



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Annika Roitto

Arabian eläinhahmot fokuksessa

Käytettävyys tietokirjan suunnittelussa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

19.11.2020

Tekijä Otsikko	Annika Roitto Arabian eläinhahmot fokuksessa : Käytettävyys tietokirjan suunnittelussa
Sivumäärä Aika	34 sivua 19.11.2020
Tutkinto	Medianomi
Tutkinto-ohjelma	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja	Lehtori Kai Talonpoika
<p>Tämä opinnäytetyö käsittelee käytettävyyttä kirjasuunnittelun kontekstissa. Opinnäytetyön tarkoituksena on selvittää, miten <i>Arabian eläintarha</i> -tietokirjan helppokäyttöisyyttä voisi lisätä visuaalisen suunnittelun avulla. Opinnäytetyön tavoitteena on luoda toimiva taittopohjaluonnos kirjan uudelle versiolle.</p> <p>Teoreettisessa osiossa käsitellään käytettävyyttä ja käyttäjälähtöisen suunnittelun periaatteita. Teorian pohjalta kehitettiin suunnitelma kirjasuunnitteluprosessin eri vaiheista ja määriteltiin kirjan kohdeyleisö sekä kirjan käytettävyyden kannalta olennaiset tekijät. Työn teoreettisessa osiossa käydään läpi myös näköhavainnon muodostumisen prosessia, hahmoleikeja ja värien käyttöä käytettävyyden kontekstissa.</p> <p>Opinnäytetyön toiminnallisessa osiossa hyödynnetään teoriapohjaa tutkimalla, miten taittopohjan voisi rakentaa käytettävyyden näkökulmasta. Alkuperäisen kirjaversioiden taittopohjan ratkaisuja analysoidaan ja niitä verrataan muihin samankaltaisten kirjojen suunnitteluratkaisuihin. Tämän pohjalta kirjan uudelle versiolle suunniteltiin taittopohjaluonnos.</p> <p>Opinnäytetyö osoittaa, että hyvin pienet muutokset taittopohjassa voivat vaikuttaa kirjan käytettävyyteen paljon. Tämän lisäksi opinnäytetyö antaa esimerkin siitä, miten suunnittelija voi lähestyä kirjaprojektia käytettävyyden näkökulmasta hyödyntämällä käyttäjälähtöisen suunnittelun periaatteita.</p>	
Avainsanat	Käytettävyys, käyttäjälähtöinen suunnittelu, kirjasuunnittelu

Author Title	Annika Roitto Usability in book design: Arabian Eläintarha
Number of Pages Date	34 pages 19 November 2020
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor	Kai Talonpoika, Senior Lecturer
<p>This Bachelor's thesis examines usability in the context of book design. The aim of this thesis is to investigate how a non-fiction book can be redesigned to improve its usability. The practical part of the study consists of designing a draft of the layout for a new version of the book Arabian Eläintarha by Kari-Otso Nevaluoma.</p> <p>In the theoretical section of the thesis, usability and the user-centered design process are examined. The thesis then describes how the principles of user-centered design were utilized to develop a plan for the book design process and to identify the main target groups of the book. By understanding how the target audience uses the book and in which context, the main design problems were identified. One of them is improving the navigation of the book, which was chosen as the main focus for the redesign of the book.</p> <p>The theoretical part of the thesis also presents research on human visual perception, the Gestalt principles and the use of color in design. A draft of the book layout was designed based on this theoretical framework. The design solutions were developed by analyzing the first version of the book and comparing it to other similar books.</p> <p>This thesis concludes that very small changes in the design can have a big impact on the usability of the book. By understanding how human visual perception works designers can design with usability in mind. However, to prove that usability was in fact improved by the new book layout, usability testing should be conducted.</p>	
Keywords	Usability, user-centered design, book design

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Arabian eläintarha	2
3	Käytettävyys ja käyttäjälähtöinen suunnittelu	4
4	Arabian eläintarha -kirja käytettävyyden näkökulmasta	8
4.1	Kohderyhmän määrittely	8
4.2	Kohderyhmän kannalta tärkeää	9
5	Kirjan navigointiin vaikuttavat tekijät	11
5.1	Näköhavainnon muodostuminen	11
5.2	Hahmolait	13
5.3	Värit	15
6	Arabian eläintarha -kirjan uuden version suunnittelu	16
6.1	Sisällön järjestäminen	16
6.2	Sivunumerointi	17
6.3	Taittopohja	18
6.4	Valokuvat	22
6.5	Figuriinin kokomerkintä	25
6.6	Elementtien asettelu	26
6.7	Typografia	26
6.8	Johtopäätökset	28
7	Pohdintaa	31
	Lähteet	33

1 Johdanto

Mikä tekee painetusta kirjasta helppokäyttöisen? Ja miten jo kerran julkaistusta tietokirjasta voisi suunnitella entistä toimivamman? Näitä kysymyksiä aloin pohtimaan, kun sain tehtäväkseni suunnitella uuden version *Arabian eläintarha* -kirjasta.

Kiinnostukseni aihepiiriä kohtaan oli kuitenkin herännyt jo paljon aikaisemmin. Muistan kuunnelleeni vaikuttuneena hollantilaisen suunnittelijan Joost Grootensin puheenvuoroa Visualizing Knowledge -seminaarissa keväällä 2019, jolloin hän esitti huikean esimerkin siitä, miten jopa kaikkein vakiintuneimman ja yksinkertaisimman luettelomaisen kirjan käytettävyyttä pystyy parantamaan hyvän suunnittelun avulla. Grootens kertoi saaneensa tehtäväkseen suunnitella perinteisestä hollantilaisesta sanakirjasta *Dikke Van Dale* uuden nykypäiväisen version. Hän oli parantanut kirjan käytettävyyttä muun muassa lisäämällä mustavalkoiseen teokseen harkitusti värejä ja itse kehittämiään symboleita sanakirjoissa vakiintuneiden pisteiden ja sulkujen sijaan. Se oli selkeyttänyt taittoa, helpottanut kirjassa navigointia ja samalla vähentänyt jättimäisestä kolmiosaisesta teoksesta satoja sivuja. Vaikka en opinnäytetyössäni tavoittele aivan yhtä mullistavaa lopputulosta kuin Grootens kirjaprojektissaan, esimerkki toimii muistutuksena siitä, että aivan pieneltäkin vaikuttavat yksityiskohdat voivat vaikuttaa kirjan käytettävyyteen hyvinkin paljon.

Opinnäytetyössäni jätän siis esteettiset näkökulmat taka-alalle ja keskityn käytettävyyteen. Työni lähtökohdaksi ei ole mahdollisimman kauniin kirjan tai mielenkiintoisen ja viimeisimpien trendien mukaisen taiton suunnitteleminen, vaan nimenomaan lukijan näkökulmasta helppokäyttöisen kirjan suunnitteleminen. Mitä tässä tapauksessa pitäisi ottaa huomioon, ja miten suunnitteluprosessi voisi edetä?

Aloitan opinnäytetyöni kertomalla yleisesti Arabian eläintarha -kirjasta ja sen uuden version suunnittelun lähtökohdista. Tämän jälkeen tutustun käyttäjälähtöiseen suunnitteluun ja kehitän suunnitelman kirjaprojektiani varten. Tutustun myös havaintopsykologiaan, hahmolakeihin ja värien käyttöön.

Opinnäytetyöni toiminnallisessa osuudessa hyödynnän muun muassa havaintopsykologian periaatteita Arabian eläintarha -kirjan uuden version suunnitteluun. Vertailukohteina käytän muita samankaltaisia kirjoja, joista tuon esille muutamia toimivia ja muutamia vähemmän toimivia esimerkkejä.

Visuaalisella suunnittelijalla on erinomainen mahdollisuus parantaa tiedonvälitystä. Mielestäni visuaalisen suunnittelijan tärkein tehtävä on juurikin pohtia, mikä on se visuaalinen lähestymistapa, joka sopii parhaiten välittämään jonkin tietyn sisällön kohdeyleisölle. Opinnäytetyössäni pääsen kunnolla sukeltamaan aiheeseen, jättämään intuition avulla suunnittelemisen hetkeksi pois ja tutkimaan aiheeseen liittyvää teoriaa.

Tarkoittaako käytettävyys automaattisesti sitä, ettei esteettisillä valinnoilla ole mitään merkitystä? Lohdutuksena voin kertoa, ettei asia ole näin. Tutkimukset osoittavat, että kaunis tuote mielletään käytettävämmäksi kuin ruma tuote, vaikka ne muuten olisivat täsmälleen samanlaisia (Lidwell ym. 2010). Eli vaikka opinnäytetyössäni keskityn pelkästään käytettävyyteen, aion jatkossakin pyrkiä työssäni esteettisesti miellyttävään lopputulokseen.

Tänä päivänä puhutaan paljon saavutettavuudesta, ja saavutettavuus voisi hyvin olla kokonaisen opinnäytetyön aiheena. Saavutettava kirja on kaikille ihmisille rajoitteista huolimatta helppokäyttöinen ja ymmärrettävää (Celia n.d.), kun taas käytettävä kirja on kohdeyleisölle helppokäyttöinen. Vaikka saavutettavuus ja käytettävyys tietyltä osin liittyvät toisiinsa, tulen rajaamaan saavutettavuusaspektit opinnäytetyöni ulkopuolelle.

2 Arabian eläintarha

Arabian eläintarha -kirja esittelee Arabian keramiikkatehtaan valmistamia eläinaiheisia keramiikkafiguriineja. Vuonna 2008 julkaistu kirja perustuu John Roiton eläinfiguriinikoelmaan. Kirjassa esitellään lähes 300 erilaista pääosin ennen 1960-lukua valmistettua figuriinia.

Suurin osa figuriineista on sarjatuotantoa, ja loput ovat uniikkeja veistoksia. Kokoelma kattaa miltei kaikki olemassa olevat sarjatuotetut figuriinit ja laajan otoksen uniikkeja veistoksia. Kirja on siis varsin laaja esittely keräilyalasta ja ainoa laatuaan.

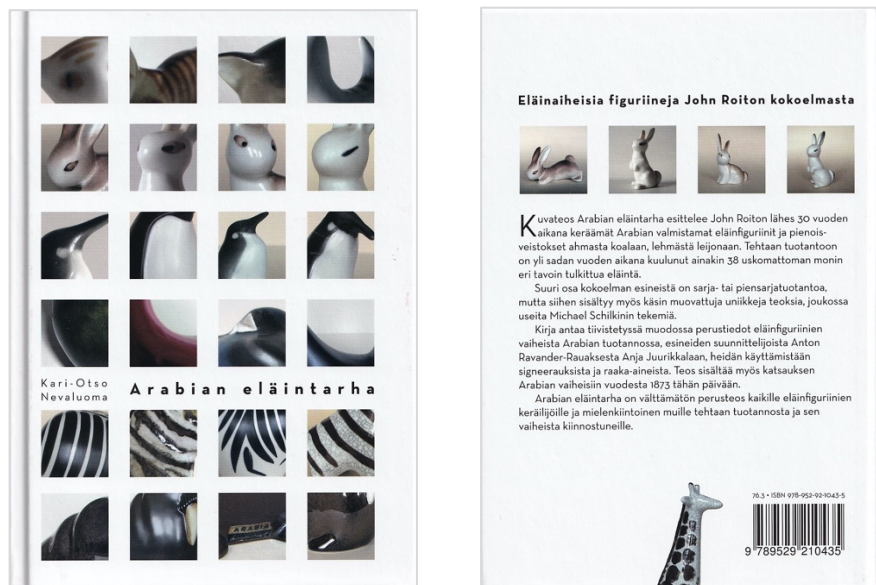
Kirjassa figuriinit esitellään luettelomaisesti valokuvien avulla. Ne on järjestelty eläinlajin mukaan aakkosjärjestyksessä aaseista vuohiin. Yhdeltä aukeamalta löytyy neljä figuriinia. Jokaisen kuvan alle on merkitty figuriinin koko (leveys x korkeus) ja figuriinin suunnittelija, silloin, kun taiteilija on ollut tiedossa. Kuvio 1 esittelee esimerkkiaukeaman kirjasta.



