

OPINNÄYTETYÖ  
TANJA MÄNNISTÖ  
ESSI TIMONEN  
2010

**LC ROVANIEMI/OUNASVAARA –  
VISUAALISUUTTA WEBIIN**



Rovaniemen  
ammattikorkeakoulu  
University of Applied Sciences

**TIETOJENKÄSITTELYN KOULUTUSOHJELMA**

ROVANIEMEN AMMATTIKORKEAKOULU

LUONNONTIETEIDEN ALA

Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

Opinnäytetyö

## **LC ROVANIEMI/OUNASVAARA – VISUAALISUUTTA WEBIIN**

Tanja Männistö  
Essi Timonen

2010

Toimeksiantaja LC Rovaniemi/Ounasvaara

Ohjaaja Aarre Jortikka

Hyväksytty \_\_\_\_\_ 2010 \_\_\_\_\_

---

<b>Tekijä</b>	Tanja Männistö ja Essi Timonen	Vuosi	2010
<b>Toimeksiantaja</b>	LC Rovaniemi/Ounasvaara		
<b>Työn nimi</b>	LC Rovaniemi/Ounasvaara – Visuaalisuutta webiin		
<b>Sivu- ja liitemäärä</b>	44		

---

Opinnäytetyönämme oli tehdä uudet nettisivut LionsClub Rovaniemi/Ounasvaara -klubille ja heidän Porokisat tapahtumalleen korvaamaan vanhat sivut. Tavoitteemme oli luoda nykyaikaiset ja visuaalisesti vaikuttavat sivut. Käytettävyys oli myös tärkeä ja huomionarvoinen seikka sivuja laatiessa. Selkeä ja helppokäyttöinen käyttöliittymä sekä latausajan minimoiminen kuuluivat myös tavoitteisiimme.

Visuaalisuuden luominen uusille sivuille ja käyttöliittymän käytettävyyden huomioiminen olivat tasavertaisia tutkimusongelmiamme. Tekstin visuaalinen asettelu kuului olennaisena osana sisällön visualisointiin. Jotta kokonaisuus olisi toimiva ja selkeä, täytyi värien, kuvien ja rakenteen pelata yhteen. Huomioimatta näitä seikkoja nettisivujen ulkoasusta olisi saattanut tulla epämielittävä.

Nykypäivänä nettisivuilta osataan vaatia paljon. Enää ei riitä pelkkä tiedottaminen vaan nykyään täytyy osata tarjoilla sisältö elegantisti. Onnistuimme tavoitteissamme ja toimeksiantaja sai toivomansa parannuksen Internetin valtavirtaan.

Käyttämämme työkalu nettisivujen laatisessa oli Macromedia Dreamweaver. Kuvankäsittelyn teimme Adobe Photoshop CS2- ja CS4-versioilla. Teimme sivut HTML-muotoon käyttäen apuna CSS-tyylejä. Julkaisimme sivut Internetiin AtomFTP- ohjelman avulla.

Opinnäytetyön toiminnallisen työn osuus suoritettiin kolmessa kuukaudessa tiiviillä aikataululla vuoden 2009 lopulla. Tekijänoikeudelliset asiat oli helppo sopia, sillä kaikki materiaali oli toimeksiantajan omaisuutta.

Avainsanat  
Muita tietoja

Web-sivut, visuaalisuus, käytettävyys  
Työhön liittyy web-sivustot osoitteissa:  
<http://www.lions.fi/district107-l/RoiOunasvaara/>  
<http://www.lions.fi/district107-l/RoiOunasvaara/poroindex.html>

---

<b>Author</b>	Tanja Männistö and Essi Timonen	<b>Year</b>	2010
<b>Commissioned by</b>	LC Rovaniemi/Ounasvaara		
<b>Subject of thesis</b>	LC Rovaniemi/Ounasvaara – Visuality on the web		
<b>Number of pages</b>	44		

---

The primary target of this thesis was to create new Web sites for the LionsClub Rovaniemi/Ounasvaara and for their Porokisat event. The new Web sites would replace the old ones. The main aim was to achieve modern and visually impressive Web sites. The usability of the sites was among one of the most important things to take into account. A clear and user-friendly user interface along with minimized downloading time was also an important concern.

The research problem that had to be dealt with was to add to the visuality of the sites without letting usability suffer. The main matter with visualization of contents was the layout of the text. To be able to accomplish a functional combination of colours, pictures and structures that had to go well together. Ignoring these issues we would have probably resulted in Web sites with an unpleasant appearance.

The software that was used to create Web sites was Macromedia Dreamweaver. The image processing was handled with Adobe Photoshop CS2 and CS4 versions. HTML was the document format that the sites were built on, taking advantage of CSS styles. The sites were published on the Internet via an AtomFTP program.

The functional part of thesis was carried out within three months through intense scheduling in the end 2009. The copyrights were easy to settle because all of the material belonged to the client.

Nowadays people tend to demand a lot for Web sites. Instead of simply telling the facts, information needs to be served in an elegant way. The newly designed Web sites achieved the desired goal and the client received the improvements they had wished for on information highway.

Key words

Web sites, visuality, usability

Special remarks

Thesis includes Web sites in addresses:

<http://www.lions.fi/district107-I/RoiOunasvaara/>

[http://www.lions.fi/district107-](http://www.lions.fi/district107-I/RoiOunasvaara/poroindex.html)

[I/RoiOunasvaara/poroindex.html](http://www.lions.fi/district107-I/RoiOunasvaara/poroindex.html)

# OPINNÄYTETYÖOPAS

## SISÄLTÖ

<b>1 JOHDANTO</b> .....	<b>1</b>
<b>2 PROJEKTIN TAUSTA</b> .....	<b>3</b>
2.1 LIONS CLUB ROVANIEMI/OUNASVAARA .....	3
2.2 TOIMEKSIANTAJAN TOIVEET JA TAVOITTEET .....	3
2.3 OMAT LÄHTÖKOHDAT .....	4
2.4 PROJEKTIN AIKATAULU JA DOKUMENTOINTI .....	4
<b>3 TEKNIikka JA TOTEUTUS</b> .....	<b>6</b>
3.1 WWW-SIVUSTOJEN LUONTI .....	6
3.1.1 WWW-editorin valinta .....	6
3.1.2 HTML- ja XHTML-kielet .....	7
3.1.3 CSS-tyylit .....	8
3.1.4 Lightbox2.....	8
3.2 KUVANKÄSITTELY .....	9
3.3 SELAINTESTAUS .....	12
3.4 SivUSTOJEN JULKAISU INTERNETIIN.....	13
<b>4 VISUAALISUUS</b> .....	<b>16</b>
4.1 MUUTOKSEN POLULLA .....	16
4.2 NETTISIVUJEN RAKENNE.....	17
4.2.1 Tausta ja sisältölaatikko.....	19
4.2.2 Sivuston otsikko ja laajakuva .....	20
4.2.3 Navigointi – linkkipalkit.....	21
4.2.4 Teksti-ikkuna .....	22
4.2.5 Footer eli alatunniste.....	23
4.3 VÄRIT NETTISIVUILLA.....	24
4.3.1 Klubi-sivut.....	24
4.3.2 Porokisat .....	24
4.4 KUVAT NETTISIVUILLA .....	25
4.4.1 Grafiikka .....	26
4.4.2 Valokuvat .....	27
4.5 TEKSTIN VISUAALISET VAIKEUDET .....	27
4.5.1 Typografia .....	27
4.5.2 Linkki-tekstit .....	28
4.5.3 Otsikot, leipätekstit ja taulukot .....	29
4.5.4 Tekstin visuaalisuus ja asettelu .....	30
<b>5 KÄYTETTÄVYYS</b> .....	<b>33</b>
5.1 IHMISEN OMINAISUUDET APUNA .....	33
5.1.1 Päättelyn keinoja.....	33
5.1.2 Oppiminen ja intuitiivisuus .....	34
5.1.3 Hahmolait.....	35
5.2 KÄYTTÖLIITTYMÄN VISUAALINEN SUUNNITTELU .....	35
5.2.1 Sommittelu .....	35
5.2.2 Tasapaino .....	36
5.2.3 Teksti.....	37
5.2.4 Graafinen koodaus.....	37
5.2.5 Värit.....	38
5.3 KÄYTETTÄVYYDEN ARVIOINTI HEURISTIikkoJEN AVULLA .....	39
5.3.1 Yhdenmukaisuus .....	39
5.3.2 Käyttäjän muistin minimoiminen .....	40
5.3.3 Reaaliaikainen palaute ja poistumistiet.....	40
<b>6 YHTEENVETO</b> .....	<b>42</b>
<b>LÄHTEET</b> .....	<b>43</b>

## 1 JOHDANTO

Halusimme tehdä nettisivut opinnäytetyönä ja tähän tarjoutui tilaisuus LC Rovaniemi/Ounasvaara klubin tarvitessa uusia sivujansa. Klubin vuosittaiselle Porokisat-tapahtumalle kaivattiin myös omat markkinointisivut. Toimeksiantaja toivoi molemmilta nettisivustoilta erityisesti visuaalista näyttävyyttä.

Projekti oli tarpeeksi haastava, mielekäs ja opettavainen. Oman lisänsä nettisivujen laadinnassa toi kaksien sivustojen hallinta. Työmäärän rajausta oli meille kahdelle tekijälle juuri sopiva. Nettisivujen laatimisen lisäksi pohdimme eri näkökulmia visuaaliselle ja käytettävyydeltään miellyttävälle nettisivujen käyttöliittymälle. Projektityyppinen opinnäytetyöprosessi eteni tiiviissä aikataulussa ja hallitusti. Projekti eteni suunnittelusta toteutukseen eri työkaluohjelmia apuna käyttäen. Valitsemamme ohjelmat olivat meille ennestään tuttuja ja koulun harjoitustehtävistä.

Nettisivujen suosion kasvun ja yleisyyden vuoksi oli tärkeää luoda nykyaikaiset ja käytettävyydeltään miellyttävät sivut. Toimeksiantajan nettityöryhmän pyynnöstä visuaalisuus nousi tärkeäksi lähtökohdaksi projektissamme, jota pidimme tarkastelunäkökulmanamme koko opinnäytetyöprosessin ajan. Nettisivut valmistuivat ajallaan ja niistä tuli toimeksiantajan toiveet täyttävät. Myös teknisesti onnistuimme mielestämme aikarajaan suhteutettuna erittäin hyvin. Kireä aikataulu tarkoitti nopeita, mutta silti harkittuja ratkaisuja sivuston toteutuksen suhteen. Päivityksen kannalta monivaiheiseksi osoittautuva eri HTML-sivujen muuttaminen valittiin pienemmäksi haitaksi ajansäästöystistä kuin uusien menetelmien ja tekniikoiden opettelu sivuston tekovaiheessa. Esimerkiksi tietokantapohjaisten WWW-julkaisujärjestelmien käytön opetteluun olisi mennyt liikaa aikaa.

Toimimme suurelta osin itsenäisesti ja oma-aloitteisesti hyväksyttämällä tietenkin eri vaiheet toimeksiantajalla. Yhteistyö toimeksiantajan kanssa toimi erittäin hyvin. Olimme yhteydessä aina tarvittaessa ja asioista sovittiin yhteisillä päätöksillä.

Kehityimme oman alamme asiantuntijoina nettisivujen laatimisprosessin vaatimien uusien teknisten taitojen osalta. Lisäksi saimme kokemusta projekti-

työskentelystä. Lopputuloksen laatu on mielestämme varsin hyvä ja tarkastelukelpoinen.

Aiempiin sivuihin verrattuna muutos on suuri ja huomattava. Sivut toimivat nyt paremmin klubin jäsenten hyödyksi ja ne toimivat myös markkinakanavana klubin ulkopuolisille tahoille. Porokisojen sivut saattavat houkutella tapahtumaan lisää kävijöitä.

## **2 PROJEKTIN TAUSTA**

### **2.1 Lions Club Rovaniemi/Ounasvaara**

”Suomeen Lions-aatteen toi kanadansuomalainen Arne Ritari, Suomen Lions-toiminnan kummi. Ensimmäinen Lions-klubi LC Helsinki-Helsingfors perustettiin 14.8.1950.” (Suomen Lions-liitto r.y.b 2010.) Suomen Lions-liitto r.y. on Suomessa toimivien Lions-klubien päämaja. Liitto toimii klubien välisenä yhdyssiteenä. Se myös ohjaa, tukee ja valvoo klubien itsenäistä toimintaa.

Lions Club Rovaniemi/Ounasvaara perustettiin 1959. Klubi on Suomen 128. Lions-klubi ja kuuluu L-piiriin joita on koko maassa 14. Jäsenmäärä klubissa on 40-45. Klubi on erittäin aktiivinen ja sen tavoitteena on harjoittaa yhteiskunnallista ja yleishyödyllistä toimintaa. Kuukausikokoukset, jotka järjestetään kuukauden joka toinen torstai ja erilaiset aktiviteetit kuuluvat klubin toimintaan. Klubi jakaa avustuksia ja stipendejä, jotka saadaan keräämällä varoja erilaisilla aktiviteeteilla. Tätä kautta myös lionien ja puolisoitten henkinen ja fyysinen kunto kohenee.

LC Rovaniemi/Ounasvaara on aktiivisesta varainkeruustaan saanut tunnustusta muun muassa Melvin Jones ja Arne Ritari-säätiöltä. Klubi on menestynyt toiminnassaan ja siihen luottavat niin jäsenet kuin muutkin toimijat.

Lions Club Rovaniemi/Ounasvaara klubilla on paljon erilaisia aktiviteetteja. Suurin aktiviteettitapahtuma on Mäntyvaaran raviradalla järjestettävät porokilpailut. Muita aktiviteetteja ovat Pirjon Sprintti, Lapin Päivänsäde -kilpailu, Rauhanjulistekilpailu, Lions-Quest-koulutus, nuorisovaihto- ja kummilapsitoiminta. Osa aktiviteeteista järjestetään vuosittain. ”Lions-järjestön toiminta perustuu vapaaehtoiseen työhön. Lionien palvelutoiminta kohdistuu nuorisoon, vanhusväestöön, sotien veteraaneihin ja muihin avun tarpeessa oleviin.” (Suomen Lions-liitto r.y.1 2010.)

### **2.2 Toimeksiantajan toiveet ja tavoitteet**

LC Rovaniemi/Ounasvaara klubin toimintaan kuuluu myös eriasteisten opiskelijoiden opintojen tukeminen ja kannustaminen. Nettisivujen teettäminen opiskelijoilla oli siten myös eräs tällainen kannustin. Saimme tietää tehtä-



vänannosta koulumme sähköpostin kautta, kun klubin nettitoimikunta halusi tarjota mahdollisuuden tehdä klubille nettisivut opinnäytetyönä.

