smith, P. 2023. 11 Section layouts to make your website ultra UNIQUE. Video. Katsottavissa: https://www.youtube.com/watch?v=Zddof7W_xnY. Katsottu: 11.2.2025

Tradenomi.fi 2025. Näin tradenomit pärjäävät työmarkkinoilla. Luettavissa: <https://www.tradenomi.fi/ajankohtaista/ennatysmaara-korkeakoulutettuja-tyottomana-nain-tradenomit-parjaavat-tyomarkkinoilla/>. Luettu: 15.3.2025

Tuch, A.N., Presslauer, E. E., Stöcklin, M., Opwis, K., & Bargas-Avila, J.A. 2012. The role of visual complexity and prototypicality regarding first impression of websites: Working towards a comprehensive model. International Journal of Human-Computer Studies. Luettavissa <https://static.googleusercontent.com/media/research.google.com/en//pubs/archive/38315.pdf>. Luettu: 12.1.2025

Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2019. Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Luettavissa: https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarviointin_ohje_2020.pdf. Luettu: 18.3.2025

UX Design Institute s.a. a. A complete UX glossary: 101 UX terms designers should know. Luettavissa: <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/glossary-ux-terms/>. Luettu 12.1.2025

UX Design Institute s.a. b. How to incorporate user feedback in product design (and why it matters). Luettavissa: <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/user-feedback-in-product-design/>. Luettu: 12.2.2025

UX Design Institute s.a. c. 7 fundamental user experience (UX) principles all designers should know. Luettavissa: <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/ux-design-principles/>. Luettu: 12.2.2025