Kuvio 1. Arabian eläintarha -kirjan aukeama, joka esittelee Taisto Kaasisen ja Anja Juurikkalan suunnittelema kirahvifiguriineja.

Figuriineja esittelevien valokuvien lisäksi kirja sisältää hieman alle 30-sivuisen Kari-Otso Nevaluoman kirjoittaman perehdytyksen Arabian keramiikkatehtaan ja eläinfiguriinien historiaan. Kirjan loppupuolelta löytyy myös tietoa eri taitelijoiden signeerauksista ja figuriineissa käytetyistä materiaaleista.

Kirja on formaatiltaan pystysuuntainen A5 (148 mm x 210 mm). Se on kovakantinen ja 190-sivuinen. Kuvio 2 esittelee kirjan etu- ja takakannen.



Kuvio 2. Arabian eläintarha -teoksen etu- ja takakansi.

Nyt on kulunut reilu kymmenen vuotta kirjan julkaisusta, ja on syntynyt tarve kirjan uudelle versiolle. Kirjan sisältö tulee säilymään kutakuinkin ennallaan, mutta koska figurinikokoelma on vuosien varrella kasvanut entisestään, kirjan uuteen versioon tulee noin 140 figuriniä lisää. Tämän vuoksi kirjan taitto on joka tapauksessa suunniteltava uudelleen. Samalla on mahdollisuus parantaa muun muassa kirjan käytettävyyteen liittyviä tekijöitä, joita tulen opinnäytetyöni puitteissa tutkimaan.

Kirjan uuden version suunnitteluun olen saanut vapaat kädet. Jos muutokset vanhaan ovat hyvin perusteltavissa, on mahdollista vaikuttaa hyvinkin paljon kirjan formaatista lähtien itse taittoon. Ainoa varsinainen rajoitus on, että sivumäärää ei tulisi kasvavien painokustannusten takia kasvattaa merkittävästi. Uudistettuun versioon tulee joka tapauksessa noin 140 eläintä lisää, joten taittoa suunnitellessa on tärkeää ottaa huomioon lopullinen sivumäärä.

3 Käytettävyys ja käyttäjälähtöinen suunnittelu

Käytettävyydellä (engl. *usability*) tarkoitetaan sitä, kuinka helppoa jonkin tuotteen tai palvelun käyttäminen on. Usein käytettävyydestä puhutaan tietotekniikan ja varsinkin käyttöliittymäsuunnittelun yhteydessä. Käytettävyys liittyy kuitenkin yhtä lailla muihinkin tuotteisiin ja palveluihin. (Interaction Design Foundation 2020a.)

Kansainvälisen ISO 9241-11 -standardin mukaan käytettävyys on mittari siitä, kuinka hyvin määrätty käyttäjä voi käyttää tuotetta tai palvelua tietyssä käyttötilanteessa saavuttaakseen määritetyt tavoitteet tuloksellisesti, tehokkaasti ja tyytyväisinä.

Käytettävyys ja **käyttäjäkokemus** (*user experience*) sekoitetaan usein toisiinsa. Käytettävyys on kuitenkin vain osa tuotteen tai palvelun käyttäjäkokemusta. Siinä missä käytettävyys rajoittuu tuotteen helppokäyttöisyyteen käyttöhetkellä, käyttäjäkokemus viittaa myös muihin vaiheisiin, kuten käyttöönottoon ja vianetsintään. Käyttäjäkokemus alkaa jo paljon ennen kuin tuote on edes käyttäjän käsissä. (Interaction Design Foundation 2020b.)

Silloin, kun halutaan luoda helppokäyttöinen tuote, turvaudutaan usein **käyttäjälähtöiseen suunnitteluun** (*user-centered design*). Käyttäjälähtöisessä suunnittelussa tuotteen tai palvelun käyttäjä on suunnitteluprosessin pääosassa. Silloin ei suunnitella teknologia edellä tai henkilökohtaisten mieltymysten mukaisesti.

Käyttäjälähtöisellä suunnittelulla on paljon yhteistä **ihmiskeskeisen suunnittelun** (*human-centered design*) kanssa. Samassa yhteydessä puhutaan myös usein **muotoiluajattelusta** (*design thinking*) ja **palvelumuotoilusta** (*service design*). Yhteistä näille lähestymistavoille on, että ne laittavat käyttäjän suunnittelun keskiöön. Yksinkertaisuuden vuoksi käytän opinnäytetyössäni vain termiä käyttäjälähtöinen suunnittelu.

Tunnusomaista käyttäjälähtöiselle suunnittelulle on se, että suunnitteluprosessi perustuu käyttäjätutkimukseen ja tuotteen jatkuvaan testaamiseen. Suunnittelijan on tärkeä ymmärtää, että käytettävyys ei ole ominaisuus, joka lisätään suunnitteluprosessin päätteeksi, vaan se on mukana prosessin alusta loppuun. (Interaction Design Foundation 2020c.)

Kirjassaan *The Design of Everyday Things* (2013) Don Norman määrittelee käyttäjälähtöisen suunnittelun suunnitteluprosessina, joka asettaa ihmisen tarpeet, kyvyt ja käytöksen etusijalle ja suunnittelee kyseisten tarpeiden, kykyjen ja käytöksen mukaisesti. Kun kirjan ensimmäinen painos julkaistiin vuonna 1988 (silloin nimeltään *The Psychology of Everyday Things*), tämä ajattelutapa oli suuri muutos aikaisempaan, jolloin suunniteltiin tuotteen ja teknologian ehdoilla. Silloin oletettiin ihmisten mukautuvan tuotteen tai palvelun käyttämiseen, eikä päinvastoin.

Käyttäjälähtöisen suunnittelun periaatteita on sovellettu erityisesti tietoteknisessä suunnittelussa. Käyttäjälähtöisen suunnittelun ei kuitenkaan tarvitse rajautua vain teknologiseen tuotekehittelyyn, vaan yhtä lailla minkä tahansa esineen, palvelun tai kokemuksen suunnitteluun. Kaikkein arkisimmillakin esineillä, kuten ovilla, vesihanoilla ja kirjoilla, on oma käyttöliittymänsä, joka on aina jonkinlaisen suunnitteluprosessin tulos. (Norman 2013.)

Käyttäjälähtöinen suunnittelu aloitetaan asettumalla käyttäjän saappaisiin. Tämä tapahtuu tutkimalla tuotteen käyttäjiä, esimerkiksi havainnoimalla ja haastattelemalla. Suunnittelijan pitää ymmärtää, missä yhteydessä tuotetta käytetään, ketkä sitä käyttävät ja missä tilanteissa sitä käytetään. Tämän jälkeen määritellään käyttäjien tarpeet ja asetetaan tavoitteet suunnittelua varten. (Norman 2013, 222–223.)

Seuraavaksi ideoidaan mahdollisimman paljon erilaisia ratkaisuja aiemmin määriteltyyn ongelmaan. Apuna voi käyttää jotain lukuisista erilaisista ideointimetoodeista, joista tunnetuin lienee aivomyrsky. Tarkoitus on heittäytyä luovaksi ja ennakkoluulottomasti kehittää ja innovoida aivan uusia ratkaisuja. Ideointimethodien tarkoitus on auttaa suunnittelijaa keksimään luovempia ratkaisuja kuin ne kaikista ilmeisimmät. (Dam & Yu Siang 2020.)

Ideointivaiheen jälkeen parhaista ratkaisuideoista kehitetään prototyyppi ja seuraavassa vaiheessa suoritetaan käyttäjätestaaminen. Kaikki edellä mainitut vaiheet toistetaan yhä uudelleen, kunnes hyvä ratkaisu löytyy. (Norman 2013, 227–230.)

Ei ole olemassa yhtä oikeaa tapaa, jonka mukaan suunnitella käyttäjälähtöisesti. Suunnitteluprosessi vaihtelee projektin mukaan, ja se liikkuu kehämäisesti uusien eri vaiheet, kunnes tyydyttävä ratkaisu löytyy. Syy tähän epälineaariseen suunnitteluprosessiin on se, että prosessin aikana voi löytyä uusia odottamattomia näkökulmia, jotka kyseenalaistavat alun perin tehdyt oletukset. Vaikka tämäntapainen iteratiivinen suunnitteluprosessi on hitaampaa kuin perinteinen lineaarinen suunnittelu, se voi loppujen lopuksi säästää aikaa ja resursseja. Koska ideat testataan jo aikaisessa vaiheessa, huomataan herkemmin, jos idea ei toimi. (Brown 2009, 16–17.)

On hyvä huomioida, että vaikka suunnitteleekin käyttäjien tarpeiden mukaan, on olemassa myös rajoitteita, jotka pitää ottaa huomioon. Ensinnäkin teknologiset rajoitukset eli mitä on mahdollista tehdä ja toiseksi budjettirajoitukset. Suunnittelija voi suunnitella

täydellisen kirjan, mutta jos sen tuottaminen on liian kallista, se ei ole yritykselle kannattavaa. Suunnittelija ei siis koskaan suunnittele tyhjiössä, vaan joutuu ottamaan huomioon myös muuta kuin sen, että käyttäjän tarpeet tyydyttyvät. Myös ihmisten halut ja tarpeet ovat joskus ristiriidassa. Suunnittelija ehkä ymmärtää, mitä ihmiset tarvitsevat, mutta markkinointiosasto tietää omien tutkimustensa avulla mitä ihmiset oikeasti haluavat ostaa. Nämä eivät aina vastaa toisiaan. (Brown 2009, 19; Norman 2013, 240)

Kuten johdannossa totesin, kun puhutaan käytettävyydestä, ajatellaan helposti, että estetiikka on toisarvoista ja ettei se vaikuta tuotteen helppokäyttöisyyteen. Tutkimusten mukaan tämä ei kuitenkaan pidä paikkansa. Kauniisti muotoiltua tai suunniteltua tuotetta pidetään helppokäyttöisempänä kuin ”rumaa” tuotetta muiden tekijöiden ollessa samat. Tämä johtuu muun muassa siitä, että positiiviset tunteet tuotteen muotoilua kohtaan lisäävät luovuutta ja ongelmanratkaisukykyä. (Lidwell ym. 2010.)

Hyödyntämällä käyttäjälähtöisen suunnittelun periaatteita pystyn suunnittelemaan Arabian eläintarha -kirjan käytettävyys edellä. Suunnittelun lähtökohtana tulee olemaan kirjan käyttäjä. Tämän opinnäytetyön puitteissa en voi tehdä laajamittaista käyttäjätutkimusta tai analyysia. En tule myöskään suorittamaan kirjan prototyypin testaamista. Uskon kuitenkin, että suunnitteluprosessi voi muilta osin tukea minua suunnittelutyössäni.