Otimme yhteyttä toimeksiantajaan ja saimme kuin saimmekin aloittaa opinnäytetyöprojektin kyseisen rovaniemeläisen Lions-klubin nettisivujen parissa. Alustavien yhteydenottojen ja neuvottelujen jälkeen sovimme, että klubin sivujen lisäksi tekisimme sivut myös porokisoille. Näin ollen työtä riitti hyvin kummallekin, olihan meitä kaksi ahkeraa tekijää ja kyseessä oli sentään opinnäytetyö.

### **2.3 Omat lähtökohdat**

Olimme molemmat alusta alkaen erittäin kiinnostuneita mahdollisuudesta tehdä nettisivut opinnäytetyönä. Tiesimme, että nettisivujen laadintaprojektissa saisimme hyödyntää ammattikorkeakoulun aikana oppimiamme alamme tietoja ja taitoja. Projekti tulisi myös olemaan monipuolinen ja haastava.

Sivustoja laadittaessa joutuisimme pohtimaan useita siihen kiinteästi liittyviä aihealueita, kuten informaation esittämistä, erilaisten tekniikoiden ja web-editointityökalujen sekä kuvankäsittelyn hallintaa. Olimme melko varmoja, että edessä olisi myös uusia haastavia tilanteita, joiden varalle emme vielä osanneet varautuakaan, mutta niinhän elämässä aina on.

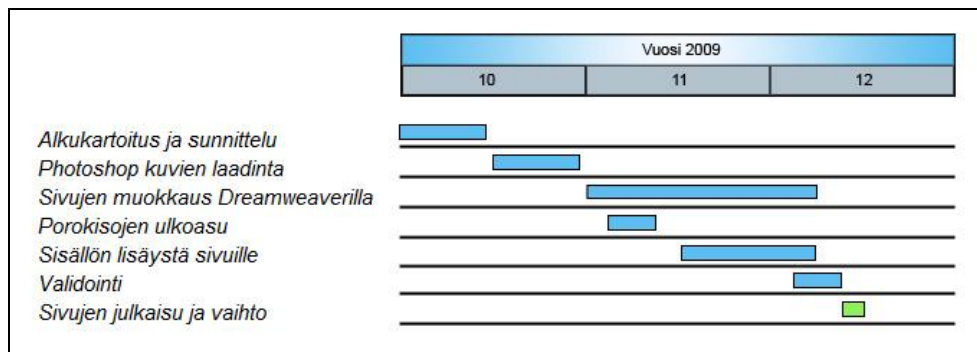
### **2.4 Projektin aikataulu ja dokumentointi**

Opinnäytetyön aikataulu rakentui toimeksiantajan toiveiden mukaisesti. Saimme tiedon projektista lokakuun alussa ja sovimme projektin aloittamisesta ripeillä yhteydenotoilla. Saatuaamme projektin työnalle aloimme välittömästi suunnitella ja työstää nettisivuja. Sivujen valmistumiselle määrättiin takaraja joulukuun 2009 puoleen väliin. Tiesimme aikarajan niukkuuden ja toimimme sen mukaisesti. Kyseisenä ajankohtana meillä ei ollut enää muita kursseja, joten pystyimme paneutumaan opinnäytetyön toiminnalliseen osuuteen kokopäiväisesti. Projektista muodostui näin ollen hyvin tiivis ja aktiivinen rupeama.

Etenimme projektissa luonnollista reittiä suunnittelusta toteutukseen, sopimalla välillä toimeksiantajien kanssa seuraavista vaiheista. Alun suunnittelun ja Photoshopilla laatimienne mallikuvien jälkeen siirryimme työskentele-

mään Macromedia Dreamweaverilla. Nettisivuja laatiessamme meillä oli apuna valmis CSS-tyylipohja. Klubin sivuja Dreamweaverilla jo käsitellessämme määritimme samalla porokisojen sivuille sopivan visuaalisen ulkoasun.

Sisällön sivuille saimme suoraan klubin nettityöryhmältä. Materiaalin lisääminen sivuille sopivaan muotoon vei suurimman osan web-editorilla työskentelemästämme ajasta. Lopputulos miellytti kaikkia projektin osapuolia, joten sivustot saatiin julkaistua aikataulussa joulukuussa 2009 (kuva 1).



Kuva 1. Projektin aikataulu loppuvuonna 2009

Sivusto julkaistiin onnistuneesti Internetiin yhdellä ainoalla tapaamiskerralla, jonka jälkeen ne ovat toimineet moitteettomasti ainakin tämän opinnäytetyön julkaisuajankohtaan asti. Toiminnallisen työn lisäksi opinnäytetyöhön kuuluva kirjallinen raportointi tapahtui keväällä 2010.

Koko opinnäytetyöprosessin ajan dokumentoimme työn eri vaiheet ja klubin nettityöryhmän kanssa pidettävät tapaamiset joko Notepadille tai MS Wordille. Dokumentointi helpotti huomattavasti työn etenemistä. Tarvittaessa pysyimme tarkistamaan ajankohdat ja muut tärkeät tiedot muistiinpanoista opinnäytetyötä tehdessämme.

## 3 TEKNIikka JA TOTEUTUS

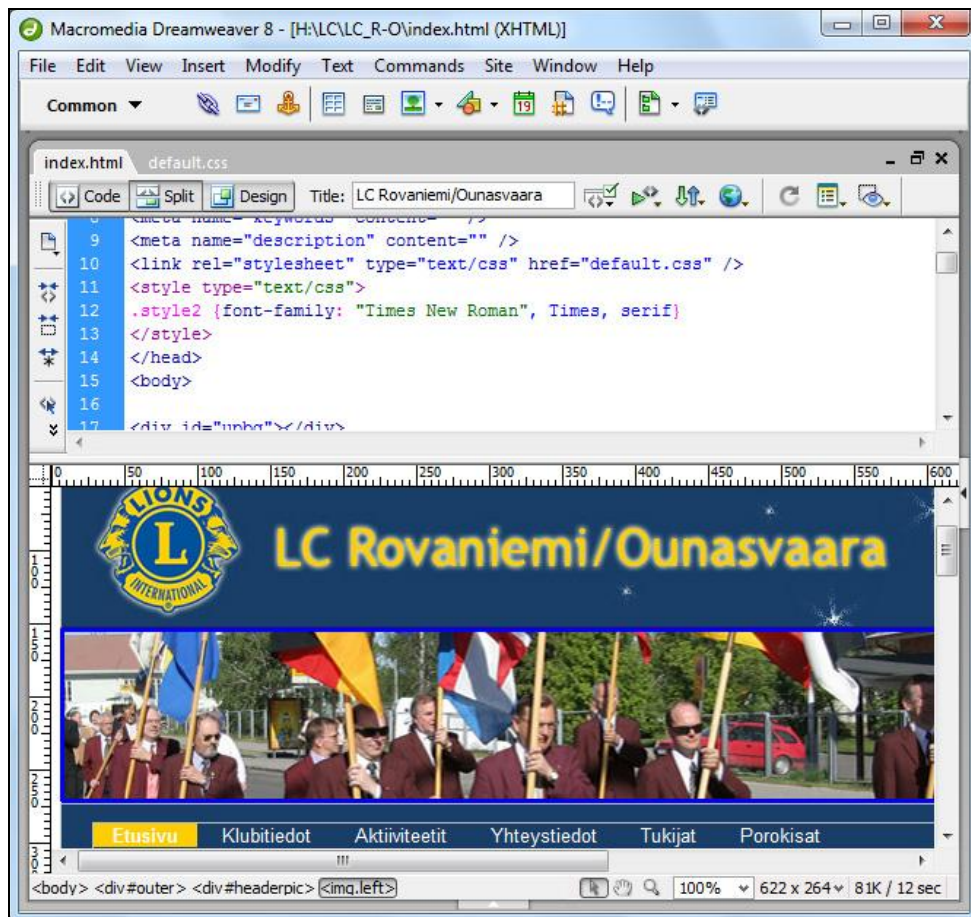
### 3.1 WWW-sivustojen luonti

#### 3.1.1 WWW-editorin valinta

Kun päätimme ottaa projektin vastaan, aloimme miettiä millä ohjelmalla pääsisimme parhaaseen lopputulokseen ja mikä ohjelma olisi meidän oman osaamisemme kannalta kätevin. Macromedia Dreamweaver oli meille jo ennestään tuttu, sillä olimme tutustuneet ohjelmaan jo koulussa ja tehneet aikaisempia www-sivuja samalla ohjelmalla. Vaikka Dreamweaver on kallis ohjelma, sen tarjoamat käyttömahdollisuudet ja CSS-tyyliin hallinnoinnin kätevyys ratkaisivat valinnan Dreamweaverin hyväksi. Pidimme molemmat Dreamweaverista ja myös klubin nettityöryhmälle Dreamweaverin valinta sopi.

Olimme toki käyttäneet koulussa muitakin web-sivujen laadintaohjelmia, kuten esimerkiksi Microsoft Frontpagea. Microsoft Frontpagen hylkäsimme ihan puhtaasti sen heikon käytettävyyden takia ja koska se on ohjelmana vanhentunut sekä jo yleisestä käytöstä muutenkin poistunut. Eräs ilmaisohjelma Kompozer, jota kokeilimme valitsemaamme CSS-mallin muokkaamiseen, ei jostain syystä pystynyt pitämään sivua koossa, joten aikaa enempää hukkaamatta hylkäsimme senkin. Tietysti notepadilla koodaaminen oli myös ollut yksi vaihtoehtoista, mutta Notepadilla työskentely olisi hetken päästä osoittautunut liian työlääksi, sillä tarkoituksenahan oli tehdä kahdet nettisivut.

Yhtenä suurena kriteerinä web-editorin valinnassa pidimme ohjelman saataavuutta koulussa, jonka tiloissa meillä oli yhdessä tarkoitus sivut laatia. Kaikkein tärkeimmäksi kriteereistä muodostui kuitenkin ohjelman kyky hallinnoida CSS-tyylejä sivuja muokatessa. Macromedia Dreamweaver oli paras käytettävyydeltään, sillä muokatessa CSS-tyylejä päivittyivät tiedot ja näkymä HTML-sivulle automaattisesti. Tyylitiedostoja ja sivuja pystyi kätevästi käsittelemään ohjelmaikkunassa yhtä aikaa. (kuva 2). Klubin nettityöryhmällä oli aiempien sivujen päivityksessä ollut käytössä vanha Microsoft Frontpage, joten he olivat kiinnostuneita vaihtamaan uudempaan ja käytännöllisempään ohjelmaan. Koska ohjelma oli meille jo tuttu ennestään niin miksi mennä vaihtamaan ja opettelemaan uusia ohjelmia liian tiukalla aikataululla.



Kuva 2. Näkymä Macromedia Dreamweaver 8:n käyttöliittymästä

Loimme siis klubin ja porokisojen nettisivut kokonaan Macromedia Dreamweaverilla. Emme missään välissä vaihtaneet ohjelmaa ja asia ei tullut edes mieleen sillä hommat toimivat valitulla editorilla erittäin hyvin. Pystyimme tekemään sivuja koulussa, sillä tarvittavat ohjelmat löytyivät koulussa parista luokasta.

### 3.1.2 HTML- ja XHTML-kielet

Teimme sivut HTML muotoon. HTML on lyhenne sanoista: hypertext markup language, eli hypertekstin merkkäuskieli. Yleisesti HTML:ää käytetään webbissä, jota varten se on kehitettykin. HTML-dokumentti on pääasiassa pelkkää tekstiä, mutta se voi sisältää viittauksia muun tyyppisiin dokumentteihin, kuten kuviin. Viittauksilla tarkoitetaan kuvatiedostojen osoitetta ja tietoja esimerkiksi kuvan sijainnista suhteessa tekstiin. (Korpela–Linjama 2005, 70.) Meillä HTML-koodi sisältää näitä viittauksia useissa eri kohdissa, esimerkiksi viitattaessa kuviin ja PDF-tiedostoihin.

”HTML on tarkoitettu esitysmuodoksi, joka on riippumaton käytettävistä laitteista ja ohjelmista ja joka muun muassa automaattisesti mukautuu selaimen ikkunan kokoon ja käyttäjän fonttivalintoihin” (Korpela 2010). Meillä oli valittavana tehdä sivut joko HTML- tai XHTML-muotoon. Valitsimme näistä HTML-kielen sen yksinkertaisuuden ja helppouden kannalta, niin nettisivujen laadinnan kuin valmiiden sivujen katsojan näkökulmasta. XHTML-kielillä tehtynä sivut olisivat vieneet ehkä vielä enemmän aikaa ja olleet meille lisärasitteena.

### 3.1.3 CSS-tyylit

”CSS on merkintäjärjestelmä, jolla voi esittää selaimille dokumenttien ulkoasua koskevia ehdotuksia. Yhtä ehdotuksen kokonaisuutta sanotaan tyyliohjeeksi eli tyylisäännöksi, englanniksi style sheet. Käytännössä CSS:llä muotoillaan yleensä web-sivuja, tarkemmin sanoen HTML-muotoisia dokumentteja, joita web-selaimet esittävät. Lähtökohtana on, että selain joka tapauksessa esittää dokumentin jollakin tavalla käyttäen joitakin perusasetuksia, oletusasetuksia.” (Korpela 2008, 2.)

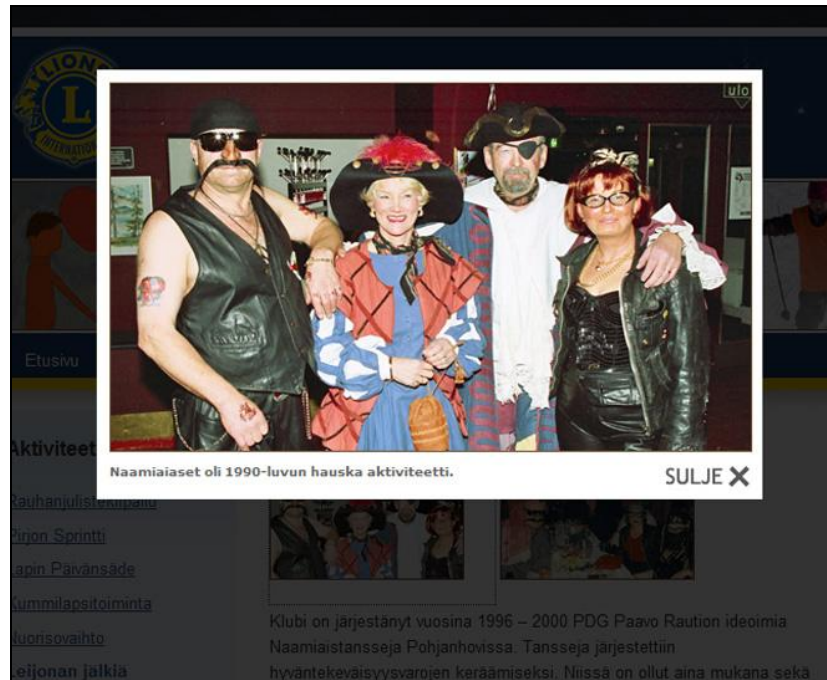
CSS:llä on nopeaa ja varsinkin helppoa, jos asian hallitsee, suorittaa komentoja eli ulkoasuun ja sijoitukseen liittyviä määrytyksiä, joita HTML-kielillä ei voi tehdä. Kun kyseessä on komento, joka täytyy näkyä samana kaikilla nettisivuilla, on kätevää ja aikaa säästävää suorittaa komento CSS-koodissa. CSS-koodiin sisällytetään haluttu komento vain yhteen ainoaan paikkaan, joka sitten toistuu samana jokaisella HTML-sivulla.

CSS:n tehokkuuden ja kätevyuden vuoksi loimme nettisivujen ulkoasun sen avulla. Nykyisessä koulussa opittu taito tuli hyödyksi tässä opinnäytetyöprojektissa.

### 3.1.4 Lightbox2

Lightbox2 on JavaScript koodia, joka mahdollistaa kuvien esittämisen nettisivuilla tyylikkäästi ja tilaa säästäen. Lightbox2:n avulla voidaan aukaista nettisivuilla pienenä näkyvä kuva näkymään koko selainikkunassa tummentamalla muun sivun alleen (kuva 3). Näin näkymä on selkeä ja katse saadaan kohdistumaan aukaistuun kuvaan. Olivatpa kuvat aukaistuina Lightbox2:ssa

minkä kokoisia ja muotoisia tahansa, niin WWW-sivuilla pienoiskuvat ovat keskenään samankokoisia.



Kuva 3. Kuva aukaistu Lightbox2-ikkunaan. Näkymä Aktiviteetti-sivuilta

”Lightbox on yksinkertainen ja huomaamaton komentosarja, joka avaa kuvan avoinna olevan sivun päälle. Se on nopea asentaa ja toimii kaikissa nykyisissä selaimissa.” (Dhakar 2010.) Lightbox2:n nykyaikaisen kuvien esitystavan ja selaintoimivuuden vuoksi halusimme käyttää tätä tekniikkaa klubin sivuilla.

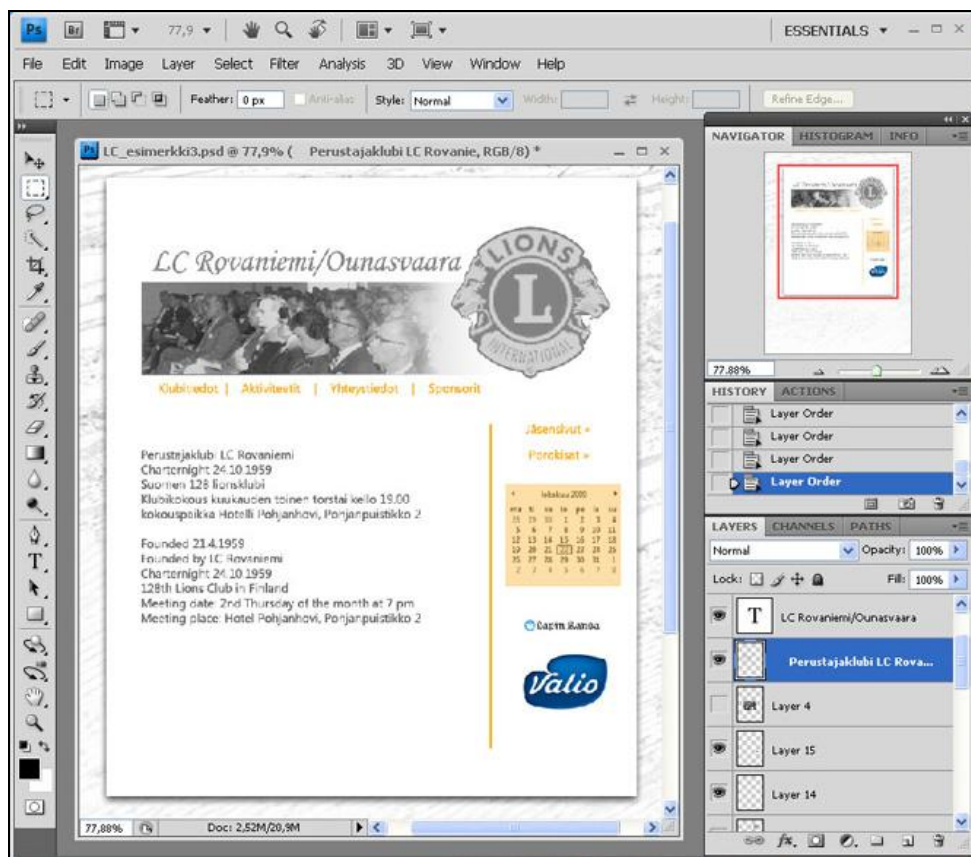
Aluksi Lightbox2:n lisääminen tuotti meille ongelmia. Lightbox2 toteutetaan JavaScript koodilla jota emme olleet käyttäneet hirveästi aikaisemmin. Otimme asiasta selvää netistä ja löysimmekin ohjeet Lightbox2:n muodostamiseen, mutta emme täysin onnistuneet koodin yhdistämisessä nettisivulle. Muutamalla opettajan neuvolla saimme kuitenkin Lightbox2:n toimimaan.

### 3.2 Kuvankäsittely

Valitsimme Photoshopin kuvankäsittelyohjelmaksemme, koska se oli meille jo ennestään tuttu niin koulusta kuin vapaa-ajaltakin. Osasimme käyttää ohjelmaa varsin kattavasti ja monipuolisesti. Lisäksi ohjelma löytyi koulun koneilta ja oli helposti käytettävissä. Muitakin ohjelmia olisi ollut tarjolla, mutta Photoshop osoittautui parhaimmaksi ja monipuolisimmaksi kuvankäsittelyohjelmaksi.

Klubin nettityöryhmä voi omassa päivitystyössään käyttää haluamaansa ohjelma kuvien käsittelyyn, kunhan vain onnistuvat muokkaamaan esimerkiksi Lightbox2:n vaatimat pikkukuvat ja muut tarvittavat muutokset riittävän hyvin.

Meillä oli käytössä muutama eri versio Photoshop ohjelmasta johtuen erilaisista tilojenkäyttö mahdollisuuksista. Käyttämiämme versioita oli Photoshop CS4 ja CS2. Näistä uudempi oli luonnollisesti CS4. Jouduimme hieman opettelemaan uudemman version käyttöä, koska olimme jo tottuneet aiempiin versioihin. Photoshopin versioissa oli onneksi samoja toimintoja ja niistä sai pienellä vaivalla muokattua samannäköiset käyttöliittymät.



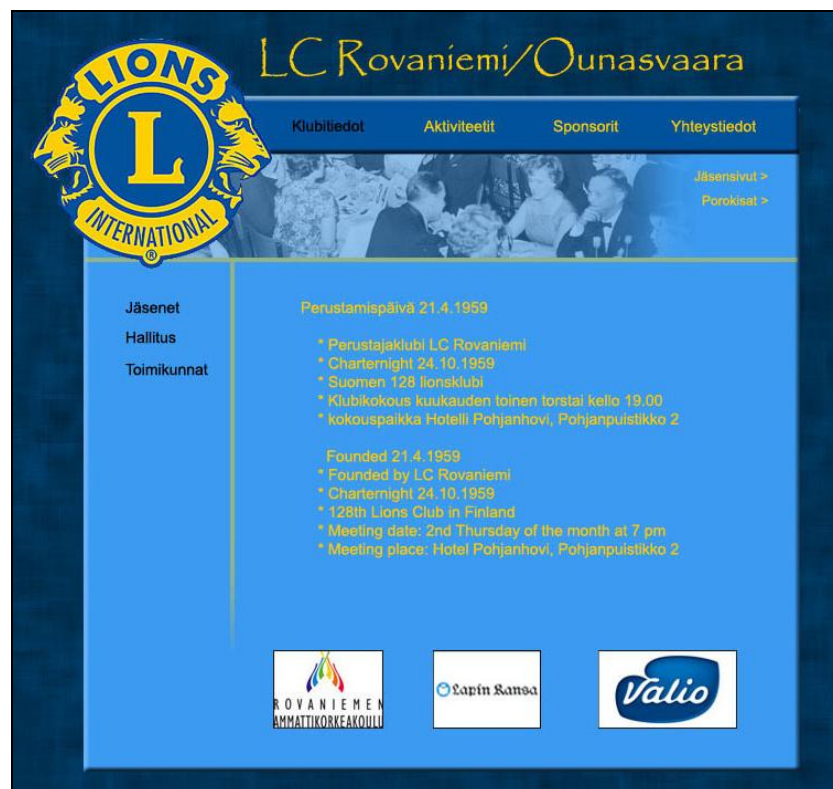
Kuva 4. Yksi malli Photoshop CS4:ssa muokattavana

Aluksi käytimme Photoshopia erilaisten nettisivumallien tekemiseen kuviksi (kuva 4). Photoshopilla oli helppo käsitellä kuvia ja liikutella niiden elementtejä eri paikkoihin layerien avulla. Layerit eli tasot ja kerrokset ovat Photoshop-kuvankäsittelyohjelman luomia tasoja. Tasoja voi muokata yksinään koskematta muihin tasoihin, tai sitten muokata kaikkia tasoja kerralla. Tasot näkyvät kuvassa 4 vasemmassa alareunassa.



Kuva 5. Hahmottelu värisyhdistelmästä ja asetelusta

Kokeilimme todella erilaisia vaihtoehtoja. Värit ja asettelu vaihtuivat kuvakoh-  
taisesti erilaisiksi. Käytimme malleissa virallisia logoja ja yhdessä sovittuja  
linkkitekstejä aidon tunnelman tavoittamiseksi (kuva 5 ja kuva 6). Kuvilla pys-  
tyimme havainnollistamaan ideoita nettisivujen toimeksiantajalle.



Kuva 6. Sininen väri oli toimeksiantajalle mieleinen



Esittelimme kuvat LC:n nettityöryhmälle ja he valitsivat mieluisimman vaihtoehdon. Valittuun visuaaliseen malliin löytyi sopiva CSS-rakenne, jonka visuaalista ulkoasua muokkasimme osittain myös Photoshopilla. Muun muassa rakenteiden värit muuttuivat ratkaisevasti.

Photoshopin käyttö painottui erityisesti valokuvien ja grafiikan muokkaamiseen nettisivuille sopivaksi. Käyttöön saamamme kuvat olivat jo valmiiksi digitaalisessa muodossa, joten niiden muokkaamisen aloittaminen oli vaivatonta.

Kun olimme päättäneet rakenteen osioiden koot, muokkasimme kuvat niihin sopiviksi. Tällöin kuvakoko vaihteli rakenteen paikan mukaan, pysyen kuitenkin hallitun näköisenä.

### 3.3 Selaintestaus

Projektin loppuksi testasimme nettisivujen käyttäytymistä eri selaimilla. Selainjoukkoon valitsimme kaikista yleisimmät selaimet: Internet Explorer, Mozilla Firefox ja Opera (taulukko 1). Aluksi tarkoitus oli myös testata sivut Netscape-selaimella. Löytäessämme tiedon, että Netscape on vanhentunut ja käytöstä pikku hiljaa poistuva selain, jolla ei ole enää teknistä tukea tarjolla, päättimme selaimen pois testausjoukosta.

Taulukko 1. Selaintestauksen verokkijoukko

Selain	Versio	Valmistajan www-osoite
Internet Explorer	8.0.7600.	<a href="http://www.microsoft.com/">http://www.microsoft.com/</a>
Mozilla Firefox	3.6.3	<a href="http://www.firefox.com/">http://www.firefox.com/</a>
Opera	10.53	<a href="http://www.opera.com/">http://www.opera.com/</a>

Tehdessämme klubin ja porokisojen sivuja Zenlike CSS-tyylipohjaan, huomasimme muutamia eroja nettisivuissa selaimesta johtuen. Alatunnisteessa oleva logo ja viiva eivät pysyneet yhdessä Internet Explorer selaimella sivuja tarkasteltaessa. Firefox-selaimessa tätä virhettä ei ollut. Saimme ohjaajalta hyvät neuvot tilanteen korjaamiseen ja tulos oli erittäin tyydyttävä.

Sivujen loppuvaiheessa testasimme sivut uudelleen samoilla selaimilla. Toiminnot, joita testasimme, olivat yleinen ulkoasu ja rakenne, linkkien toiminta, linkkitiedostojen avaaminen sekä kuvien avaaminen Lightbox2-ikkunaan.

Yleinen ulkoasu ja rakenne toimivat kaikilla selaimilla samalla tavalla. Hyvin pieni ulkoasuero on Opera-selaimessa porokisojen sivuilla alatunnisteen logossa. Logo sijoittuu hiukan sisältökehyksen päälle. Muutos ei ole häiritsevää, mutta tarkkasilmäisimmät sen huomaavat. ”Vaikka tyyliohjeella säädeltäisiin ulkoasua hyvinkin yksityiskohtaisesti, ei sivu näytä samalta kaikilla selaimilla. Se ei olisi yleisesti mahdollistakaan, eikä mitenkään tavoiteltavaa.” (Korpela, 2008, 12.) Tavoitteisiimme kyllä kuului sama ulkonäkö eri selaimissa, mutta aikarajoitteen vuoksi emme paneutuneet asiaan liian intensiivisesti. Linkkien toiminta, linkkitiedostojen ja kuvien avaaminen olivat tärkeimpiä toimintoja ja ne onnistuvatkin molemmilla sivustoilla toivotunlaisesti kaikilla verrokijoukon selaimilla.