Arabian eläintarha -kirjan uuden version suunnitteluprosessi tulee etenemään seuraavanlaisesti:

1. Määrittelen Arabian eläintarha -kirjan käyttäjät ja yritän ymmärtää, missä kontekstissa ja mihin tarkoitukseen he käyttävät kirjaa.
2. Määrittelen, mikä on käyttäjien kannalta olennaista kirjassa, ja siten suunnittelutyön avainkysymykset.
3. Ideoin erilaisia ratkaisuvaihtoehtoja aiemmin määriteltyyn ongelmaan.
4. Sovellan ideointivaiheen parhaimpia ratkaisuja kirjan uuteen versioon.

4 Arabian eläintarha -kirja käytettävyyden näkökulmasta

Edellisessä luvussa kerroin mitä käyttäjälähtöinen suunnittelu on ja miten tulen sitä hyödyntämään kirjasuunnittelussa. Tämän luvun tarkoitus on määritellä Arabian eläintarha -kirjan kohderyhmä ja kohderyhmän tarpeet kirjaa ajatellen.

4.1 Kohderyhmän määrittely

Yksi tärkeimmistä käyttäjälähtöisen suunnittelun vaiheista on kohderyhmän määrittely ja ymmärtäminen. Kun ymmärrämme käyttäjää, tiedämme mitä asioita pitää ottaa huomioon kohderyhmälle suunniteltaessa.

Arabian eläintarha -kirjan kohderyhmän määrittelemisen ja ymmärtämisen tueksi haastattelin John Roittoa. Eläinfiguriinien keräilijänä ja kyseisen kirjan tekijänä hän ymmärtää hyvin kirjan käyttötarkoituksen. Roitto tuntee keräilijäkentän ja on saanut palautetta kirjan käyttäjiltä siitä, mikä kirjassa toimii ja mikä ei. Koska Arabian eläintarha -kirjan ensimmäinen versio on julkaistu jo reilu kymmenen vuotta sitten eikä siis ole uusi tuote markkinoilla, on jo olemassa tietoa kirjan lukijakunnasta. Vapaamuotoisen haastattelun perusteella löytyi kolme erilaista kohderyhmää, jotka käyttävät kirjaa hieman eri tavalla.

Arabian Eläintarha -kirjan tärkeimmät kohderyhmät ovat Arabian eläinfiguriinien **keräilijät** ja **kauppiaat**. Figuriinien keräilijät säilyttävät kirjaa tyypillisesti kotona ja selaavat sitä tutkiakseen omaa kokoelmaansa. Keräilijät kantavat kirjaa harvoin mukanaan. Kirjan avulla keräilijä voi tunnistaa eläinfiguriinin Arabian tuotannoksi, jos siitä esimerkiksi puuttuu Arabian leima. Kirjan avulla voidaan myös joissain tapauksissa tunnistaa taitelija, joka on suunnitellut figuriinin. Kirja antaa tämän lisäksi kokonaiskuvan keräilyalasta, jolloin keräilijän on helppo tunnistaa, mitkä figuriinit puuttuvat omasta kokoelmasta.

Figuriinien kauppiaat sen sijaan pitävät kirjaa usein mukanaan esimerkiksi kierrellessään kirpputoreja ja antiikkimarkkinoita. He käyttävät kirjaa käsikirjana kauppoja tehdessä. Kirjan avulla kauppias voi varmistaa esineen kuuluvan Arabian tuotantoon. Se, että figuriini löytyy kirjasta, voi joissain tapauksissa toimia meriittinä figuriinia myydessä.

Sekä keräilijöiden että kauppiaiden pääasiallinen syy tarttua kirjaan on jonkin tietyn tiedon löytäminen. Teos toimii samalla tavalla kuin sanakirja tai lajintunnistusopas, eli sitä ei lueta kannesta kanteen, vaan selailen ja etsien tietoa.

Haastattelun avulla löytyi myös kolmas Arabian eläintarha -kirjasta kiinnostunut ryhmä, joka on suomalaisesta muotoilusta kiinnostuneet henkilöt. Tähän kohderyhmään kuuluvat eivät varsinaisesti kerää kyseisiä esineitä, vaan ovat kiinnostuneita muotoilusta yleisellä tasolla. Arabian eläintarha -teoksen ensimmäistä painosta on myyty Suomen lisäksi jonkin verran Japaniin, missä tunnetusti suomalainen muotoilu kiinnostaa monia. Voidaan olettaa, että Japanissa kirjaa on myyty ensisijaisesti Suomi-muotoilusta kiinnostuneille. Tämä kolmas kohderyhmä poikkeaa runsaasti keräilijöistä ja kauppiasta, eivätkä he välttämättä halua tai tarvitse samoja ominaisuuksia kirjalta.

Seuraavassa alaluvussa käyn tarkemmin läpi, mitkä ominaisuudet kirjassa palvelisivat kirjan tärkeimpiä kohderyhmiä parhaiten.

4.2 Kohderyhmän kannalta tärkeää

Jos kirjan tärkein kohderyhmä olisi yleisesti muotoilusta kiinnostuneet henkilöt, kirjan ulkomuodolla ja esteettisillä ominaisuuksilla olisi varmasti suuri merkitys. Tämänkaltainen lukija haluaa kirjan, jota pidetään esillä kotona ja jota selaillessa voi inspiroitua. Kirja esineenä on tärkeässä roolissa. Kirjan pitää tuntua arvokkaalta ja laadukkaalta, ja näyttävä taitto ja kirjankansi ovat olennaisia. Tässä tapauksessa kirjan käytettävyys on pienemmässä roolissa.

Keräilijöiden ja kauppiaiden kohdalla tilanne on kuitenkin toinen. Käyttäessään Arabian eläintarha -kirjaa näillä kohderyhmillä on pääsääntöisesti jokin selkeä tavoite mielessään. Lukija etsii kirjasta jotain tiettyä tietoa. Hän lukee kirjaa selaillen ja silmäillen ja poimii kiinnostavimmat asiat. Kirjaa ei lueta kannesta kanteen, kuten romaania, vaan poimien itselleen kyseisellä hetkellä kiinnostava tieto.

Koska kirjan tärkeimmät kohderyhmät ovat keräilijät ja kauppiat, keskityn suunnittelemaan näille kohderyhmille sopivan kirjan. En tule huomioimaan aiemmin mainitsemaani japanilaista lukijakuntaa, vaan kirja on jatkossakin kohdennettu pääasiassa kotimaiselle yleisölle. Kirjan käyttötavasta johtuen muutama kohdeyleisölle tärkeä ominaisuus nousee esille:

1. **Selkeä navigointi.** Kohderyhmä käyttää kirjaa selaillen ja etsii jotain tiettyä itselleen tärkeää tietoa. Tämän lukutavan vuoksi selkeän navigoinnin tärkeys korostuu. (Middendorp 2014, 20.) Navigoinnilla tarkoitetaan tässä yhteydessä sitä, miten lukija liikkuu kirjassa ja löytää haluamansa tiedon. Lukijalle tärkeintä on

löytää tietoa nopeasti ja tehokkaasti. Suunnittelija ei vastaa kirjan sisällön laadusta tai tiedon loogisesta järjestämisestä, mutta hän voi vaikuttaa siihen, että ryhmittely on selkeä ja ilmeinen lukijalle. Kirjan käyttäjälle on erittäin tärkeää, että teksti on luettavaa, mutta häntä ei välttämättä haittaisi, vaikka suunnittelijan valitsema kirjasintyyppi olisi ”ruma”. (Berry 2007, 78.)

2. **Laadukkaat kuvat.** Kuvat ovat luonnollisesti suuressa roolissa tässä luettelomaisessa kirjassa. Kohderyhmän kannalta olennaista on kuvien laatu. Kuvan on oltava terävä ja todentaa värejä tarkasti. Kuvien on oltava tarpeeksi suuria, jotta niiden yksityiskohtia pystyy tutkimaan tarkasti. Kuvien pitää olla keskenään vertailtavissa, lähinnä värien kannalta.
3. **Käyttötarkoitusta tukeva formaatti.** Kirjan on oltava sellainen, jota on helppo kantaa mukanaan esimerkiksi kirpputoreilla tai antiikkiliikkeitä kierrellessä. Se ei saa olla liian painava tai kooltaan liian suuri tai hankalan muotoinen.

Kaikkein keskeisimpään rooliin näistä ominaisuuksista nousee ehdottomasti listan ensimmäinen kohta eli kirjan selkeä navigointi. Navigointi tai käyttöliittymä pitää sisällään paljon suunnittelupäätöksiä ja monta erilaista näkökulmaa. Muut listan kohdat ovat suoraviisempia eivätkä vaadi monimutkaista suunnittelutyötä. Kuvien laatuun ja kirjan formaattiin liittyviä päätöksiä pitää lähinnä verrata niiden aiheuttamiin kustannuksiin ja löytää sopiva kompromissi näiden välillä.

Kirjan uutta versiota varten kuvat on tarkoitus teettää ammattilaisella, mikä osaltaan jo varmistaa kuvien paremman laadun. Ensimmäisen version kuvat ovat otettu kompaktikameralla, ja ammattilaisen käsissä kuvista tulee varmasti huomattavasti parempilaatuisia. Se tulee myös varmistamaan kuvien tasalaatuisuuden ja vertailtavuuden.

Kirjan formaatiksi on alustavasti päätetty pystysuuntainen A5, koska se on käytössä osoittautunut toimivaksi. Lähtökohtana omalle suunnittelutyölleni tulee siis olemaan A5-formaatti. Jos toisenlainen formaatti osoittautuu paljon toimivammaksi navigoinnin kannalta, on täysin mahdollista vaihtaa suunnitelmaa.

Tulen opinnäytetyössäni keskittymään selkeän navigoinnin kehittämiseen. Haluan selvittää, minkälaisilla visuaalisen suunnittelun työkaluilla on mahdollista vaikuttaa kirjan käyttöliittymän selkeyteen. Keskityn tutkimaan kirjan luettelo-osaa, enkä ota kantaa kirjan muihin osioihin, kuten sisällysluetteloon ja tekstiosuuteen.

5 Kirjan navigointiin vaikuttavat tekijät

Perusedellytys toimivalle navigoinnille on johdonmukaisuus. Ellei kirja ole johdonmukaisesti muotoiltu, lukijan on hyvin vaikea käyttää kirjaa sujuvasti ja tehokkaasti. Johdonmukaisuudella tarkoitetaan sitä, että kirjan taitto, typografia ja kuvat ovat samalla logiikalla muotoiltu kautta kirjan. Kirjassa *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications* (Schlatter & Levinson 2013) puhutaan johdonmukaisuudesta käyttöliittymäsuunnittelussa, mutta aihe soveltuu yhtä hyvin perinteiseen kirjasuunnitteluun. Schlatterin ja Levinsonin mukaan on paljon vaikeampaa ymmärtää, miten kirjassa navigoidaan, jos käytännöt ja muotoilu vaihtelevat aukeamalta aukeamalle. Kun ensimmäistä aukeamaa tutkimalla ymmärtää, miten tieto on järjestelty ja millä logiikalla kirjassa navigoidaan, ei halua heti seuraavalla aukeamalla joutua pohtimaan asiaa uudelleen.