### **3.4 Sivustojen julkaisu Internetiin**

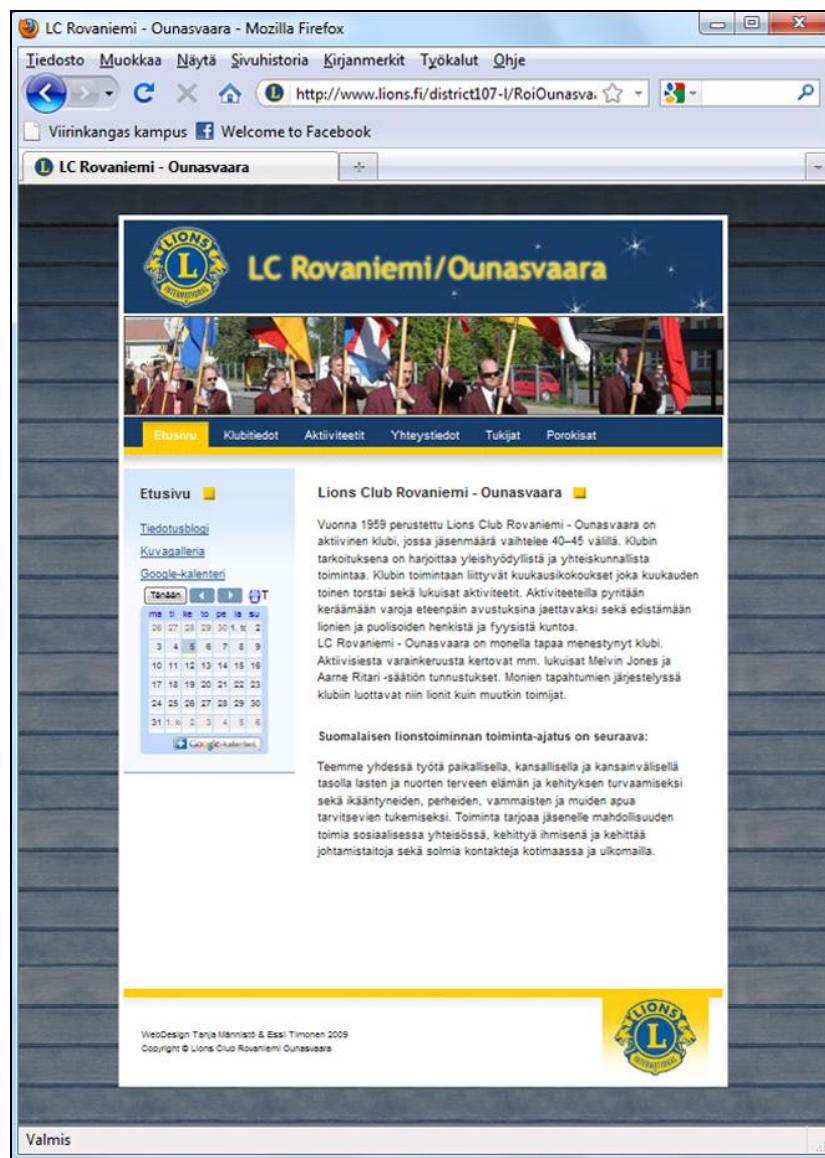
Web-sivujen valmistuttua, täytyivät sivut vielä saada Internetiin. LC:n nettityöryhmällä oli jo valmiina tarvittavat ohjelmat ja tieto entuudestaan miten tiedostojen siirto suoritetaan.

”Siirto tehdään yleensä joko erityisellä tiedostonsiirto-ohjelmalla eli FTP-ohjelmalla, joita on useita erilaisia, tai sivunkeho-ohjelman erityisellä toiminnolla” (Korpela–Linjama 2005, 21). Osallistuimme sivujen siirtotilanteeseen yhdessä nettityöryhmän kanssa. Siirto tehtiin AtomFTP-ohjelmalla. Tilanne oli ensimmäinen opinnäytetyöprojektin aikana, jolloin jouduimme seuraamaan tapahtumaa sivusta. Siirtotilanne ei mennyt ihan ongelmitta. Joidenkin tiedostojen nimet olivat epäsoivia ja välillä tiedostoja meni väärin kansioihin. Näistä ongelmista johtuen siirtotilanne kesti pitempään mitä aluksi oli arvioitu, mutta kaiken kaikkiaan tehtävä saatiin suoritettua kerralla ja se onnistui lopulta mainiosti.

Emme olleet aikaisemmin julkaisseet sivuja webiin, joten tämä osio oli meille uusi kokemus. Tästä kokemuksesta oli meille paljon hyötyä, kun näimme miten sivut saadaan Internetiin käytännössä.

LC Rovaniemi/Ounasvaara klubilla oli jo ennen tätä opinnäytetyöprojektia nettisivut käytössä. Heillä oli siten myös web-sivuille osoite, jota ei ollut tarkoitus muuttaa. Osoite on nykyäänkin sama eli <http://www.lions.fi/district107-l/RoiOunasvaara/> (kuva 7).

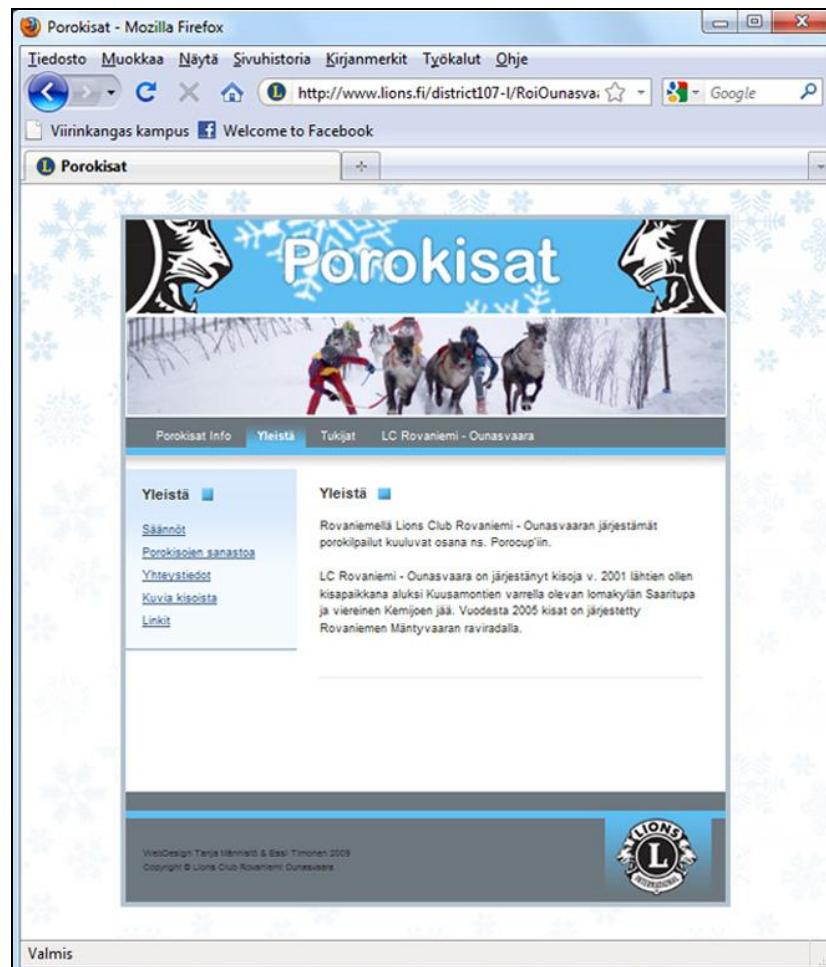
Pitkä ja vaikeasti muistettava klubin osoite tuntuu rikkovan kaikkia helpon web-osoitteen ominaisia piirteitä. Nettisivujen osoitteen tulisi olla helppo muistaa ja yksinkertainen kirjoittaa. Sen pitäisi olla lyhyt ja pysyvä. (Nielsen 1999.) Vaikka osoite onkin monimutkainen ja todella hankala muistaa niin Google hakukoneen kautta sivuille onneksi löytää yksinkertaisilla hakusanoilla, esimerkiksi ”LC Rovaniemi Ounasvaara”. Myös Lions Club ry:n virallisilta sivuilta löytyy linkkipolku Lapin piiriin, josta edelleen kyseisen klubin Internet-sivuille.



Kuva 7. Valmis klubin sivusto Internetissä

Haluttujen porokisojen nettiosoite määräytyi samalla tavalla kuin klubisivujen osoite. Ainoa poikkeavuus on polussa, joka on pidempi, sillä sivut teknisesti sijaitsevat klubisivujen alikansiossa. Osoite porokisojen sivuille on: <http://www.lions.fi/district107-l/RoiOunasvaara/poroindex.html> (kuva 8).

Porokisojen nettisivut löytyvät, kuten klubin sivutkin yksinkertaisella haulla Googlesta. Klubin sivuilta on myös selkeä linkki porokisojen sivuille, samoin kuin porokisoista klubin sivuille.



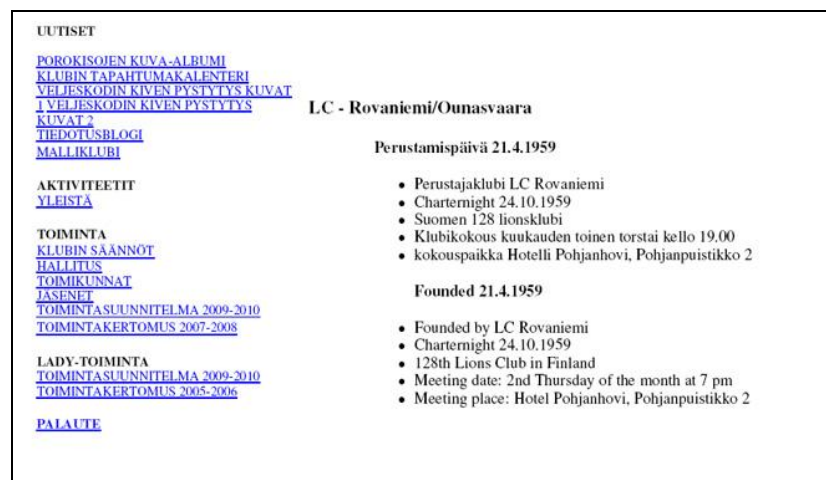
Kuva 8. Valmis porokisojen sivusto Internetissä

Sivujen julkaisemisen jälkeen lupauduimme julkaisuajankohdan välittömässä läheisyydessä korvauksetta tulla avittamaan sivujen päivityksessä tai korjauksessa, jos niissä jotain vikaa ilmeni. Toimeksiantajilla oli hyvin osaamista aikaisempien nettisivujen ylläpidosta, joten näidenkin sivujen päivittäminen varmaan tulee luonnistumaan ihan hyvin. Kerroimme nettityöryhmälle kuitenkin muutamia yksinkertaisia neuvoja tekstien ja kuvien lisäämiseen sivuille.

## 4 VISUAALISUUS

### 4.1 Muutoksen polulla

Uusista sivuista haluttiin nykyaikaisemmat ja edustavammat kuin aikaisemmat käytössä useita vuosia olleet sivut olivat. Aiemmat sivut sisälsivät paljon pelkkää tekstiä ja rakenteeltaan ne olivat hyvin yksinkertaiset. Värimaailma koostui pääosin mustasta tekstistä ja valkoisesta taustasta (kuva 9). Joitain PDF-tiedostoja sivuilla oli linkkeinä, jotka sisälsivät sitten enemmänkin värejä, mutta itse sivuilla värejä ei ollut käytetty lainkaan.



Kuva 9. Etusivu aiemmista sivuista

Uusien sivujen yhtenä suurena toiveena oli visuaalisuuden lisääminen. Visuaalisuutta uusille sivuille haimme valitsemalla niihin ensin uuden rakenteen, sitten eri kohtiin sopivat värit ja lopuksi asiaankuuluvat kuvat. LC:n nettityöryhmän huoleksi jäi sisällön eli tekstien muokkaaminen.

”Kun sivua vilkaistaan ensimmäisen kerran, kiinnittyy katsojan huomio yleensä ensimmäisenä sivun linjoihin ja väreihin. Värien jälkeen sivun huomiota herättävin osa ovat kuvat ja tekstit ovat huomioarvoltaan häntäpäässä.” (Korpela–Linjama 2005, 202.) Kuten aikaisemmista sivuista huomaa, visuaalisuus oli jätetty toisarvoiseksi asiaksi informaation esittämisen sijaan (kuva 9). Juuri näistä tiedostetuista syistä lähdimme projektissa liikkeelle sivun rakenteesta ja värimaailmasta.

Klubin puolesta toivottiin, että klubin ja porokisojen sivut olisivat valmistuessaan kuin ”sukua” toisilleen, mutteivät kuitenkaan identtisiä keskenään. Lop-

putulokseen pääsemiseksi päätimme käyttää samanlaista CSS-mallipohjan rakennetta molemmilla sivustoilla. Sivujen täytyi tietenkin erottua toisistaan jollain tavalla, joten valitsimme klubin sivuille Lions-logon värit ja porokisojen sivuille raikkaammat talvisiin porokisoihin sopivat värit. Samat värit erilaisissa rakenteissa olisi ollut myös mahdollinen vaihtoehto sivustojen yhtäläisyyden merkiksi. Erilaiset rakenteet olisivat kuitenkin voineet hankaloittaa ja hidastaa käyttäjän toimintaa sivuilla.

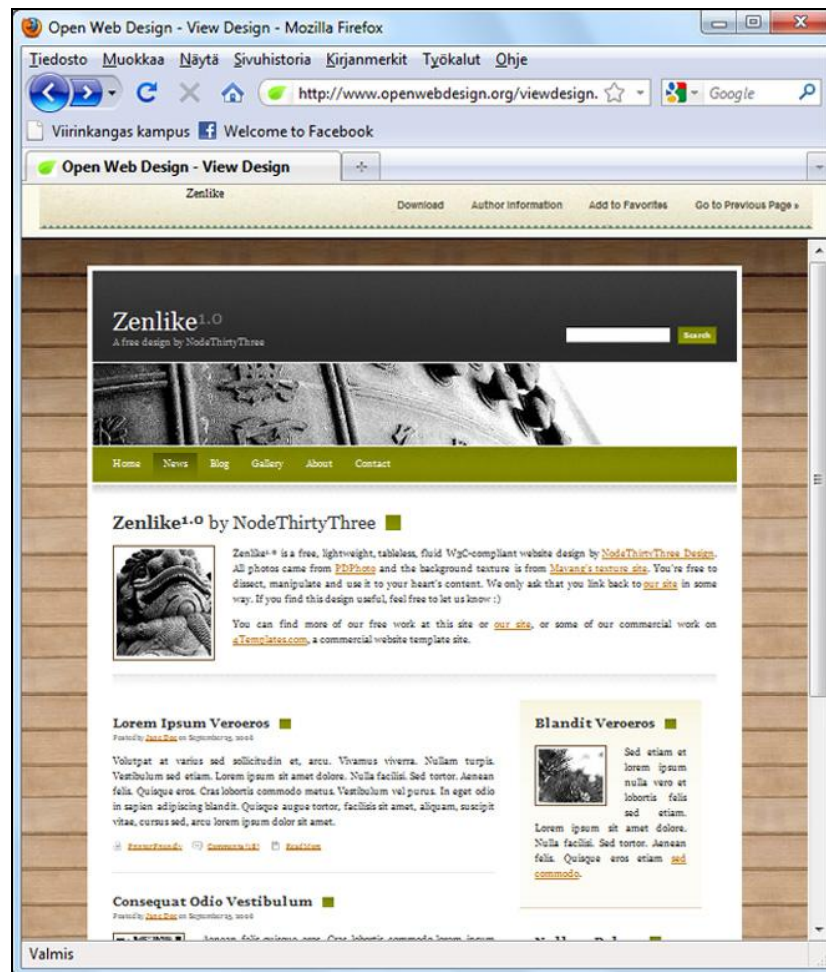
Vanhojen sivujen tekstit oli tarkoitus siirtää kokonaisuudessaan uusille sivuille. Tekstiä oli jo ennestään paljon ja muokattuna sitä tulisi olemaan yhä enemmän. Nettisivujen edistyessä, nettityöryhmä halusi nimittäin lisää esiteltäviä aiheita, jolloin myös tekstin määrä siis kasvoi. Loppujen lopuksi jouduimme pohtimaan tekstin visuaalisia piirteitä sen suuren määrän vuoksi.

Tekstin määrän lisäksi visuaalisia haasteita toivat erilaiset tekstin käyttötarkoitukset, kuten taulukot, otsikot ja linkit. Muokkasimme tekstejä ja fontteja niiden toiminnallisen tarpeen mukaan.

#### **4.2 Nettisivujen rakenne**

”Ei ole järkevää lähteä keksimään pyörää uudestaan. Tämä pätee myös nettisivujen ulkoasun suunnittelussa. Aina ei ole järkevää aloittaa sivun ulkoasun tekoa aivan nollasta vaan kannattaa käyttää hyväksi netissä olevia valmiita sivupohjia.” (Mvnet 2010.) Lähdimme etsimään valmista sivupohjaa ja sopiva löytyi Open Web Design sivuilta osoitteesta: <http://www.openwebdesign.org/>.

Valitsimme pohjaksi Zenlike-nimisen ulkoasun (kuva 10). CSS-mallipohjaan kuuluu: tausta, sisältölaatikko, laaja otsikon ja kuvan sisältämä kenttä sekä laaja valokuva, linkkipalkki, linkkilaatikko, teksti-ikkuna ja alatunniste.



Kuva 10. Zenlike ulkoasu, CSS-malli

Pohja ei kokonaisuudessaan aivan sopinut suunnitelmiimme eikä visioihin, mutta se oli lähin mahdollinen malli, joka vastasi tarpeitamme. Tartuimme rankalla kädellä koodiin ja pistimme sen uuteen uskoon. Muokkasimme muun muassa rakenteiden osioiden paikkoja, esimerkiksi pienestä oikean laidan infolaatikosta teimme tärkeän linkkejä sisältävän elementin sivun vasempaan laitaan.

Alkuperäisessä pohjassa sisältölaatikko ei liiku taustan mukana vaan pitää leveytensä olipa sivua pienennetty tai suurennettu miten paljon tahansa. Meillä sisältölaatikko suurenee ja pienenee taustan mukana pysyen keskellä ja suhteessa oikeassa koossa taustan kanssa. Zenlike-pohjassa on näkyvis- sä hakutoiminto, jota emme yhteisellä päätöksellä ottaneet käyttöön. Koimme sen tarpeettomaksi sivujen pienehkön määrän vuoksi.

#### 4.2.1 Tausta ja sisältölaatikko

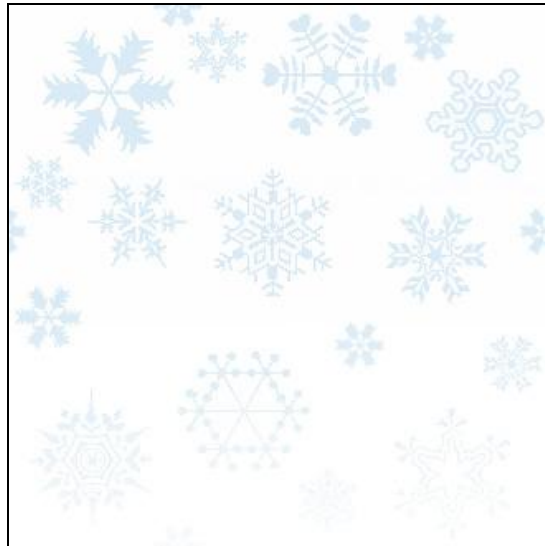
Klubi-sivuilla taustaksi muokkasimme lautaseinää muistuttavan kuvion johon valittiin värisävyiksi Lions-logoon sointuvan sinisen eri sävyjä. Lautaseinän yläreuna on tummempi, joka luo eräänlaisen varjostuksen ja kolmiulotteisuuden vaikutelman (kuva 11). Muitakin vaihtoehtoja klubin sivujen taustaksi oli, mutta päädyimme kyseiseen lautaseinään. Lautaseinä kuvio luo klubille ominaista kabinettimaista ja arvokasta tunnelmaa.



Kuva 11. Klubisivun kolmiulotteiset sinisen eri sävyt taustalaudassa

Porokisojen sivuilla taustana on valkoiseen pohjaan häivytettyjä vaaleansinisiä lumihutaleita (kuva 12), jotka luovat sivuille kevyen ja talvisen tunnelman. Lumihutaleet ovat ylhäältä voimakkaammin näkyvissä, kuin sivun alaosassa. Jos hutaleet olisivat yhtä voimakkaita koko alueella, olisi vaikutelma erittäin sekava ja levoton.



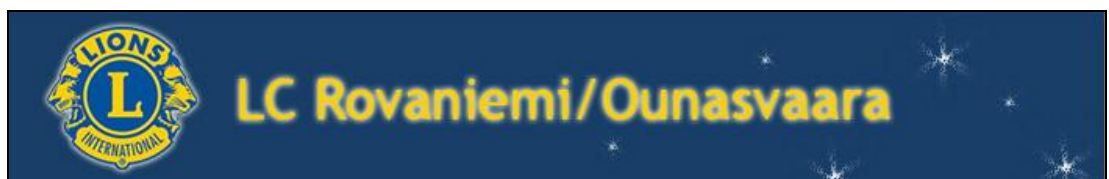


Kuva 12. Porokisojen sivuilla on lumihiihutaletausta

Molempien sivujen tausta on toteutettu yhdellä kuvalla, joka toistuu moneen kertaan koko sivun leveydeltä luoden koko taustan peittävän yhtenäisen pinnan. Taustan päällä on molemmilla sivustoilla valkopohjainen sisältölaatikko, joka on jaettu eri osiin tarpeiden mukaan. Sisältölaatikon osiot käsittävät kaiken sivuilla olevan sisällön.

#### 4.2.2 Sivuston otsikko ja laajakuva

Klubisivuille tullessa ensimmäisenä ja ylimpänä näkyy otsikkokentän kuvabanneri, johon kuuluu Lions-logo ja klubin nimi ”LC Rovaniemi/Ounasvaara”. Porokisojen sivuilla ylimpänä on muokattu Lions-logo ja ”Porokisat”-teksti. Kirjoitettu otsikko kertoo käyttäjälle heti ja selkeästi minne hän on tullut.



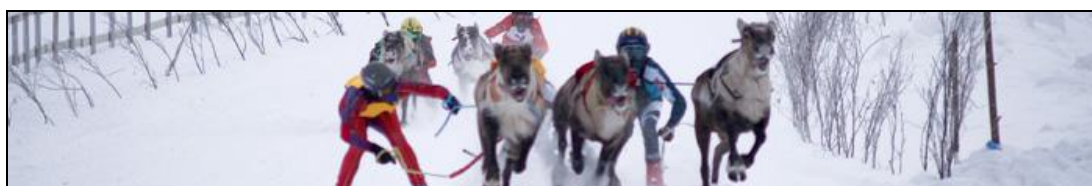
Kuva 13. Klubi sivujen otsikkokentän kuvabanneri



Kuva 14. Porokisojen sivujen otsikkokentän kuvabanneri

Klubin sivuilla otsikon vasemmalla puolella on Lions-logo ja oikealla pieniä valopilkkuja pohjoisen tähtitaivaan tyyppisesti (kuva 13). Halusimme tuoda esille lappilaista ulottuvuutta, välttämällä ylikorostamista. Porokisojen sivuilla iso Lions-logo on halkaistu kahtia ja leijonien päät on laitettu otsikon vastakkaisiin reunoihin, taustalla on suurien lumihuutaleiden osia osittain näkyvissä (kuva 14). Halkaistu logo ja suuret lumihuutaleet saavat aikaan energisen ja räväkän vaikutelman, joka sopii hyvin kilpailutunnelmaan.

Otsikkokentän kuvabannerin alapuolelle kuuluu sivusta riippuen laaja kuva tai valokuvakollaasi. Valitsimme laajakuvan kunkin sivun aiheeseen sopivaksi. Klubin kaikille sivuille ei kuvaa löytynyt, sillä oikeanlaista kriteerimme täyttävää materiaalia ei yksinkertaisesti ollut. Kriteereihin kuului sommitelmallisesti toimiva leveä ja litteä kuva. Porokisoista saimme runsaasti kuvamateriaalia, joten laajojen kuvien löytäminen ei tuottanut ongelmia, päinvastoin jouduimme karsimaan ja valikoimaan timantit hiekanjyvistä (kuva 15).



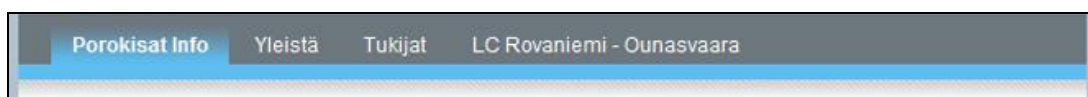
Kuva 15. Yksi porokisojen laajakuvista

#### 4.2.3 Navigointi – linkkipalkit

Sivun toiminnan kannalta tärkeimmät osat eli eri sivuille ohjaavat linkit jaettiin kahteen osaan. Tärkeimmät eri osa-alueita määrittävät linkit laitettiin vaakasuoraan riviin otsikkokentän ja laajan kuvan alapuolelle (kuva 16 ja kuva 17). Molempien sivujen primääriset linkkipalkit ovat rakenteeltaan samanlaiset ja niissä on mahdollisuus lisätä välilehtiä sivun reunaan asti. Ainoa poikkeavuus on värit joista kerromme myöhemmin kohdassa 4.3.



Kuva 16. Klubi sivujen primaarinen linkkipalkki



Kuva 17. Porokisojen sivujen primaarinen linkkipalkki

Seuraavan asteen linkit sijoitettiin pystysuoraan linkkilaatikkoon teksti-ikkunan vasemmalle puolelle (kuva 18 ja kuva 19). Jotkin ylemmän tason linkit eivät sisältäneet yhtään seuraavan tason linkkiä, jolloin laatikkoa vasempaan laitaan ei tarvittu. Laatikon korkeus vaihtelee sen sisältämien linkkien määrän mukaan.



Kuva 18. Klubi sivujen sekundaarinen linkkilaatikko



Kuva 19. Porokisojen sivujen sekundaarinen linkkilaatikko

#### 4.2.4 Teksti-ikkuna

Varsinainen sivun sisältämä informaatio eli teksti sijoitettiin sisältöikkunaan vasemman sekundaarisen linkkipalkin vierestä alkavaksi. Tekstiosa täyttää näin ollen sivun sen oikeaan laitaan asti (kuva 20). Teksti-ikkunassa on tekstin jälkeen määritetty joka sivulle samankokoinen tyhjä tila ennen alatunnistetta. Tila antaa lukijalle viestin että teksti päättyy siihen.

Teksti-ikkunassa sisältönä on luonnollisesti tekstiä erilaisina otsikoina, linkkeinä ja leipätekstinä. Alueeseen on sisällytetty myös kuvia elävöittämään tekstiä JavaScriptin Lightbox2-tekniikalla.



Kuva 20. Teksti-ikkuna klubi sivuilta

#### 4.2.5 Footer eli alatunniste

Sivujen rakenteeseen kuuluu myös sivujen alareunassa oleva footer eli alatunniste. Alatunnisteessa on näkyvissä tekijänoikeusmerkinnät ja Lions-logo pienempänä toistettuna samoissa väreissä kuin sivun otsikkokentässä. Klubisivuilla logo on värillinen ja porokisojen sivuilla mustavalkoinen (kuva 21 ja kuva 22).

Halusimme alatunnisteesta mahdollisimman yksinkertaisen. Emme halunneet siitä kovin häiritsevää loppua sivuille, joten annoimme alatunnisteen olla sivun jatkona luonnollisesti viimeisenä, eikä esimerkiksi kokoajan näkyvissä selaimen alareunassa.



Kuva 21. Klubi sivujen footer eli alatunniste



Kuva 22. Porokisojen sivujen footer eli alatunniste

### 4.3 Värit nettisivuilla

”Väri on tärkeimpiä taiteellisia sommitteluelementtejä, mutta se on myös viestinnän suunnittelussa voimallinen tehokeino. Sen avulla voi muun muassa luoda verkkosivujen tunnistettavuutta, parantaa luettavuutta, painottaa ja erottaa sisältöjä sekä ilmaista tunnelmia.” (Kosslyn 2003, 63.)

Lähes kaikki asetukset varjostuksista sekä alueiden ja värien rajoista ovat samat molemmilla sivustoilla. Vaikka kaikki alueet ja osat ovatkin samoissa paikoissa ja samankokoisia ei se tarkoita etteivätkö ne olisi erilaisia keskenään. Värit ovat molemmilla sivuilla aivan erityisessä asemassa. Niillä saatiin luotua kummallekin sivustolle oma tunnelmansa. Tarkastelemme nettisivujen värejä länsimaalaisen kulttuurin näkökulmasta.

#### 4.3.1 Klubi-sivut

Klubisivuilla värimaailma koostuu pääasiassa Lions-logosta poimituista väreistä (kuva 23), eli tummasta sinisestä ja voimakkaan keltaisesta. Sininen väri rauhoittaa ja sopii mainiosti klubin teemaan ja arvoihin. Klubisivujen sinisen sävyt ovat arvokkaita ja hieman murrettuja tummansiniharmaan yhdistelmiä. Sinistä on sivuilla useissa paikoissa eri sävyissä.