Mutta mitä navigoinnilla oikeastaan tarkoitetaan kirjasuunnittelun yhteydessä? Jan Middendorpin (2013, 24) mukaan se on lukijan ohjausta typografisin keinoin. Typografisilla keinoilla hän tarkoittaa varsinaisen tekstin ja kielen lisäksi elementtejä kuten kuvia, viivoja, värejä, muotoja, piktogrammeja ja ”tyhjää tilaa”.

Jotta voisimme ohjata lukijaa tehokkaasti, meidän on ymmärrettävä, miten lukija havainnoi ja hahmottaa näkemäänsä. Tähän tarkoitukseen voimme hyödyntää havaintopsykologiaa.

5.1 Näköhavainnon muodostuminen

Se mitä ihminen näkee, on aivojen tuottama kuva maailmasta, ja se vastaa vain osaa meitä ympäröivästä todellisuudesta. Näkeminen on monimutkainen prosessi, joka perustuu nopeiden ja jatkuvien silmänliikkeiden avulla tehtyihin **visuaalisiin hakuihin**. Koska silmä pystyy tarkentamaan vain hyvin pienelle, noin yhden asteen laajuiselle pyöreälle alueelle näkökentän keskelle, se tekee jatkuvasti pieniä silmänliikkeitä näkökentän eri kohtiin. Tämän vuoksi pystymme pienestä tarkan näön alueesta huolimatta hahmottamaan koko ympäristömme, vaikkakaan emme kovin yksityiskohtaisesti. (Arnkil 2011, 36; Koponen & Hildén 2016, 83–84.)

Yksinkertaistettuna voidaan sanoa, että näköhavainnon muodostuminen tapahtuu kolmessa tasossa.

Ensimmäisellä tasolla aivot tunnistavat tiedostamattomasti näkemästään merkityksetömiä peruspiirteitä. Nämä esiin nousevat piirteet, joita ihminen on erikoistunut huomaamaan, ovat liike (mm. nopeus ja suunta), muotopiirteet (mm. koko, kulmikkaus) ja väripiirteet (mm. värisävy, värikylläisyys). (Ware 2008, luku 1.)

Toisella tasolla erilaiset tunnistetut piirteet yhdistyvät ja muodostavat yhtenäisiä kuvioita. Eri elementit joko linkittyvät toisiinsa tai erottuvat toisistaan, ja näkökenttä jakautuu erilaisiin kuvioihin. Tämä on suunnittelijan kannalta tärkeä vaihe, koska suunnittelija pysyy vaikuttamaan kuvioiden hahmottumiseen. Niin sanotut hahmolait perustuvat juuri tähän tasoon (lisää luvussa 5.2). (Ware 2008, luku 1.)

Kolmannella tasolla muotojen avulla voidaan tunnistaa monimutkaisempia kohteita. Tämä on muita vaiheita tietoisempi prosessi. Visuaalisen työmuistimme avulla pysymme huomioimaan samanaikaisesti keskimäärin vain kolmea kohdetta. (Koponen & Hildén 2016, 85–89; Ware 2008, luku 1.)

Näköhavaintoja ohjaavat toisaalta **visuaaliset ärsykkeet**, jolloin näköhavainnon muodostumisen prosessi etenee alhaalta ylös eli ensimmäiseltä tasolta kolmannelle, ja toisaalta **huomion tietoinen kohdistaminen**, jolloin prosessi etenee päinvastaiseen suuntaan ylhäältä alas eli kolmannelta tasolta ensimmäiselle. (Ware 2008, luku 1.)

Visuaaliset ärsykkeet ovat niitä esiin nousevia piirteitä, joihin huomio ohjautuu automaattisesti ja tiedostamatta. Tietoinen huomion kohdistaminen sen sijaan tapahtuu siksi, koska haluamme suorittaa jotain. Silloin keskitymme huomaamaan juuri ne signaalit, jotka haluamme löytää, emmekä huomioi samalla tavalla muita signaaleja. (Koponen & Hildén 2016, 85; Ware 2008, luku 1.) Jos siis etsimme näkökentästämme jotain tiettyä väriä, esimerkiksi keltaista, näkömme herkistyy huomaamaan juuri sen värin.

Näköhavaintoja ohjaavat myös opitut visuaaliset hakustrategiat, jotka vaikuttavat siihen, mihin kohdistamme huomiomme (Ware 2008, luku 1.) Esimerkki tästä on se, että länsimaisessa kulttuurissa olemme tottuneet lukemaan vasemmalta oikealle ja tämä opittu tapa ohjaa meidät aloittamaan lukemisen sivun vasemmalta puolelta.

Mitä vähemmän silmänliikkeitä visuaalinen hakeminen vaatii, sen sujuvampaa ja vaivatompaa on visuaalinen ajattelu. Vain yhden silmänliikkeen vaativa lukeminen on erittäin sujuvaa, kun taas useita silmänliikkeitä vaativa lukeminen tuntuu hankalalta ja tehotomalta. (Ware 2008, luku 2.)

Esimerkiksi kirjasuunnittelija voi siis helpottaa ja nopeuttaa lukijan työtä suunnittelemalla mahdollisimman vähän silmänliikkeitä vaativan taiton. Toisin sanoen sellaisen taiton, että tiedon välittymiseen tarvittavat visuaaliset haut käsitellään aivoissa mahdollisimman nopeasti ja oikein.

Katsojan visuaalista ajattelua voi sujuvoittaa antamalla tärkeimmille elementeille suurimman huomioarvon ja vähemmän tärkeille elementeille vähemmän huomioarvoa. Mitä suurempi huomioarvo, sen varmempi, että elementti huomataan, vaikka se olisi huomioalueen ulkopuolella. (Ware 2008, luku 2.)

Elementin huomioarvoon voi vaikuttaa esiin nousevien piirteiden avulla, esimerkiksi käyttämällä poikkeavaa väriä, kokoa, suuntaa, muotoa, sijaintia ja asettelua tai liikettä. Piirteiden välilläkin on eroja, ja kaikista suurin niin kutsuttu *pop-up*-vaikutelma syntyy väri-, suunta-, koko- ja liike-eroilla. (Ware 2013.)

Kaksi asiaa vaikuttaa siihen, miten hyvin korostettu elementti nousee ympäristöstään esille. Ensinnäkin, mitä enemmän korostettu elementti poikkeaa muista ympäröivistä elementeistä, sitä suurempi on sen huomioarvo. Toiseksi, mitä samanlaisempia ympäröivät elementit ovat keskenään, sitä suurempi on korostetun elementin huomioarvo. (Ware 2013.) Tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että punainen ympyrä huomataan paremmin valkoisten ympyröiden seasta kuin sellaisten ympyröiden seasta, jotka ovat keskenään hyvin erivärisiä.

Sujuvuuden kannalta on myös tärkeää, että muotoilu seuraa yleisiä käytäntöjä. Opimme hakustrategioita aiemmin käyttämistämme tuotteista ja oletamme, että samatyypiset tuotteet toimivat samalla tavalla. Muuten visuaalinen ajattelu hankaloituu. (Ware 2013.)

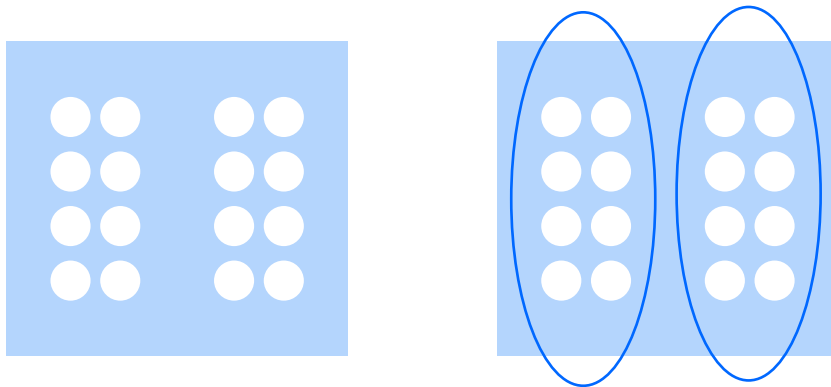
5.2 Hahmolait

Saksalaisen Max Wertheimerin kehittämän Gestalt-teorian hahmolait perustuvat näköhavainnon muodostumisen toiseen vaiheeseen, jossa tunnistetuista piirteistä muodostuu ryhmiä tai kokonaisuuksia. Jotta aivot voisivat tunnistaa hahmoja, kuvassa pitää pysyä erottamaan kuvio ja sen tausta. (Koponen & Hildén 2016, 91.)

Kun kuvion ja taustan ero on selkeä, katsojan huomio ohjautuu kuvioon. Kuvion erottuvuutta taustastaan voi vahvistaa monella tapaa. Esimerkiksi käyttämällä lämpimiä värejä

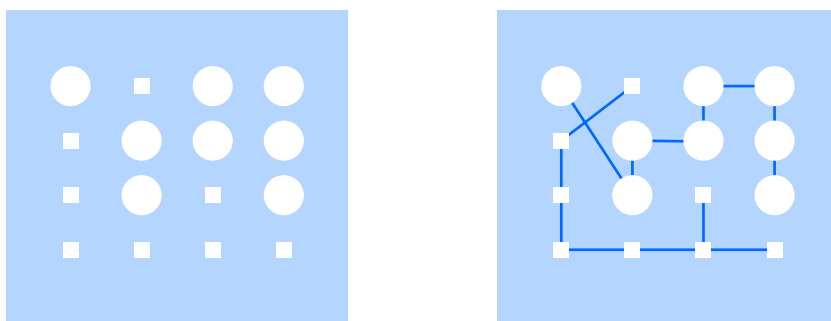
kuviossa ja kylmiä taustassa tausta ikään kuin painuu taka-alalle. Myös haalistunut, sävytetty tai epätarkka tausta auttaa erottamaan kuvion taustastaan. (Hensley 2016.)

Opinnäytetyöni kannalta olennaiset hahmolait ovat läheisyyden laki, samankaltaisuuden laki ja yhteenliittymisen laki. Läheisyyden lain mukaan elementit, jotka ovat lähellä toisiinsa, mielletään yhteenkuuluviksi (Koponen & Hildén 2016, 92). Tämä tarkoittaa sitä, että yhteenkuuluvat elementit kannattaa sijoittaa lähelle toisiaan ja jättää tyhjää tilaa muihin elementteihin, jos haluaa, että katsoja helposti ymmärtää niiden kuuluvan yhteen. (Kuvio 3.)



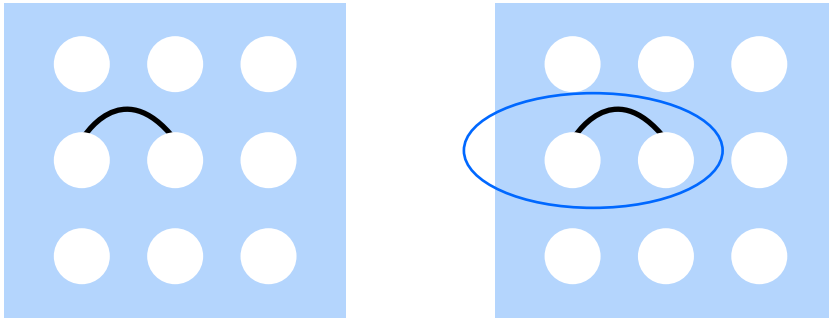
Kuvio 3. Laatimani visualisointi läheisyyden laista. Läheisyyden lain mukaan elementit, jotka sijaitsevat lähellä toisiaan mielletään yhteenkuuluviksi, jopa silloin, kun ne ovat muuten täysin samanlaiset. Toinen kuva osoittaa hahmolain mukaisen tulkinnan yhteenkuuluvista elementeistä.