Kuva 23. Klubi sivujen alalogo. Kuvassa sivun värimaailma

Keltaisen värin klubisivuille valitsimme sen pirteän ja valovoimaisen vaikutuksen vuoksi. Keltainen on mukava vastapaino siniselle ja se myös toimii tehosteväriä mainiosti. Muun muassa primaariset linkit huomaa hyvin sinistä pohjaa vasten, kun linkit ovat itse keltaiset.

#### 4.3.2 Porokisat

Porokisojen sivuilla värit on valittu aiheeseen ja ajankohtaan sopiviksi. Sivulla käytettävä Lions-logo valittiin selkeyden ja harmonian säilyttämiseksi mustavalkoisena versiona (kuva 24). Porokisojen sivuille kokeilimme useitakin eri

väriyhdistelmiä ja lopulta päätimme valita vaalean turkoosin, valkoisen ja harmaan yhdistelmän.



Kuva 24. Porokisojen sivujen alalogo. Kuvassa sivun värimaailma

Valkoinen on porokisojen sivuilla vallitsevana värinä. Valkoiseen ja harmaaseen reippautta tuo raikas ja voimakas vaaleansinertävä turkoosi. Tummanharmaa ja vaalea harmaansininen pehmentävät valkoisen ja turkoosin räväkkyttä. Myös mustaa sivuilla on vähintäänkin tekstin, mutta erityisesti Lions-logon muodossa. Musta ryhdittää sivun yleisilmettä, kun se kohdistaa katseet voimakkaiden Lions-logon puolikkaiden avulla sivun otsikkoon.

Harmaata on sivuilla sekä vaaleana, häivytyttynä ja tummana tasaisena väripintana. ”Asettaessamme harmaan vierelle minkä tahansa värin, uusi väri muuttaa harmaan välittömästi aktiiviseksi, ja harmaa saa viereisen värin vastavärin sävyn. ..Harmaa on steriili ja neutraali, ja sen luonne ja elämä on täysin riippuvainen sitä ympäröivistä väreistä.” (Itten 2003, 71.) Harmaasta voi heti huomata kuinka sen rinnalla sivujen turkoosi väri herättää huomiota ja saa yhdistelmän toimivaksi ja energiseksi. Harmaa on valittu sivuille myös sen rauhoittavan ja arkisen tunnelmansa vuoksi. Ilman sitä sivuista olisi tullut liian räväkät ja aisteja ärsyttävät.

Vaaleansinertävä turkoosi luo miellelyhtymiä taivaansinestä ja etäisestä viileästä tunnelmasta. Valitsemamme turkoosin sävy piristää porokisojen sivuja ja saa aikaan puhtaan talvisen vaikutelman. Harmaan ja valkoisen lisäksi vaalea turkoosi vetoaa mahdollisiin nuoriin porokisojen osallistujiin.

#### **4.4 Kuvat nettisivuilla**

Sivuja elävöittääksemme käytimme sivuilla kuvia monipuolisesti. Muokkasimme sinne graafisia kuvia, valokuvista kollaaseja ja valokuvia itsenäisinä tarinan kertojina. ”Kuva kiinnittää huomiota, houkuttelee ja orientoi lukijaa, helpottaa viestin perillemenoaa, täydentää tai sävyttää tekstisisältöä. Hyvä kuva voi yhtä aikaa sekä välittää tarpeellisen viestin ja samalla jäsentää ja

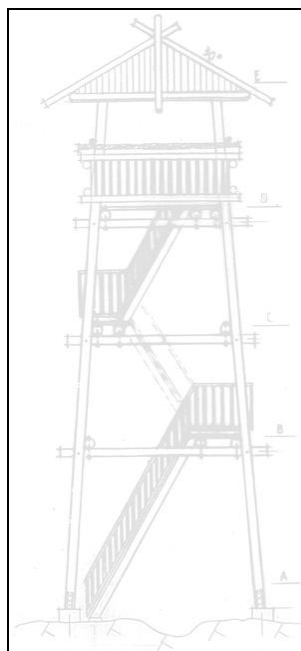
rikastuttaa ulkoasua.” (Pesonen–Tarvainen 2003, 47.) Me olemme käyttäneet kuvia molempiin Pesosen ja Tarvaisen mainitsemien kuvien käyttötarkoitukseen. Joillakin sivuilla kuvat antavat lisätietoja esimerkiksi jostain aktiviteetti-toiminnasta ja laajat kuvabannerit koristavat sivujen ulkoasua.

#### 4.4.1 Grafiikka

Sivuilla on jonkin verran muokkaamaamme ja tekemäämme grafiikkaa. Porokisojen otsikkokentän tausta on esimerkki muokatusta ja yhdistellystä grafiikasta. Siinä haluttiin suurilla kuvilla ja kuvioilla saada aikaan reipas ja porokisoihin sopiva tunnelma, joka mukailee värimaailmaltaan muuta sivua.

Klubin sivuilla otsikkokentässä on yksinkertaiseen tummansiniseen taustaan Photoshop-ohjelmassa piirretty pieniä valkoisia tähtiä kuin tähtitaivasta mallintamaan tai muuten vain sädehtimään. Ne tasapainottavat otsikkotekstiä, joka muuten olisi yksin raskaana elementtinä otsikkokentän vasemmassa laidassa.

Joillakin klubin sivuista on vasempaan laitaan linkkilaatikon alapuolelle laitettu vesileimatyyppisesti Ounasvaaralla sijaitseva näkötorni (kuva 25), joka on yksi klubin näkyvimmistä maamerkeistä. Tämä kuva on muokattu alkuperäisestä rakennuspiirustuksesta. Kuva on näkyvissä paljon tekstiä sisältävillä sivuilla, jotta teksti itsessään ei tuntuisi liian raskaalta.



Kuva 25. Klubi sivuilla esiintyvä Ounasvaaran näkötornin vesileima

#### 4.4.2 Valokuvat

Kaikki sivuilla olevat valokuvat ovat LC Rovaniemi/Ounasvaaran omaisuutta. Meillä oli käytössä suuri määrä kaikenlaisia kuvia ja valokuvia, joista valikoimme ja muokkasimme asiayhteyksiin sopivimmat näkymään sivuilla niin otsikon alapuolella olevassa laajassa valokuvakentässä kuin Lightbox2-ikkunoihin avattavissa pikkukuvissakin.

Kuvia valittaessa, pyrimme ottamaan mahdollisimman hyvälaatuiset ja visuaalista silmää miellyttävät kuvat. Muutamia kuvia oli määrätty näkymään tietyillä sivuilla. Esimerkiksi ”Vuoden veli”-sivulle oli valmiina kuvituskuva, joka haluttiin sijoittaa juuri kyseistä tapahtumaa kuvittamaan.

### 4.5 Tekstin visuaaliset vaikeudet

#### 4.5.1 Typografia

”Typografia antaa julkaisusta ensivaikutelman, jäsentää tekstin ja helpottaa luettavuutta. Typografiset visuaaliset vihjeet vaikuttavat hyvin voimakkaasti lukijan odotuksiin myös tekstin sanallisesta sisällöstä.” (Tahvonen 2003, 77.)

Sivuilla on käytetty Arial-fonttia joka paikassa – poikkeuksena isot sivuston otsikot, joihin valittiin kumpaankin asiayhteyteen sopivat fonttityylit. Lightbox2:n kuvateksteissä annettiin olla alkuperäisen koodin mukainen Verdana-fontti. ”Käytä luettavaa, yleisintä fonttia. - Vältä käsinkirjoitetun näköisiä kirjasimia sekä kaunokirjoitusta.” (Kortesuo 2009, 160.) Molemmat käyttämämme fontit ovat Kortesuon neuvojen mukaisesti yleisiä fontteja ja kaukana kaunokirjoituksesta.

Kirjasimet jaetaan kahteen sukuun, päätteellisiin (antiikva) ja päätteettömiin (groteski). Arial kuuluu groteski-kirjasimiin, joten sen kirjasimet ovat päätteettömiä ja kirjainten viivat ovat tasavahvaisia. (Keränen 2003, 57.) ”Groteski-kirjasin on vaikeampaa lukea, mutta sen etuna on selkeä muoto, joka soveltuu digitaaliseen käyttöympäristöön. Digitaalisessa ympäristössä antiikva-kirjasinten ohuet viivat aiheuttavat ongelmia.” (Keränen 2003, 58.) Arial-fontti tulee usein vastaan sähköisissä julkaisuissa, joten se oli tuttu ja turvallinen valinta myös näille nettisivuille. Groteski-kirjasimen ominaisuudet tulevat



Arialissa hyvin esille ja tekemiemme nettisivujen tekstit näkyvät näytöllä selkeästi.

Sivujen Arial-fonttia on lihavoitu ja sen koko ja väri vaihtelee eri käyttötarkoituksissa (kuva 26). Fonttia eri tavoin korostamalla saadaan lukijan huomiota kohdistettua haluttuihin kohteisiin ja paikkoihin. ”Tekstin muotoilun vaihtelu kiinnittää käyttäjän huomion ja esimerkiksi lihavoidut tekstit vaikuttavat tärkeiltä” (Msnd 2008).



Kuva 26. Erilaisia tekstejä porokisojen sivuilta

Kaikki tekstit ja linkit ovat toiminnallisesti samanvärisiä molemmilla sivuilla. Poikkeuksena tekstien väreihin ovat sivustojen isot otsikot, jotka muokattiin toimimaan kokonaisuuksina koko otsikkoalueen kanssa.

#### 4.5.2 Linkki-tekstit

Osa teksteistä toimii linkkeinä ja niiden väri on määräytynyt linkin paikan mukaan. Primaarisessa linkkipalkissa käytössä on valkoinen teksti tummemmalla taustalla molemmilla sivustoilla. Sekundaarisessa linkkipalkissa sekä tekstin joukossa olevat linkit ja liitetiedostot ovat tumman sinisiä tekstejä vaalealla pohjalla. Molempien sivustojen otsikkotekstit ovat vaaleita tummalla pohjalla, joten säilyttääksemme yhdenmukaisen ulkoasun sivun yläosiossa, primaarisen linkkipalkin tekstien värit ovat vaaleat tummalla pohjalla.

Sisällön seassa olevat linkit ovat molemmilla sivuilla aiheisiin kiinteästi kuuluvia (kuva 27). Niistä lukija saa tarkempaa aiheeseen kuuluvaa informaatiota. ”Olennaista on että linkit liittyvät aidosti sivun teemaan” (Kortesuo 2009, 85).



Kuva 27. Esimerkki linkkien aiheeseen kuuluvuudesta sivuun

Lukija huomaa linkkinä olevat tekstit niiden poikkeavan ulkoasun ansiosta. Lisäksi linkeillä on toiminnallisia poikkeavuuksia. Kun hiiren siirtää linkkinä toimivan tekstin päälle, niin kaikkien linkkien ulkoasu muuttuu riippuen linkin paikasta. Tietyissä osiossa pätee samat muotoilusäännöt kaikille linkeille. Niin sanotussa Mouseover-tilassa linkkiteksti paikasta riippuen joko saa alaviivan tai siltä lähtee se pois, esimerkiksi sekundaarisessa ja tekstin seassa olevis- sa linkeissä alaviiva lähtee pois.

#### 4.5.3 Otsikot, leipätekstit ja taulukot

Osa teksteistä toimii otsikoissa ja leipätekstinä. Näissä kaikissa fontinväri on musta vaalealla taustalla. Valitsimme mustan, koska halusimme selkeyttä sivuille ja että teksti erottuu hyvin taustastaan. ”Pidä kontrastit sopivina. Useimmiten musta tai tumma teksti vaalea tausta toimivat hyvin.” (Kortesuo 2009, 160.)

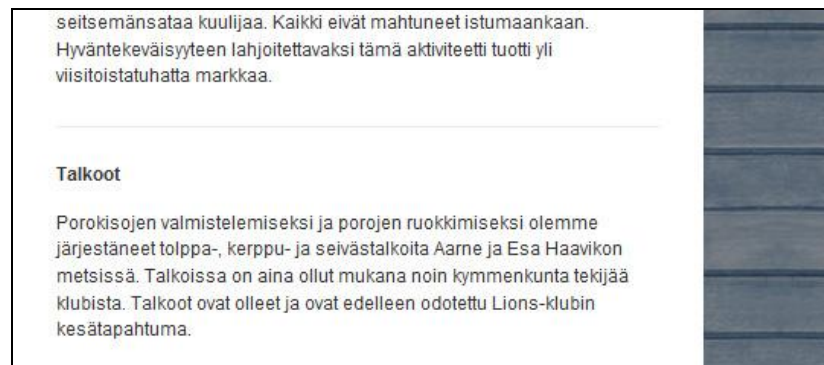
Taulukot tuottivat haasteita niiden visuaalisen ulkoasunsa vuoksi. Halusimme taulukoista visuaalisesti miellyttäviä, selkeitä ja luettavia. Tämä tuotti myös teknisellä saralla ratkaistavia ongelmakohtia HTML-koodissa. Fontin muotoilu ja taustaväri ovat taulukoissa samat kuin leipäteksteissä. Teimme taulukoista mahdollisimman yksinkertaiset poistamalla taulukoille ominaiset ääriviivat ja muut visuaaliset häiriötekijät (kuva 28). Taulukkokohtaisesti katsoimme sarakkeiden jaot sopiviksi taulukon sisällön ja visuaalisen ulkonäön kanssa.

Hallitus 2009 - 2010	
Presidentti	Hannu Kerkelä
Past presidentti	Esko Niemelä
I varapresidentti	Tuomo Romakkaniemi
II varapresidentti	Jouko Alasuutari
Sihteeri	Jani Palomäki
Rahastonhoitaja	Sauli Sinkkonen
Klubimestari	Olli Tiainen
Taitwister	Jukka Tunturi
Tiedotussihteeri	Pekka Jaatinen

Kuva 28. Esimerkki taulukon muotoilusta

#### 4.5.4 Tekstin visuaalisuus ja asettelu

Klubin toiminnan kannalta on tärkeää, että sivuilta löytyy esittelytekstejä eri aihealueista. Nämä tekstit saattavat olla välillä verrattain pitkiäkin. ”Kun lukija etsii tietoa, hänen on saatava sitä kattavasti ja jäsennellysti, ja tällöin teksti on usein laaja” (Kortesuo 2009, 35-36). Tällaisissa tilanteissa voi olla vaarana, että tekstistä tulee luettavuudeltaan liian raskasta ja näyttyvyys kärsii. Tällöin teksti ei houkuttele lukijaa. On siis tärkeää, että teksti on elävää ja rakenne visuaalisesti miellyttävä.

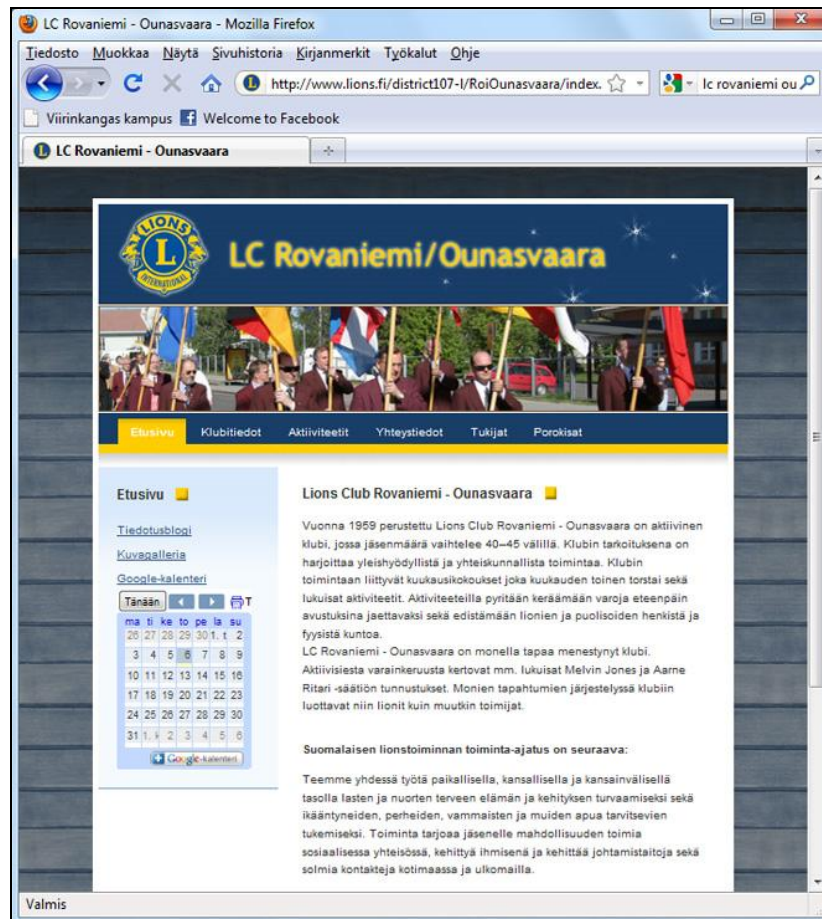


Kuva 29. Väliotsikot keventävät pitkää tekstiä.

Väliotsikoiden avulla jaoin tekstiä kappaleisiin, jolloin ilme selkeytyi huomattavasti (kuva 29). ”Käytä väliotsikoita. Niiden on vietävä tekstiä eteenpäin, eli lukijan pitää pystyä hahmottamaan tekstin sisältö otsikoiden perusteella. Väliotsikot tuovat myös visuaaliselta kannalta ilmaa tekstiin.” (Kortesuo 2009, 35-36.)

”Jos etusivulla on organisaatiota esittelevä pääteksti, sen pitäisi pääsääntöisesti olla luettavissa kerralla, ilman vierityspalkin kelaamista” (Kortesuo 2009, 83). Klubin sivuilla etusivun esittelyteksti on onnistunut vierityksen suhteen,

se on luettavissa ilman vieritystä (kuva 30). Teksti alapuolelle jää näkymättömiin vain alatunniste. Testauksessa käytettiin näytön resoluutiona 1152 x 864, joka valittiin resoluutioskaalan keskiväliltä. Valittu resoluutio realistinen vaihtoehto, ei kummastakaan ääripäästä. Tilanne on tietenkin toinen tätä pienempi resoluutiosilta näytöiltä sivua katseltaessa kuten pienikokoisilta kannettavilta tietokoneilta ja matkapuhelinten näytöiltä.



Kuva 30. Klubin sivujen etusivu

Porokisojen sivuilla emme saaneet aikarajasta johtuen tarpeeksi sisältötekstejä lajiteltaviksemme oikeisiin paikkoihin, joten sivujen ylläpitäjät ovat myöhemmin itse liittäneet sisällön haluamiinsa kohtiin. Tästä johtuen porokisojen sivuille mentäessä etusivuilla on tapahtumiin keskittyvät jutut esittelytekstin sijaan.

Verkossa voi auttaa lukijaa monin visuaalisin keinoin. Tekstin luettavuuteen voi vaikuttaa muun muassa taitolla ja asetelulla huomattavasti. Verkkoteksti on hyvä asetella niin, että rivillä on keskimäärin 11 sanaa. (Kortesuo 2009,

160.) Asettelumallin mukaisesti sivuilla toteutuu tämä tekstin luettavuuteen liittyvä neuvo (kuva 31).



Kuva 31. Klubin sivujen etusivu

## 5 KÄYTETTÄVYYS

Hyvä ja kaunis ulkoasu ei nettisivuilla pelkästään riitä, tarvitaan myös toimiva ja miellyttävä käyttöliittymä. Toivottuun lopputulokseen päästään huomioimalla muutamia tärkeitä käytettävyyteen liittyviä seikkoja. Nettisivujen on hyvä olla loogisesti helppokäyttöisiä ja käyttäjän aikaisempaan kokemusmaailmaa peilaavia. Käytettävyyttä on tutkittu paljon ja tässä osassa pohdimme tekemiemme sivujen käytettävyyttä eräiden hyvälle käyttöliittymälle määriteltyjen sääntöjen ja ohjeiden avulla.

### 5.1 Ihmisen ominaisuudet apuna

#### 5.1.1 Päätelyn keinoja

Ihminen käyttää alitajuisesti päätelyä ja aikaisempaa kokemusmaailmaansa apuna erilaisista tilanteista selviämiseen. Päätelyn voi perustaa sääntöihin, joiden perusteella päästään johonkin johtopäätökseen tai päätelyn avulla tehdään yleistyksiä, joita sitten sovelletaan uusiin aikaisemmasta kokemusmaailmastamme poikkeaviin tilanteisiin. Erään päätelymallin mukaan ihminen myös yhdistää ajallisesti toisiinsa liittyviä asioista toisista riippuviksi vaikka tapahtumilla ei olisikaan mitään tekemistä toistensa kanssa. (Kuutti 2003, 38-40.)

Käyttöliittymää suunniteltaessa olisi hyvä huomioida mahdolliset väärään lopputulokseen johtavat päätelyketjut. Käyttöliittymästä tulisi muokata mahdollisimman looginen ja toimiva, jossa ei olisi mahdollisuutta käsittää mitään väärin.

Linkkirakenteet sivuilla on aseteltu kulkemaan länsimaalaiseen kulttuuriin sopivasti vasemmalta oikealle ja ylhäältä alaspäin (kuva 32). ”Ihmiset liikkuvat käyttöliittymässä lukusuunnassa, eli länsimaissa vasemmalta oikealle” (Kuutti 2003, 45). Näin linkit kulkevat meille tutun ja yleisen tavan mukaisesti jolloin päätely tulee osumaan oikeaan. Linkkirakenteissa toteutuu myös toinen edellä mainittu päätelyn lopputulos, ajallisesti yhteenkuuluvien tapahtumien yhdistäminen toisiinsa. Kun ylärivissä olevaa linkkiä painaa niin saman tien, tai sivun latauksesta riippuvan ajan kuluttua, aukeaa uusi sivu, jonka mukana sivuun kuuluva linkkilaatikko vasempaan laitaan. Tästä käyttäjä voi

tarkoituksenmukaisesti päätellä, että avautunut uusi linkkilaatikko liittyy olennaisesti hänen juuri valitsemaansa linkkivälilehteen.



Kuva 32. Linkkirakenteet sivuilla kulkevat vasemmalta oikealle ja ylhäältä alaspäin

### 5.1.2 Oppiminen ja intuitiivisuus

Ihminen oppii joko tietoisesti opiskelemalla tai vaivihkaa kokemusten kautta. ”Oppiminen on käytettävyydessä ja käyttöliittymäsuunnittelussa hyvin keskeisessä asemassa” (Kuutti 2003, 41). Täysin intuitiivinen, eli käyttäjän aikaisempaan kokemusmaailmaan perustuen luonnollisesti toimiva ja käytettävä käyttöliittymä on todella harvinainen. Intuitiivisuuteen kannattaa käyttöliittymän suunnittelussa pyrkiä, sillä silloin käyttöliittymä on helppo ja looginen käyttää.

Laatimiemme sivustojen käyttäjät luultavimmin käyttävät myös toista sivua lisäinformaation saamiseen tarkasteltavasta aiheestaan. Teimme sivuista rakenteeltaan yhteneväiset käyttäjän toiminnan helpottamiseksi. Oppiminen ja intuitiivisuus olivat siis syinä sivustojen samaan rakenteeseen. Näin käyttäjän ei tarvitse opetella ja muistaa eri sivujen erilaisia käyttöliittymiä, riittää että huomaa miten toisella sivulla tarvittava tieto löytyy.

”Käytä linkkien, valikoiden ja välilehtien nimissä lukijalle tuttuja sanoja ja tuttua logiikkaa” (Kortesuo 2009, 84). Porokisojen sivuilla tuli hieman ongelmia sisällön kanssa, sillä sivujen tuli sisältää monenlaista yleistietoa kisoista. Aiheiden lajittelun jälkeen välilehtien otsikoista tuli lähes samantyyppisiä. Nimiä muokattiin ja lopulta välilehtien määrää saatiin vähennettyä kolmeen. ”Porokisat Info”-välilehden alle kuuluvat näin ollen tuoreimmat tiedot tapahtumasta ja ”Yleistä”-välilehden alle pysyvämpiä faktatietoja. Mielestämme jako on nyt

looginen ja käyttäjä saa heti tarvitsemansa uudet tiedot ”Porokisat Info”-välilehdeltä, joka toimii samalla sivuston etusivuna. Näistä välilehtien nimistä käyttäjä tunnistaa mitä nimi luultavimmin sisältää.

### 5.1.3 Hahmolait

Ihminen havaitsee silmillään ja tulkitsee aivoillaan kohteiden yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia muun muassa niin sanottujen hahmolakien mukaisesti. Hahmolakeja on muutamia erilaisia, joista eräs esimerkiksi läheisyyden laki. Sen mukaan lähellä toisiaan olevat kohteet mielletään yhteenkuuluviksi. Samanlaisuus on myös yksi hahmolaeista. Siinä kaksi samanlaista visuaalista ärsykettä mielletään yhteen tai samaan kuuluviksi. (Adage 2006.)

Näiden kahden hahmolain mukaan muun muassa sivuille laittamamme erityyppiset linkit voidaan tulkita yhteenkuuluviksi ja samanarvoisiksi keskenään omissa paikoissaan. Valittu eli aktiivinen linkki on korostettu erottumaan toisista sillä hetkellä passiivisista linkeistä. Tällöin muut passiiviset linkit voi helposti ymmärtää olevan samanarvoisia keskenään.

## 5.2 Käyttöliittymän visuaalinen suunnittelu

”Varsinkin uusimpien käytettävyyssoppien mukaan visuaalinen suunnittelu on vain yksi osa käytettävyyttä” (Kuutti 2003, 90). Silti ilman hyvää visuaalista suunnittelua rakenteeltaan hyvä sovellus voi kärsiä epämiellyttävän ja loogisesti toimimattoman ulkonäkönsä vuoksi.

”Visuaalinen suunnittelu on oleellinen osa käytettävyyttä, onhan sovelluksen ulkonäkö se jota käyttäjä koko ajan sovellusta käytettäessä katselee” (Kuutti 2003, 90). Käyttöliittymä on sovelluksen se rajapinta, joka ratkaisee miten ihminen sovellusta käyttää.

### 5.2.1 Sommittelu

Laitoimme näytön sisällön sijoittelun eli eri kohteiden sommittelun kulkemaan länsimaalaisittain vasemmalta oikealle ja ylhäältä alaspäin. Näin sisältö on luonnollisesti aseteltu ja juuri siten miten käyttäjä sen todennäköisesti läpikäykin. ”Länsimaalaiset ihmiset etsivät näytön vasemmasta yläkulmasta sivun tärkeintä tietoa” (Msnd 2010). Mielestämme myös teksti-ikkunan sijainti on näin looginen ja länsimaiseen kulttuuriin sopiva.



Ihmisen huomio voi kuitenkin kulkea muutakin reittiä jos huomio on voimakkailla visuaalisilla ärsykkeillä ohjattu jonnekin muualle. Tämä voi hidastaa käyttäjän toimintaa käyttöliittymässä. Virheellisten reittien välttämiseksi pyrimme minimoimaan visuaaliset ärsykkeet sivun oikeasta reunasta ja alatuskista teimme mahdollisimman minimalistisen, jotta huomio ei turhaan harhailisi sivun epäolennaisissa kohdissa.

### 5.2.2 Tasapaino

Käyttöliittymän näytön tulee olla tasapainossa käyttöliittymän miellyttävyyden kannalta. Elementtien painoarvojen summien tulee olla yhtä suuret eri puolilla käyttöliittymää. ”Painoarvoihin vaikuttaa elementtien koko, sijainti, väri ja liikesuunta” (Kuutti 2003, 97).

Klubin ja porokisojen sivujen käyttöliittymän rakenne ja siten myös eri osioiden koot ovat samat. Tästä seuraa, että käyttöliittymän tasapaino muuttuu oleellisesti riippuen osioiden sisällöstä. Toisin sanoen, valokuvat ja grafiikka muuttavat sivujen painopistettä. Pääasiassa kuvat ja grafiikka on pyritty tekemään niin, että ne itsessään ovat tasapainoisia. Sivujen käyttöliittymän rakenne painottuu sivun yläosaan ja hieman vasemmalle, joka luo visuaalisesti mielenkiintoisen ja suurelta osin kuitenkin tasapainoisen vaikutelman käyttöliittymästä.

Värit klubisivuilla ovat painottuneet sivun yläosaan, joka luo rajun kontrastin valkopohjaisen alaosan kanssa. Tummat sävyt yläosassa kiinnittävät käyttäjän huomion, mikä on tarkoituksellista. Näin käyttäjä huomaa sivun tärkeimmät navigoinnilliset seikat, kuten otsikon ja linkkipalkin. Käyttöliittymä ja sivun kokonaisuus ovat toimivia ja tasapainossa toimivuudeltaan, vaikka värit ovatkin painottuneet sivun yläreunaan.