Samankaltaisuuden lain mukaan samalla tavalla muotoillut elementit ymmärretään yhteenkuuluviksi, vaikka ne eivät olisi sijoitettu lähelle toisiaan (kuvio 4) (Koponen & Hildén 2016, 92).



Kuvio 4. Laatimani visualisointi samankaltaisuuden laista. Samankaltaisuuden lain mukaan kuvassa näkyvät neliöt ja ympyrät mielletään eri ryhmiin kuuluviksi. Toinen kuva osoittaa hahmolain mukaisen tulkinnan yhteenkuuluvista elementeistä.

Kaikista vahvin tapa osoittaa elementtien yhteenkuuluvuutta on yhteenliittyminen. Jos erillään olevat elementit ovat jollain tavalla kiinni toisissaan, esimerkiksi viivan avulla, ne mielletään yhteenkuuluviksi (kuvio 5). Tähän yhteenkuuluvuuden lakiin perustuu esimerkiksi verkostomalli, joka on yksi yleisimmistä tavoista visuaalisesti esittää eri käsitteiden yhteyttä toisiinsa. (Ware 2008.)



Kuvio 5. Laatimani visualisointi yhteenliittymisen laista. Yhteenliittymisen lain mukaan esimerkiksi viivalla yhteen liitetyt elementit mielletään yhteenkuuluviksi. Toinen kuva osoittaa hahmolain mukaisen tulkinnan yhteenkuuluvista elementeistä.

Suunnittelija voi hyödyntää hahmolakeja suunnitteleamalla mieluummin ihmisten luonnollisten tulkintojen mukaisesti kuin niitä vastaan. Käyttöliittymäsuunnittelussa hahmolakeja hyödynnetään paljon, jolloin käyttöliittymä tuntuu intuitiiviselta ja selkeältä. Esimerkiksi verkkosivuilla saman merkityksen omaavat painikkeet muotoillaan samalla tavalla, jotta koko sivustolla ymmärretään niiden toimivan samalla tavalla. (Schlatter & Levinson 2013.)

5.3 Värit

Värit voidaan luokitella kolmessa ulottuvuudessa sävyyn, vaaleuteen ja kylläisyyteen. Värien huomioarvo syntyy lisäämällä kontrastia näissä väriulottuvuuksissa.

Silmä havaitsee helpommin erot vaaleuskontrastissa kuin erot sävykontrastissa tai kylläisyydessä. Tumma väri erottuu parhaiten vaalea taustaa vasten ja vaalea väri tummaa taustaa vasten. Jos vaaleuskontrastia ei ole tarpeeksi, voivat sävyerot kuitenkin auttaa erottamaan kohteita toisistaan. Jos haluaa lisätä elementin huomioarvoa värien avulla, kannattaa hyödyntää kaikkia kolmea ulottuvuutta yhtä aikaa: sävy-, vaaleus- ja kylläisyseroja. (Arnkil 2011, 138; Koponen & Hildén 2016, 105.)

Kun tavoitellaan kaikista voimakkainta värikontrastia, kuten esimerkiksi varoituskylteissä, sellainen on mustan ja keltaisen yhdistelmä, jossa sävyero ja vaaleusero ovat mahdollisimman suuret (Koponen & Hildén 2016, 105).

Käyttämällä värejä laajoina pintoina taitossa voi helposti rajata alueita jotain tiettyä sisältöä varten. Aksenttiväriin avulla taas voi ohjata katsojan huomion tehokkaasti. Aksenttiväriä voi toimia mikä tahansa väri, joka poikkeaa ympäristöstään. (Arnkil 2011, 140.)

Lämpimillä väreillä on suurempi huomioarvo kuin kylmillä. Tämän uskotaan johtuvan siitä, että lämpimät värit vaikuttavat työntyvän lähemmäksi, kun taas kylmät värit painuvat kauemmaksi. (Arnkil 2011, 141.)

Suunnittelijan on hyvä ymmärtää, että värit toimivat voimakkaina visuaalisina koodeina, joihin liitetään merkityksiä. Värienkäytössä kannattaa pysyä johdonmukaisena ja seurata tiettyä logiikka. Jos lisää sävyeroja pelkistä esteettisistä syistä, lukijalla on taipumus löytää sävyeroista merkityksiä, joita ei ole olemassa. (Koponen & Hildén 2016, 101.)

6 Arabian eläintarha -kirjan uuden version suunnittelu

Tässä luvussa esittelen esimerkkien avulla, minkälaisia suunnitteluratkaisuja Arabian eläintarha -kirjaan voisi tehdä, jotta se olisi kohdeyleisölleen mahdollisimman käytettävä. Apuna käytän muita samankaltaisia kirjoja, joista valitsen muutamia valaisevia esimerkkejä.

6.1 Sisällön järjestäminen

Ennen kuin kirjan visuaalisen suunnittelutyön voi aloittaa, on päätettävä, missä järjestyksessä sisältö esitetään. Vaikka päätös sisällön järjestämistavasta ei varsinaisesti kuulu visuaaliselle suunnittelijalle, se on hyvin olennainen päätös kirjan käytettävyyden kannalta. Kirjan alkuperäisessä versiossa figuriinit esitellään aakkosjärjestyksessä eläinlajin mukaan, mutta onko olemassa jokin parempi järjestämistapa?

Vaihtoehtoisesti voisi esitellä figuriinit taitelijan mukaan, mutta koska taitelija ei ole aina tunnistettu, se ei käytännössä olisi toimiva ratkaisu. Figuriinit voisi myös järjestellä aikakauden mukaan, kuten monessa samankaltaisessa kirjassa on tapana, mutta figuriinin syntyyvuosi on usein vaikea tietää varmuudella. Jos kyseessä olisi tietokirja, jonka tarkoitus olisi kertoa eläinfiguriineista ja niiden muotoilusta yleisesti, paras järjestely voisi olla

taiteilijan tai aikakauden mukaan, mutta tässä tapauksessa, kun kyse on luettelomaisesta hakuteoksesta, se ei ole järkevää.

Päädymme siihen, että alkuperäisen teoksen jaottelu, jossa eläimet esitellään aakkosjärjestyksessä eläinlajin perusteella, on toimivin. Eläinlajin mukaan ryhmittelyssä on selkeä etu. Eläinlaji on ainoa asia, joka on oletettavasti aina tunnistettavissa, niin kirjan tekijälle kuin lukijallekin. Lukijalle eläinlaji voi hyvinkin olla ainoa hänellä tiedossa oleva asia tietystä figuriinista.

Käytännössä tilanne voisi olla seuraavanlainen. Keräilijän kokoelmaan kuuluu hirvifiguriini, jonka hän haluaa löytää kirjasta. Hän etsii sisällysluettelosta hirvet ja sivunumeron, josta alkaen hirvet löytyvät, ja siirtyy oikealle sivulle. Jos hirvi löytyy kirjasta, keräilijä tietää sen löytyvän juuri näiltä sivuilta. Toimiva sisällysluettelo ja sivunumerointi ovat siis avainasemassa kirjan käytettävyyden näkökulmasta.

Toinen mahdollinen kirjan käyttötapa on se, että lukija yksinkertaisesti selailee kirjaa löytääkseen etsimänsä figuriinin tai eläinlajin. Tätä toimintaa helpottamaan voisi sivunumeron yhteyteen lisätä kyseiseltä sivulta löytyvän eläinlajin nimi tai eläinlajien nimet jos niitä on sivulla useampi.

6.2 Sivunumerointi

Alkuperäisen kirjaversioon sivunumerointi löytyy sivun ulkoreunasta hieman sivun keskustaa alempana (kuvio 6). Se ei ole tavanomainen paikka sivunumerolle ja tuntuu ensisilmäyksellä epäloogiselta. Tarkemmin tutkittuani, huomaan sen kuitenkin olevan erittäin toimiva. Kirjaa selaillessa peukalo osuu juuri sopivasti sivunumeron viereen, mikä merkittävästi helpottaa oikean sivun löytämistä nopeasti. Jos sivunumero löytyisi perinteiseen tapaan esimerkiksi sivun alaosan keskeltä, oikean sivun löytäminen olisi paljon haastavampaa.



Kuvio 6. Peukalo sijoittuu sopivasti sivunumeron viereen Arabian eläintarha -kirjaa selaillessa.

Arabian eläintarha -kirjan tapauksessa sivunumeroinnin toimivuus on käyttäjän kannalta erittäin tärkeä ominaisuus, koska tiettyä figuriinia etsitään oletettavasti useimmiten sisällysluettelon avulla tietyltä sivulta. Lähtökohtaisesti haluan siis pysyä alkuperäisen version sivunumeroinnin sijoittamisessa.

6.3 Taittopohja

Kirjan alkuperäisessä versiossa taittopohja on hyvin simppele ja yhdenmukainen. Jokaiselta aukeamalta löytyy neljä kuvaa (kuvio 7).



Kuvio 7. Arabian eläintarha -kirjan aukeamat seuraavat samaa kaavaa, jossa jokaiselta aukeamalta löytyy neljä kuvaa.

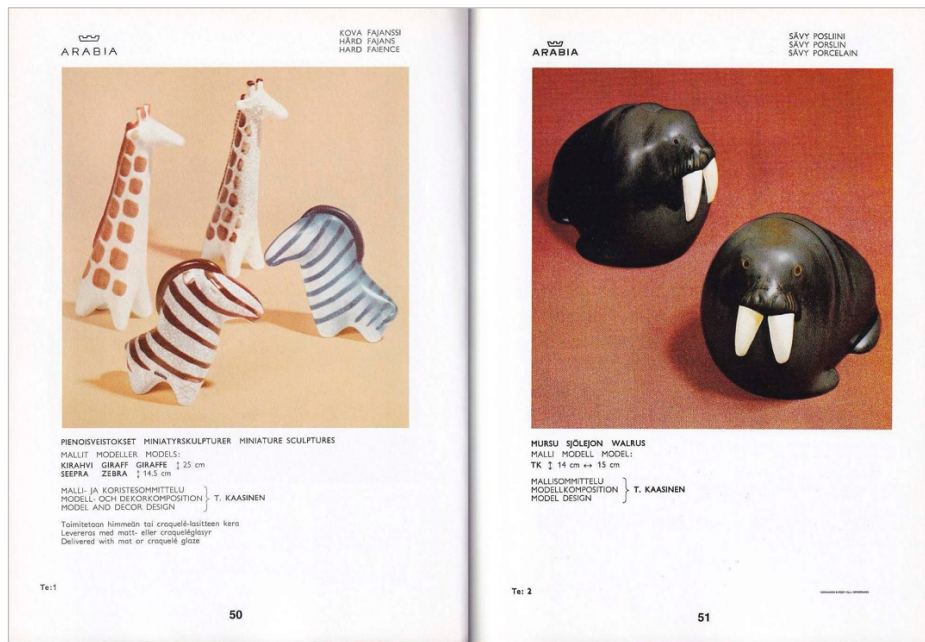
Kirjassa *Svenska kaffeserviser 1920–1980* (Carlsson & Orzolek 2014) esiteltävät kahvikupit on sijoitettu aukeaman alapuoliskolle. Selaillessani kirjaa huomaan, että tämä tekee kahvikuppien näkemisestä vaivatonta. Koska kahvikupit esitellään kautta kirjan samassa linjassa, se ei vaadi jatkuvia silmänliikkeitä eri puolille aukeamaa. (Kuvio 8.)



Kuvio 8. Aukeama Svenska kaffeserviser -kirjasta.

Kirjan käytettävyyden kannalta voisi siis olla hyvinkin toimivaa esitellä figuriinit joko aukeaman ylä- tai alaosassa. Tässä kohtaa pitää kuitenkin huomioida kirjan formaatti. Jos Arabian eläintarha -kirjan uusi versio on pystysuuntaisessa A5-formaatissa, olisi mahdollista mahduttaa neljä figuriinia yhdelle aukeamalle. Sitä paitsi, toisin kuin Svenska kaffeserviser -kirjassa, Arabian eläintarha sisältää vain muutaman sanan tekstiä jokaista figuriinia kohden, joten teksti ei täyttäisi edes osittain sivun toista puoliskoa.

Toinen vaihtoehto tämänkaltaisessa luettelomaisessa kirjassa olisi esitellä useampi esine samassa kuvassa. *Arabian taideteollisuusosaston esineiden ja riisiesineiden tuotekuvastossa* 1960-luvun alkupuolelta esineet esitellään ryhmissä. Jokaiselta sivulta löytyy yksi valokuva, joka esittelee ryhmän samaan kokoelmaan kuuluvia esineitä. Esineet ovat esimerkiksi kahviastion erilaisia osia tai tietyn maljakkosarjan eri malleja. Kuvaston sivuilta 50–51 löytyy Taisto Kaasisen suunnittelemat eläinfiguriinit (kuvio 9).



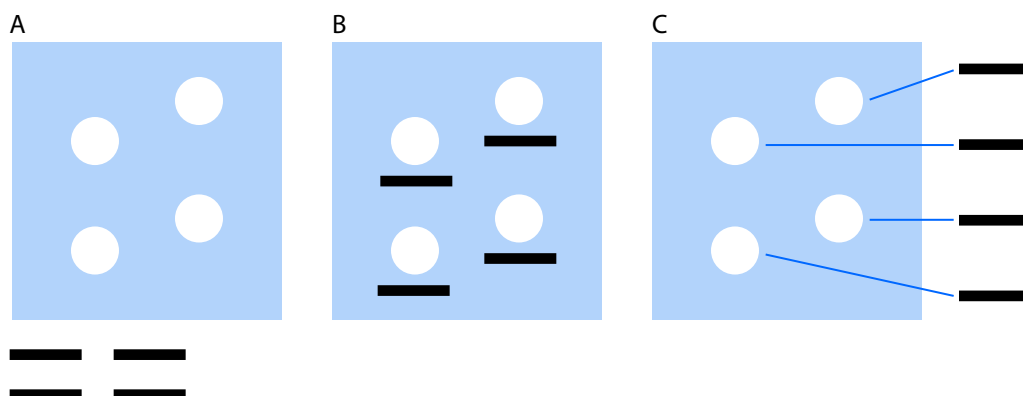
Kuvio 9. Arabian tuotekuvastossa Taisto Kaasisen pienoiveistokset esitellään kauniisti sommitelluissa ryhmissä.

Tässä taittoratkaisussa on ainakin muutama selkeä etu. Esittelemällä ryhmän esineitä samassa kuvassa lukija hahmottaa helposti niiden keskinäiset kokosuhteet. Lukija näkee myös nopeasti, mitkä esineet kuuluvat samaan kokoelmaan. Tämän lisäksi se on esteettinen ratkaisu tuotekuvastossa, jonka tarkoitus on myydä esineitä. Esineet voidaan sommitella kauniisti ryhmiin sen sijaan, että ne kuvattaisiin yksitellen.

Haittapuoli tässä tapauksessa on se, että esineiden tiedot eli selitteet luetellaan kuvan alla. Lukijalle voi olla vaikea hahmottaa, mikä selite kuuluu mihinkin esineeseen. Tämä hidastaa varmasti tiedon löytämistä ja voi jopa johtaa väärään tulkintaan.

Selitteet kannattaisi sijoittaa niin, että ne tunnistetaan varmasti heti oikean esineen selitteiksi. Läheisyyden lain mukaan lähellä toisiaan sijaitsevat elementit tunnistetaan yleensä samaan ryhmään kuuluviksi. Läheisyys on yleensä vahvempi visuaalinen vihje kuin esimerkiksi samankaltaisuus. Elementit kannattaa sijoittaa niin, että niiden lähekkäisyys korreloi niiden yhteenkuuluvuuden kanssa. Esimerkiksi kaavion yhteyteen tulevat selitteet kannattaa sijoittaa suoraan kaavion eri alueiden päälle, eikä kaavion alle tai sivulle (Lidwell ym. 2013). Lukijalle on helpompi ymmärtää mikä selite kuuluu mihinkin alueeseen, jos ne löytyvät kohteen yhteydessä.

Kaikista vahvin tapa osoittaa kahden elementin yhteenkuuluvuutta on yhteenliittyminen. Jos erillään olevat elementit ovat jollain tavalla kiinni toisissaan, esimerkiksi viivan avulla, ne mielletään yhteenkuuluviksi. (Ware 2013.)



Kuvio 10. Kolme laatimaani esimerkkiä selitteiden sijoittamisesta kuvan yhteyteen. Läheisyyden lain mukaan selitteet kannattaa sijoittaa elementtien läheisyyteen (B). Yhteenkuuluvuuden lain mukaan ne kannattaa yhdistää viivoilla, jotta ne hahmottaisi yhteenkuuluviksi (C). Kuvan kolmesta vaihtoehdosta vähiten toimiva on ensimmäinen (A), jossa selitteet on sijoitettu kuvan alle.

Toikan linnut -kirjassa (Iittala 2008) taittopohja on vaihteleva ja esineet esitellään joskus yksittäin ja joskus ryhmissä. Tämä johtunee siitä, minkälaista kuvamateriaalia on ollut tarjolla, eikä välttämättä ole tarkoituksellinen valinta. Joka tapauksessa, kirjasta saa kuvan siitä, miten tämänkaltainen vaihteleva taittopohja toimii käytännössä. Se antaa kielitämättä vaihtelua taittoon ja tekee sen selaamisesta mielenkiintoista mutta käytettävyyttä se ei lisää. Vaihtelevalla taittopohjalla on vaarana lisätä sekavuutta. Jos tavoitteena on vähentää tarvittavia silmänliikkeitä kirjaa luettaessa, uskon yhdenmukaisen ja selkeän taittopohjan toimivan parhaiten. Kuvio 11 esittelee esimerkkiaukeaman kirjasta. Aukeama on myös esimerkki siitä, että ryhmäkuvan alla sijaitsevat selitteet eivät ainakaan ensisilmäyksellä helposti yhdisty oikeaan lintuun.



Kuvio 11. Aukeama Toikan linnut -kirjasta, jossa osa lasiesineistä esitellään ryhmissä ja osa yksin.

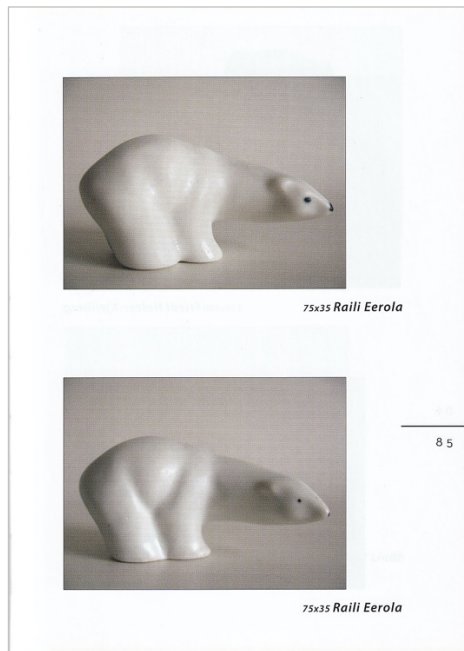
Sivun tausta tulee uudessakin kirjaversiossa olemaan valkoinen. Tämä vahvistaa kuvion ja taustan välistä eroa. Tässä tapauksessa eläimistä ja teksteistä muodostuu kuvioita ja niitä voi sijoitella sivulle hahmolakeja hyödyntäen. Tätä voi verrata tilanteeseen, jossa tausta olisi hyvin värikäs ja levoton. Silloin aukeamalta ei löytyisi selkeää kuviota ja taustaa, vaan kaikki aukeaman elementit kilpailisivat keskenään huomiosta.

Jokaisesta kuvasta ja siihen liittyvästä selitteestä muodostuu siis oma kuvio, kun ne sijoitetaan toistensa läheisyyteen. Kuvion voisi muodostaa myös sijoittamalla yhteenkuuluvat elementit värillisen laatikon päälle tai piirtämällä viiva niiden ympärille. Silloin lukijalle ei varmasti jäisi epäselväksi mitkä kuvat ja mitkä tekstit kuuluvat yhteen. Haluan kuitenkin välttää kaikkia ylimääräisiä silmää häiritseviä elementtejä kuten teräviä reunoja ja värilaatikoita.

6.4 Valokuvat

Kun vertailin muihin luettelomaisiin kirjoihin, huomasin, että osassa on jätetty kuviin taustat ja osassa kuvat on syväty. Arabian eläintarha -kirjan alkuperäisessä versiossa valokuviiin on jätetty taustat. Tämä aiheuttaa joissain tapauksissa sen, että figuriinien muodot ja värit näkyvät lukijalle huonosti. Tietyt vaaleanväriset figuriinit sulautuvat valkoiseen taustaansa niin hyvin, etteivät ne kirjaa selatessa kunnolla nouse esille, kuten nähdään

kuviossa 12. Tämä on ongelmallista siksi, että se voi hidastaa oikean figuriinin löytämistä ja vaikeuttaa kuvan yksityiskohtien tulkintaa.



Kuvio 12. Arabian eläintarha -kirjan sivulta 85 löytyvät jääkarhut sulautuvat taustaansa.

Kuten aikaisemmin mainitsin, kirjan uuden version valokuvat tulee ottamaan ammattikuvaaaja. Tämä tulee jo itsessään parantamaan kuvien laatua. On kuitenkin mielenkiintoista pohtia, voisiko valokuvien syväämällä parantaa kirjan käytettävyyttä.

Jos kuvista jätettäisiin taustat pois, kuvat voisivat olla sivulla suuremmassa koossa. Tämä antaisi lukijalle paremman mahdollisuuden tarkastella figuriineja ja niiden yksityiskohtia. Jos figuriinissa on jokin mielenkiintoinen yksityiskohta tai leima, joka näkyy vain tietyistä kuvakulmista tai suurennettuna, syvätyt kuvat mahdollistaisi sen, että sivulle saisi paremmin mahtumaan myös muita pienempiä kuvia. Olisi siis enemmän mahdollisuuksia vaihteluun taitossa.

Svenska kaffeserviser -kirjassa sivulla 84–85 löytyy neljä valkoista kahvikuppia ja ne erottuvat valkoisesta taustasta hyvin (kuvio 13). Toisin sanoen, syväämällä on mahdollista saada myös valkoiset esineet erottumaan valkoisesta taustasta, jos niin haluaa.