Porokisojen sivut ovat tasapainossa ja värienkäyttö on harkittua. Tämän huomaa selvimmin, kun vertaa porokisojen sivun yläosioita ja alatuskistetta. Samat värit toistuvat molemmissa, mutta ne ovat sijoiteltu eritavalla. Tasapaino säilyy sivuilla erittäin ehyenä ja ehkä hieman verran paremmin kuin klubi-sivuilla.

### 5.2.3 Teksti

Normaalisti ihminen lukee tekstin silmäilemällä sanat kerrallaan. Tekstin lukeminen hidastuu ja sanojen tunnistaminen vaikeutuu, jos sanat kirjoitetaan isoilla kirjaimilla. Siksi käyttöliittymässä tulisikin käyttää pienillä kirjoitettua tekstiä, poikkeuksia tässä tietenkin on.

Meillä ei ollut sivuilla missään vaiheessa tarvetta käyttää isoilla kirjaimilla kirjoitettua tekstiä. Tekstipätkät ovat siis pituudestaan huolimatta helppolukuisia kauttaaltaan.

### 5.2.4 Graafinen koodaus

Graafisessa käyttöliittymässä voi eteen tulla tilanne, jossa voi valita esitettävän tiedon tavan kuvan ja tekstin väliltä. Hyvä kuva on helppo tunnistaa ja se on intuitiivinen. Teksti taas on yksiselitteisempi. Eri kulttuurien välillä on tässäkin eroja. Jossain maassa selkeä symboli ei ole sitä toisessa.

LC Rovaniemi/Ounasvaaran klubin ja porokisojen sivuilla ei ole käytetty kovinkaan paljon graafista koodausta. Graafisessa koodauksessa joitain perustoimintoja voidaan ilmaista visuaalisessa muodossa. Porokisojen sivuilla ei koettu tarpeelliseksi käyttää kuvallista ilmaisua, kun taas klubisivuilla graafista koodausta on näkyvissä kalenterin muodossa.

Kalenterimalli on valmis klubin käyttämä Google-kalenteri, joka sopi käytettäväksi myös uusilla sivuilla. Kuten myös klubin nettisivujen ulkoasu, niin myös kalenterin ulkoasu ovat muuttuneet aikaisemmasta. Klubisivujen kalenteri on helposti tunnistettava visuaalinen elementti ja yleisessä käytössä oleva ajanilmaisutapa. Mahdollisten toiminnallisten häiriöiden vuoksi kalenteri esiintyy klubin etusivuilla sekä kuvana että tekstinä (kuva 33).



Kuva 33. Google-kalenteri klubisivujen etusivulla

### 5.2.5 Värit

”Värien kanssa yleisimpiä käytettävyyssongelmia on liiallinen ja epäjohdonmukainen värien käyttö” (Kuutti 2003, 100). Koska käyttöliittymän tulisi olla selkeä ja helposti luettava tulisi värien tukea käyttöliittymän toimivuutta. Värien käyttöön ja valintaan kannattaa kiinnittää huomiota käyttöliittymän visuaalista ilmettä suunniteltaessa, jotta ne nimenomaan tukisivat eivätkä mahdollisesti tekisi käyttöliittymästä sekavaa ja puuroutunutta liian monien värien sekamelskaa.

”Useimpien lähteiden mukaan kerrallaan käyttöliittymässä käytettävien värien määrä tulisi rajata maksimissaan noin viiteen” (Kuutti 2003, 100). Klubin ja porokisojen sivuilla me olemme käyttäneet neljää pääväriä. Mielestämme olemme onnistuneet värivalinnoissa hyvin ja pitäneet ne aisoissa rajoittamalla niiden määrää muutamiin tarkasti harkittuihin visuaalisiin silmää miellyttäviin vaihtoehtoihin. Värien valinta on näin toimiva ja johdonmukainen.

”Tumma väri vetäytyy taakse ja vaaleat värit tulevat eteen” (Msnd 2010). Klubin sivuilla tausta on tarkoituksellisesti tumma, jotta sivun itse sisältö tulisi esille paremmin. Porokisojen sivuilla tausta ei ole tumma niin kuin klubin sivuilla, mutta sisältö erottuu silti. Vaikka tausta on vaalea, se on himmeästi kuviollinen ja siksi itse puhtaanvalkoinen sisältö erottuu siitä riittävän hyvin.

Väreihin liittyy usein konventioita. Konventio tarkoittaa samantyyppisestä tuotteesta tuttua, aikaisemmin opittua. (Adage 2006.) Nettisivuilla tutuimmaksi tullut linkkien merkintätapa on sininen alleviivaus. Klubin ja porokisojen sivuille tultaessa linkeiksi on välittömästi tunnistettavissa sekundaarisen link-

kilaaatikon alleviivatut linkkitekstit. Muualla sivustoilla samaan tyyliin merkityt linkit on myös helppo ymmärtää linkeiksi muun tekstin seasta. Visuaalisena tyylikeinona linkit eivät ole voimakkaan sinisiä vaan sivuihin sopivasti tummansiniseen taitettuja.

### 5.3 Käytettävyyden arviointi heuristiikkojen avulla

Heuristiikat ovat listoja säännöistä ja ohjeista, joita hyvän käyttöliittymän tulisi noudattaa. Heuristiikkoja voidaan soveltaa täysin valmiin tuotteen sekä eritasoisten prototyyppien arvioimiseen. Meillä oli jo tekovaiheessa joitakin jo automaattisiksi ja loogisiksi muodostuneita sääntöjä mielessä nettisivujen käyttöliittymän ulkoasua suunnitellessamme. ”Käytännössä heuristisessa arvioinnissa käytetyin sääntökokoelma lienee niin sanottu Nielsenin lista” (Kuutti 2003, 49). Seuraavaksi pohdimme sääntökokoelman ”Nielsenin listan” asettamia muutamia eri sääntöjä hyvälle käyttöliittymälle ja vertaamme niitä valmiisiin sivustoihimme.

#### 5.3.1 Yhdenmukaisuus

Käyttäjän muistikuormaa keventää ja sovelluksen käyttöä helpottaa myös se, jos sovelluksen näytöt ovat yhdenmukaisia. Tietyissä ohjelmistoympäristössä sovelluksen täytyy olla yhdenmukainen myös muiden sovellusten kanssa.



Kuva 34. Klubin ja porokisojen sivuilla yhtäläisyys näkyy rakenteessa ja väreissä

Molemmilla sivustoilla käyttämämme sama ulkoasuun vaikuttava rakenne luo visuaalista yhdenmukaisuutta ja saa aikaan toivotun käsityksen klubin ja porokisojen yhteydestä toisiinsa (kuva 34). Lisäksi sivujen omien värien toistuvuudessa sivuilla samanarvoisissa osioissa jatkuu yhdenmukaisuuden sääntö. ”Erilaiset epäjohdonmukaisuudet ovat omiaan vaikeuttamaan sovelluksen käytön oppimista ja aiheuttavat helposti virhetilanteita” (Kuutti 2003, 55).

### 5.3.2 Käyttäjän muistin minimoiminen

Nielsenin listaan kuuluu kohta käyttäjän muistin minimoimisesta, millä tarkoitetaan näytöllä olevien kohteiden vähentämistä sopivasti niin että käyttäjä saattaa helposti palauttaa ne mieleensä tarpeen tullen. ”Ihmisen lyhytkestoisesta muistin kapasiteetti on yleensä pieni, tavallisesti viidestä yhdeksään” (Kuutti 2003, 53). Käyttäjän muistin minimoimisessa olemme onnistuneet Nielsenin listan mukaisesti nappiin. Esimerkiksi tärkeimpien linkkien määrät molemmilla sivustoilla ovat pysyneet Nielsenin ohjeiden mukaisessa annetuissa rajoissa. Porokisojen sivuilla linkkejä primaarisessa linkkipalkissa on neljä, mukaan lukien linkki klubin sivuille. Klubin sivuilla linkkejä on yhteensä kuusi, joista yksi siis porokisoihin.

Sekundaaristen linkkien määrät hipovat tuota yhdeksän kappaleen ylärajaa, mutta muutaman linkin lisäämisestäkään ei vielä koituisi käyttäjälle liian suurta muistikuormaa. Useimmiten linkkejä saattaa esiintyä sekä primaarisessa linkkipalkissa että sekundaarisessa linkkilaatikossa jopa viittä vähemmän, mikä tietenkin taas helpottaa käyttöliittymän käyttämistä.

### 5.3.3 Reaaliaikainen palaute ja poistumistiet

”Järjestelmän tulee antaa käyttäjälle kunnollista palautetta reaaliajassa” (Kuutti 2003, 56). Kunnollinen reaaliaikainen palaute auttaa käyttäjää huomaamaan tekojensa vaikutuksen ja nettisivuilla palautetta voi verrata linkin painamisen vaikutukseen sivun vaihtumisessa. Olemme pyrkineet muun muassa kuvien koon säätämällä pienemmäksi vaikuttamaan sivujen latautumisaikaan.

Jokaiselta sivulta voi primaaristen linkkien avulla ”päästä pois” valitulta sivulta. Kokoajan tarjolla olevia linkkejä voi verrata poistumisteihin. Ne vapauttavat käyttäjän toimintaa ja helpottavat pääsyä muihin aiheisiin.

”Käyttäjä ei saa jäädä loukkuun ohjelman sisälle. Jokaisessa ohjelman osassa täytyy olla selkeästi merkitty poistumistie.” (Kuutti 2003, 58.)

## 6 YHTEENVETO

Meille molemmille tämä projekti oli ainutlaatuinen kokemus, sillä pääsimme tässä opinnäytetyössä viemään nettisivujen suunnitellun ensimmäistä kertaa loppuun asti ja saimme sivut lopulta julkaistuiksi Internetissä. Kehityimme molemmat projektin aikana oman alamme paremmiksi asiantuntijoiksi. Asettujen tavoitteiden lisäksi meillä oli myös omia näkökantoja visuaalisten sivujen laatimiseen.

Visuaalisuuden osalta onnistuimme mielestämme hyvin tavoitteissamme. Pohdimme muun muassa kuvien ja tekstien visuaalisia painoarvoja yhdistäessämme niitä sivuille. Kuvilla on suuri vaikutus visuaalisuuden lisäämisessä nettisivuille. Oman haasteensa visuaalisuudelle toivat myös klubin sivujen sisältämät suuret tekstimäärät ja niiden asettelu. Värit on sovitettu sivustojen teemoihin sopiviksi ja rakenne molemmilla sivuilla on sama niiden yhteiskäytön helpottamiseksi.

Nettisivujen visuaalisuuden lisäksi käytettävyys nousi toiseksi painopisteeksi projektissa. Sivujen käytön helpottamiseksi teimme perusteltuja valintoja rakenteeseen ja koko sivun ulkoasuun liittyviin seikkoihin. Hyvän rakenteen ansiosta käytettävyys on sivuilla mutkatonta.

Tärkeimpien tutkimuskohteidemme, visuaalisuuden ja käytettävyyden kannalta, oli tärkeää, että sivut olivat teknisestikin toimivat. Varmistimme tämän selaintestauksella, jonka teimme projektin loppuvaiheessa. Kaiken kaikkiaan teimme klubin ja porokisojen sivuja 33 kappaletta, joista 23 sivua klubin ja 10 porokisojen sivua.

## LÄHTEET

- Adage 2006. Arkisto. Käytettävyyden psykologia. Osoitteessa [http://www.adage.fi/julkaisut/arkisto/havaitseminen\\_ja\\_tuotteen\\_kaytto.html](http://www.adage.fi/julkaisut/arkisto/havaitseminen_ja_tuotteen_kaytto.html). 15.1.2010.
- Dhakar, L. 2010. Lightbox2. Overview. Osoitteessa <http://www.huddletogether.com/projects/lightbox2>. 19.4.2010.
- Itten, J. 1970. Värit taiteessa. Taide. – Teoksessa Verkkografiikka (toim. A. Hatva), 71. Helsinki: Edita Prima Oy.
- Keränen, V. – Lamberg, N. – Penttinen, J. 2003. Digitaalinen viestintä. Jyväskylä: Docendo Finland Oy.
- Korpela, J. 2010. Web-julkaisemisen opas. Datatekniikka ja viestintä. Osoitteessa <http://www.cs.tut.fi/~jkorpela/webjulk/1.1.html>. 18.5.2010.
- Korpela, J. K. 2008. CSS verkkosivujen muotoilussa. Jyväskylä: Docendo Finland Oy.
- Korpela, J. K. – Linjama, T. 2005. Web-suunnittelu. Jyväskylä: Docendo Finland Oy.
- Kortesuo, K. 2009. Tekstiä ruudulla. Infor Oy.
- Kosslyn, S. M. 2003. Elements of Graph Design. – Teoksessa Verkkografiikka (toim. A. Hatva), 63. Helsinki: Edita Prima Oy.
- Kuutti, W. 2003. Käytettävyys, suunnittelu ja arviointi. Helsinki: Talentum Media Oy.
- Msdn 2010. Microsoft Corporation. Design Specifications and Guidelines - Visual Design. Osoitteessa <http://msdn2.microsoft.com/en-us/library/ms997613.aspx>. 20.4.2010.
- Mvnet 2009. Ulkoasu kotisivuille. Käytä valmiita ulkoasuja pohjana. Osoitteessa [http://www.mvnet.fi/index.php?osio=Kotisivun\\_teko&sivu=Ulkoasu\\_kotisivuille](http://www.mvnet.fi/index.php?osio=Kotisivun_teko&sivu=Ulkoasu_kotisivuille). 29.4.2010.
- Nielsen, J. 1999. URL as UI. Osoitteessa <http://www.useit.com/alertbox/990321.html>. 18.5.2010.
- Pesonen, S. – Tarvainen J. 2003. Julkaisun tekeminen. Jyväskylä: Docendo Finland Oy.
- Suomen Lions-liitto r.y.a 2010. Lionstoiminta. Osoitteessa <http://lions.fi/index.php/fi/yleista-lioneista>. 20.1.2010.



Suomen Lions-liitto r.y.b 2010. Suomen Lions-liitto. Osoitteessa  
<http://lions.fi/index.php/fi/lions-liitto>. 20.1.2010.

Tahvonen, J. 2003. Verkkajulkaisun typografia. – Teoksessa Verkkografiikka  
(toim. A. Hatva), 77. Helsinki: Edita Prima Oy.