Kuvio 13. Aukeama kirjasta Svenska kaffeserviser.

Jos käyttää syvättyjä kuvia, pitää olla tarkkana, että valokuvat otetaan johdonmukaisesti samasta suunnasta ja samalta korkeudelta, jolloin esineissä näkyvät varjot ovat samansuuntaisia. Muuten samalla aukeamalla näkyvät kuvat voivat näyttää epäluonnollisilta yhdessä, ja siltä, että ne leijailevat sivulla.



Kuvio 14. Aukeama kirjasta Lisa Larson: Bland lejon och änglar.

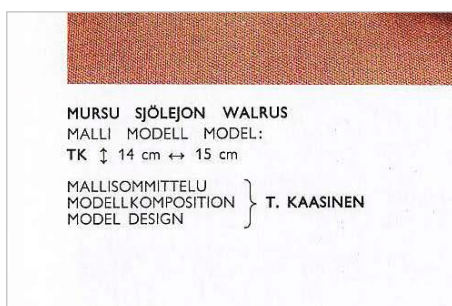
Toisaalta huolella valittu tausta kuvassa voi olla hyvin kauniskin ja saada esineen näyttämään elävämmältä ja vähemmän litteältä. Silloin kuvan taustassa näkyy myös esineen varjot. Oikean värinen tausta voi saada esineen hehkumaan. Esimerkki tämäntyyppisistä

kuvista löytyy kirjasta *Lisa Larson: Bland lejon och änglar* (Eronn 2006) (kuvio 14). Tämä lähestymistapa vaatii kuvaan ilmavuutta toimiakseen hyvin, eikä se tämän vuoksi välttämättä onnistuisi suhteellisen pienikokoisessa Arabian eläintarha -kirjassa.

6.5 Figuriinin kokomerkintä

Figuriinin koko on kirjan alkuperäisessä versiossa merkitty muodossa leveys x korkeus, eli esimerkiksi 140x165. En kuitenkaan löydä kirjasta selvennystä tälle kokomerkinnälle. Suurimmalle osalle lukijoista on ilmiselvää, että koko on ilmoitettu millimetreissä ja, että kokomerkintä ilmaisee esineen leveyden kertaa korkeuden. Mielestäni olisi kuitenkin selkeämpää mainita lukujen yhteydessä myös mittayksikkö.

Aikaisemmin mainitsemassani Arabian tuotekuvastossa on käytetty nuolia lukujen yhteydessä ilmaisemaan leveyttä ja korkeutta sekä mittayksikkö cm. (Kuvio 15). Se on selkeä ja yksiselitteinen tapa ilmaista leveys ja korkeus, jolloin lukija varmasti nopeasti ymmärtää kokomerkinnän oikein.



Kuvio 15. Arabian tuotekuvastossa ilmaistaan esineen leveys ja korkeus lukujen lisäksi nuolilla ja mittayksiköllä.

Tulin myös ajatelleeksi, että figuriinin koko on vaikea nopeasti hahmottaa pelkkien numeristen mittojen avulla. Vertaamalla kuvia toisiinsa ei myöskään saa apua tässä asiassa, koska figuriinit ovat kuvissa keskenään yhtä suuria ja kokoeroja ei näin ollen ole mahdollista hahmottaa. Voisiko kuvan vieressä kenties olla pieni piktogrammi osoittamassa eläimen kokoa suhteessa muihin figuriineihin? Visuaalinen apu voisi olla paikallaan, jotta lukija hahmottaisi nopeasti figuriinin koon.

Kuvan tai symbolin tunnistaa nopeammin, kun taas teksti on yksiselitteisempi ja voi olla helpompi ymmärtää (Kuutti 2003, 98). Symboli tekstin tukena voisi olla tässä tapauksessa toimiva ratkaisu. Ongelmaksi nousee se, miten tämä symboli toteutettaisiin. Mitä

suoremmin symboli kuvaa sitä mitä se esittää, sitä helpompi se on ymmärtää. Vaikeampaa on ymmärtää symboleita, jotka kuvaavat jotakin ominaisuutta. (Kuutti 2003, 100.)

Tässä tapauksessa voisi esimerkiksi käyttää kolmea eri eläinsymbolia kuvamaan sitä, onko esine pieni, keskisuuri tai suuri. Jokaisen esineen vieressä voisi näkyä nämä kolme symbolia päällekkäin, jolloin joko pieni, keskisuuri tai suuri olisi korostettu esimerkiksi värillä.

6.6 Elementtien asettelu

Selaillessani alkuperäistä kirjaa huomaan, että teksti ja kuvat eivät aina ole johdonmukaisesti sijoitettu. Vaikka taittopohja on yhdenmukainen kirjan läpi, elementit eivät ole aseteltu linjassa ja marginaalit vaihtelevat. Joskus teksti on aseteltu kuvan alle vasemmalle ja joskus oikealle. En tiedä, onko tämä tehty tarkoituksella vai jostakin suunnitteluteknisestä syystä. Lukijalle tämä jää hämärän peittoon. Vaikka se on pieni yksityiskohta, jota lukija ei välttämättä heti edes huomaa, on se käytettävyyden kannalta tärkeä huomio.

Käytettävyyden kannalta olisi hyvä, että asettelu on johdonmukainen ja elementit on sijoitettu suorissa linjoissa. Selaillessa ja etsiessään jotain kirjasta on paljon helpompi havaita asioita, kun elementit on aseteltu suoraan ja ne seuraavat tiettyä linjaa.

6.7 Typografia

Jos ajatellaan käytettävyyttä, typografian pitäisi olla luettavaa ja selkeää, ja trendikkyys ja esteettisyys ovat toisarvoisia tekijöitä. Typografian ei ole tarkoitus herättää tunteita vaan välittää tietoa. Kirjaintyyppiä valittaessa korostuu siis kirjaintyyppin helppolukuisuus. Ominaisuudet, jotka tekevät kirjaintyyppistä vaikeammin luettavan, ovat esimerkiksi kapeus, laihuus, suuri viivakontrasti ja kirjainten umpinaisuus (Itkonen 2012, 78).

Helppolukuisen kirjaintyyppin lisäksi on ajateltava typografista sommittelua. Typografista kontrastia voi luoda koko-, muoto-, vahvuus- ja värikontrasteilla (Itkonen 2012, 18).

Tarkemmin katsottuani huomaan, että alkuperäisessä kirjaversiossa otsikoille, selitteille ja sivunumeroinnille on valittu eri kirjaintyypit. Ne ovat kaikki groteskikirjaintyyppiä, eivätkä ne eroa toisistaan paljoa. Typografista kontrastia on luotu ainakin kokoeroilla ja lihavoinnilla.

Itse lisäksi tähän enemmän typografista kontrastia. Jos käyttäisin eri kirjaintyyppiä, valitsisin sellaiset, jotka erottuvat paremmin toisistaan. Värejä voisi myös hyödyntää luomaan kontrastia.

Toikan linnut -kirjassa on käytetty kirkasta sinistä väriä otsikoissa, eli lasiesineen nimessä, ja muuten mustaa. Vaikka linnut ovat hyvin värikkäitä ja täyttävät sivut silmä osuu helposti kirkkaan sinisiin otsikoihin. Otsikot yhdistyvät vaivattomasti oikeaan lintuun, koska on helppoa silmämääräisesti laskea linnut ja otsikot, ja yhdistää ne keskenään. Kun oikea lintu ja otsikko on löytynyt, silmä keskittyy pienempään tekstiin ja siihen varsinaiseen tietoon mikä lukijaa kiinnostaa. Otsikot on eroteltu leipätekstistä värillä, koolla, versaaleilla ja lihavoinnilla. Lihavoiduissa groteskikirjaimissa värikontrastit toimivatkin parhaiten (Itkonen 2012, 82). Kyseinen kirkas sininen väri toimii hyvin *pop-up*-värinä, koska se erottuu selvästi lasilintujen murretuista sävyistä.



Kuvio 16. Toikan linnut -kirjassa aksenttiväriä on käytetty toimivasti ja otsikot nousevat hyvin esille sivulta.

Arabian eläintarha -kirjassa kuvat ovat pääosassa ja teksti on toissijaista. Huomion pitäisi kiinnittyä ensin kuviin ja sitten tekstiin, joka on kuvan yhteydessä. Typografinen hierarkia kertoo lukijalle tekstin tärkeysjärjestyksen. Tekstiä ovat otsikko eli eläinlaji, taitelijan nimi, figuriinin koko ja sivunumero. Figuriinin koko on vähiten tärkeä tieto, joten se saa mielellään jäädä taka-alalle. Sivunumeron pitää olla selkeästi luettavissa, muttei vaatia huomiota.

Taiteilijan ja kokomerkin välille lisäisin kontrastia. En välttämättä kokokontrastia kuten alkuperäisessä versiossa, vaan jollain muulla tavalla, ja lisäisin tyhjää tilaa näiden välille. Kokokoeroilla luotu typografinen kontrasti on varmasti ensimmäinen vaihtoehto joka tulee mieleen, mutta itse asiassa jokin muu tapa luoda kontrastia voisi toimia tässä paremmin.

Alkuperäisessä kirjaversiossa otsikot löytyvät joskus sivun ylhäältä ja joskus alhaalta, eivätkä ne erotu kovinkaan hyvin sivulta. Jos silmä haluaa etsiä pelkän otsikon avulla, se ei ole helppoa. Otsikkoa voisi jollain tavalla korostaa, koska se auttaisi erottamaan otsikon sivun muusta sisällöstä. Jos muotoilee otsikot tietyllä tavalla, esimerkiksi erottuvan värin avulla, silmä havaitsee otsikot skannatessaan kirjaa. Silmä herkistyy havaitsemaan tietyllä tavalla muotoillut tekstit.

Mietin myös sellaista vaihtoehtoa, jossa jokainen eläinlaji alkaisi omalta aloitussivulta. Aloitussivu voisi olla kuva, jossa kyseiseen eläinlajiin kuuluvat figuriinit näkyisivät ryhmässä kauniisti sommiteltuna mielenkiintoisessa paikassa, vaikkapa metsässä tai kahvipöydällä. Tämä olisi varmasti kaunis ja mielenkiintoinen ratkaisu, mutta se lisäisi kirjan sivumäärää paljon. Koska eri eläinlajeja on noin 35, se tarkoittaisi huomattavaa määrää välisivuja. Ja koska joitain eläinlajeja edustaa vain yksi tai kaksi figuriinia, se ei käytännössä olisi hyvin toimiva ratkaisu.

Käytettävyyden kannalta voisi olla toimivaa, että kirjasta löytyisi lista, jossa taiteilijat luetellaan, sekä sivunumerot, joilta löytyvät kyseisen taitelijan suunnittelemat eläimet. Ehkä tässä yhteydessä voisi löytyä jopa kuvia, joissa näkyvät taiteilijan suunnittelemat figuriinit ja niiden yhteydessä sivunumerot, joista ne löytyvät.

6.8 Johtopäätökset

Esittelen seuraavaksi yhteenvedon suunnitteluratkaisuista, jotka olen 6.1–6.7 kappaleiden pohdinnan ja johtopäätösten pohjalta tehnyt (taulukko 1).

Taulukko 1. Laatimani taulukko tiivistää lukujen 6.1–6.7 aiheet ja johtopäätökset.

Aihe	Johtopäätös
Sisällön järjestäminen (6.1)	Sisältö aakkosjärjestyksessä eläinlajin mukaan Sivunumeron yhteyteen kyseiseltä sivulta löytyvän eläinlajin nimi
Sivunumerointi (6.2)	Sivunumerointi sivun ulkoreunalla hieman keskustaa alempana
Taittopohja (6.3)	Yhdenmukainen Neljä figuriinia jokaisella aukeamalla Selitteet kuvien alle Sivun taustaväri valkoinen
Valokuvat (6.4)	Ilman taustaa
Kokomerkinä (6.5)	Mittayksikkö (mm) Nuolet (Mahdollisesti symboli kuvan viereen)
Elementtien asettelu (6.6)	Yhdenmukaiset marginaalit ja gridi
Typografia (6.7)	Otsikot: aksenttiväri Selitteet: selkeämpi kontrasti taiteilijan ja kokomerkinnän välillä Sivunumero: selkeä ja huomaamaton

Taittopohja pysyy alkuperäisen version kaltaisena, vaikka yksityiskohtiin tulee muutoksia (kuvio 17). Yhdeltä aukeamalta löytyy neljä figuriinia, ja jokaisen figuriinin alta kyseisen esineen tiedot. Kuvat syvätään, jotta ne näkyvät sivulla suurimassa mahdollisessa koossa.

Sivunumero löytyy sivun ulkoreunalta hieman keskustaa alempana. Sivunumeron yhteydessä uutena ominaisuutena löytyy eläinlajin nimi. Tämän avulla lukija pystyy helposti

sivuja selatessaan seuraamaan, mikä eläinlaji löytyy tai mitkä eläinlajit löytyvät kyseiseltä sivulta. Sivunumero on selkeästi luettavissa ja muotoiltu niin, ettei se vie huomiota.

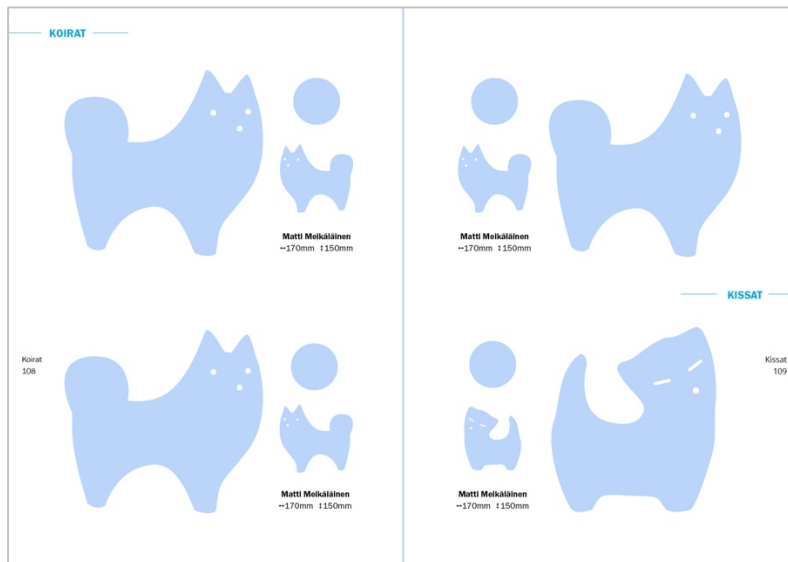


Kuvio 17. Suunnittelemani taittopohjaluonnos uutta kirjaversiota varten.

Figuriinit ja tekstit ovat linjassa, eikä asettele vaihtelee sivulta sivulle. Tekstit on sijoitettu kuvien läheisyyteen, jotta ne tunnistetaan yhteenkuuluviksi.

Otsikko, eli eläinlaji, olisi uuden version taitossa hieman pienemmän kokoinen. Koon sijaan se voisi erottua muusta sisällöstä aksenttiväriin avulla. Aksenttiväri takaisi sen, että silmä kiinnittyisi nopeasti otsikkoon uudelle aukeamalle tultaessa. Viiva otsikon yhteydessä vahvistaisi ajatusta siitä, että uusi osio alkaa otsikon alta. Otsikkohan sijaitsee joskus sivun yläkulmassa ja joskus keskellä sivua.

Taiteilijan nimi ja figuriinin kokomerkinä muotoillaan selvästi toisistaan erottuviksi. Figuriinin kokomerkinä lisätään mittayksikkö "mm" ja nuolet kuvaamaan leveyttä ja korkeutta.



Kuvio 18. Suunnittelemani luonnos taittopohjasta, joka mahdollistaisi useamman kuvan samasta figuriinista.

Kuvio 18 esittelee vaihtoehtoisen version taittopohjasta, johon mahtuisi useampi kuva samasta figuriinista. Selitteet on tässä versiossa sijoitettu kuvan viereen. Yhden figuriinin kuvat ja selitteet on sijoitettu toistensa läheisyyteen, jolloin ne tunnistetaan samaan ryhmään kuuluviksi.

7 Pohdintaa

Opinnäytetyöni alkoi ajatuksena siitä, kuinka voisin suunnitella Arabian eläintarha -kirjasta mahdollisimman lukijaystävällisen. Kun tutustuin käytettävyyteen ja käyttäjälähtöiseen suunnitteluun, ymmärsin, että ne toimisivat hyvin perustana työlleni. Huomasin, etten voi suunnitella kirjaa vain omien olettamusten ja mieltymysten pohjalta, vaan työ alkaisi asettumalla kirjan käyttäjien asemaan. Vasta sitten pystyin ymmärtämään käyttäjien tarpeita.

Käyttäjien asemaan asettuminen ei kuulu vain käytettävyyssuunnitteluun vaan ihan jokaiseen graafisen suunnittelun toimeksiantoon. Graafinen suunnittelijan on aina suunniteltava kohdeyleisölle sellainen työ, joka auttaa kyseisen tiedon välittämiseen kyseiselle yleisölle. Juuri tämä ongelmanratkaisuaspekti oli se, joka sai minut alun perin kiinnostumaan graafisesta suunnittelusta.

Opinnäytetyöni on varmasti antanut minulle työkaluja tulevaisuuteen. Usein suunnittelaan intuition ja visuaalisen silmän avulla, mutta tällä kertaa on ollut todella mielenkiintoista suunnitella niin, että joutuu perustelevaan jokaisen päätöksen. Se on aikaa vievää, eikä niin ole aina mahdollista toimia. On ollut erityisen mielenkiintoista tutkia ihmisen näköhavaintojen muodostumista ja sitä kautta ymmärtää, mitä suunniteltaessa pitäisi ottaa huomioon.

On ollut ajatuksia herättävää nähdä, miten hyvin pienillä muutoksilla voi saada aikaan suuren eron kirjan käytettävyydessä. Kuten Colin Ware kirjassaan toteaa, ”jos silmä näkee yhdellä silmänliikkeellä visuaalinen ajattelu on sujuvaa, mutta jos se vaatii kymmenen silmänliikettä se muuttuu vaikeaksi ja turhauttavaksi”. Puhutaan siis minimaalisista muutoksista, jotka kuitenkin voivat vaikuttaa paljonkin lukemisen sujuvuuteen.

Olen opinnäytetyössäni yrittänyt fokusoida pelkästään visuaaliseen käytettävyyteen, eikä niinkään ottaa kantaa kirjan sisältöön. Käytännössä nämä ovat niin yhteenkietoutuneita, että vääjäämättä tulee tilanteita, jolloin on pitänyt ottaa kantaa myös sisältöön liittyviin kysymyksiin. Visuaalisen suunnittelijan tehtävä on varmasti useimmiten pelkästään visuaalisuus, mutta tämä riippuu tietenkin toimeksiannosta.

Arabian eläintarha -kirjaprojekti on vasta aluillaan ja seuraavaksi on tarkoitus kuvata kaikki kirjaan tulevat figuriinit. Itse tulen suunnittelemaan taittopohjan valmiiksi ja teen myös kirjan muut osuudet, joita en ole käsitellyt opinnäytetyössäni. Opinnäytetyössäni esittämistäni suunnitteluratkaisusta olen aina valinnut kaikista käytettävimmät. Käytännössä myös esteettisillä valinnoilla tulee olemaan merkitys lopullisessa kirjataitossa.

Lähteet

Arnkil, Harald 2011. Värit havaintojen maailmassa. Keuruu: Taideteollisen korkeakoulun julkaisuja B 85.

Berry, John 2007. Dot-font: Talking about Design. New York: Mark Batty Publisher.

Brown, Tim 2009. Change by Design. New York: HarperCollins.

Celia n.d. Saavutettavuus. <https://www.celia.fi/saavutettavuus/> (luettu 1.11.2020).

Dam, Rikke Friis & Yu Siang, Teo 2019. Stage 3 in the Design Thinking Process: Ideate. <https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-3-in-the-design-thinking-process-ideate> (luettu: 14.8.2020).

Hensley, Jon 2016. Improve Your Designs with The Principles of Closure and Figure-Ground (Part 2). <https://www.smashingmagazine.com/2016/05/improve-your-designs-with-the-principles-of-closure-and-figure-ground-part-2/> (luettu 28.10.2020)

Interaction Design Foundation 2020a. Usability. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/usability> (luettu 28.10.2020)

Interaction Design Foundation 2020b. User Experience (UX) Design. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design> (luettu 2.10.2020).

Interaction Design Foundation 2020c. User centered design. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design> (luettu 22.10.2020).

Itkonen, Markus 2012. Typografian käsikirja. 4. painos. Riika: RPS-yhtiöt.

Koponen, Juuso & Hildén, Jonatan 2016. Tieto näkyväksi: Informaatiomuotoilun perusteet. E-kirja. Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.

Kuutti, Wille 2003. Käytettävyys, suunnittelu ja arviointi. Saarijärvi: Talentum.

Lidwell, William, Holden, Kritina & Butler, Jill 2003. Universal Principles of Design. Kiina: Rockport Publishers.

Middendorp, Jan 2014. Shaping Text. Amsterdam: BIS Publishers.

Norman, Don 2013. The Design of Everyday Things: Revised and expanded edition. New York: Basic Books.

Schlatter, Tania & Levinson, Deborah 2013. Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications. E-kirja. Elsevier Science & Technology.

Ware, Colin 2012. Information visualization: Perception of Design. E-kirja. Morgan Kaufmann Publishers.

Ware, Colin 2008. Visual thinking for Design. E-kirja. Morgan Kaufmann Publishers.

Kuvalähteet

Kuvio 1, 2, 6, 7, 12.

Nevaluoma, Kari-Otso 2008. Arabian Eläintarha. Vammala: Manport.

Kuvio 9, 15.

Arabia: Taideteollisuusosaston esineet ja Riisiesineet, Näköispainos 2004. Jyväskylä: Suomen Antiikki- ja Taidekirjat Oy.

Kuvio 11, 16.

Liittala 2008. Birds by Toikka/Toikan Linnut. Hämeenlinna: WSOY.

Kuvio 8, 13.

Carlsson, Michél & Orzolek, Urban 2014. Svenska kaffeserviser 1920–1980. ICA Bokförlag: Slovenia.

Kuvio 14.

Erons, Gisela 2006. Lisa Larson: Bland lejon och änglar. Värnamo: Prisma.