

Tartu Rakenduslik Kolledž

Kasutajakogemuse disaini noorem spetsialist

KD22

Maarja-Liis Kaldvee

PRAKTIKA ARUANNE

Ettevõttepoolne praktikajuhendaja: Villem Nilbe

Koolipoolne praktikajuhendaja: Hellika Ivanov-Simson

Tartu 2024

Sisukord

Sissejuhatus	3
Praktikaorganisatsiooni üldiseloomustus	3
Praktikandi tegevus ettevõttes	3
Praktikal teostatud ülesanded (aruande põhiosa - liigenda tekst, lisa alapeatükid)	20
Eneseanalüüs	23
Kokkuvõte	23
Lisad	23
Lisatud failid	24

Sissejuhatus

2.kursuse spetsialiseerumispraktika viisin ma läbi Eagronomis vahemikus 16. oktoober kuni 29. jaanuar. Praktika eesmärgid olid järgmised - saada rohkem kogemust Figma keskkonna kasutamisega ning prototüüpimisega, ennast õppida tundma ja leida parimad viisid, kuidas oma tööd organiseerida ja sooritada. Ettevõttes oli kaks disainerit - minu juhendaja, Villem, kes sai ülevaate minu tegemistest iga nädal, ja Anton, kes tegeles minuga igapäevaselt. Praktikal oli mu suurim projekt parandada ettevõtte platvormi navigatsioonisüsteemi. Peale selle tegin koostööd teise disaineriga bukleti loomisel, osalesin erinevatel veebiloengutel ja -koosolekul, ning tegin ettevõtte Figma failidele uued kaanepildid.

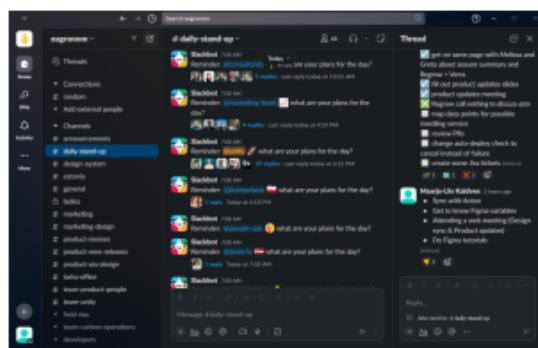
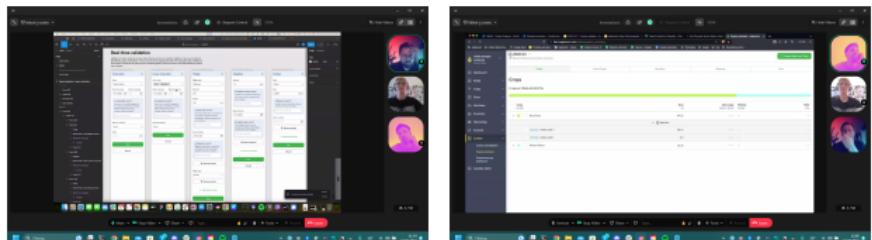
Praktikaorganisatsiooni üldiseloomustus

Eagronom on Eesti turul ainulaadne ettevõte põllumajanduse sektoris. Selle eesmärk on edendada farmerite igapäeva ülesandeid mõeldes nende töö mõjust keskkonnale. Ettevõtte platvorm hõlmab erinevaid funktsioone ning eesmärke olenevalt valitud teenusest kliendi poolt. Eagronom ei ole vaid Eesti ega Euroopa turul, vaid ka näiteks Aafrika omas, seega ettevõtte on multikultuurne. Kuigi Eestis konkurentsile ei ole, leidub sarnaseid lahendusi Euroopas, nagu näiteks One Soil. Eagronomiga liitumise protsess hõlmab selliseid etappe - kliendiga teavitustööd, sobivuse kinnitust, konsultatsiooni põllumajanduse eriala spetsialistidega, platvormile ligipääsu saamine. Lähi aastatel on Eagronomil kavas turule tuua nii uus tooteosa kui ka vanade edendamine uute tehnoloogiatega.

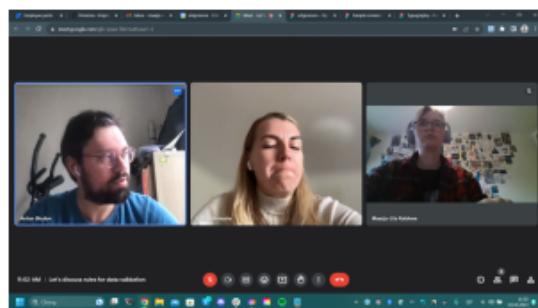
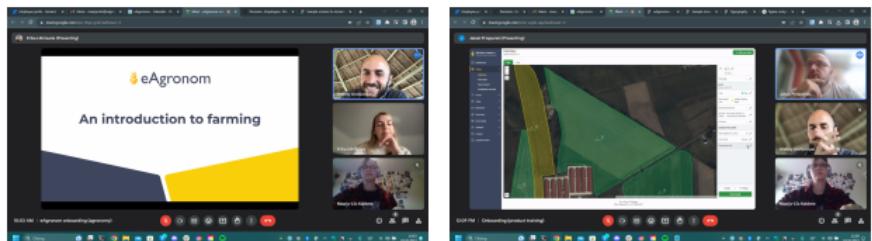
Praktikandi tegevus ettevõttes

Kuupäev	Tehtud töö nimetus või kirjeldus	Töö maht	Hinne
16.10.2023	Boarding-week tegevused: osalesin 3 veebikohtumisel, mis tutvustasid ettevõtet, selle töökultuuri ning vajalikke keskkondi töötamiseks; tegin kasutajaid ja sain ligipääsud vajalikele keskkondadele; kontorite tutvustus; minu praktika plaani tutvustus (juhendaja poolt), esimeste ülesannete andmine ning selgitus; töökeskkonna ülesseadmine kontoris ning töötajate tutvumine; tööks vajalike kasutajate seadistamine; esimese tööülesandega tutvumine.	9	
17.10.2023	Daily sync vanem disaineriga (igapäevane ülevaade praktika kulgemisest);	8	

veel ühe kasutaja loomine ja seadistamine; veebikohtumine (design sync), kus nägin ühe projekti kulgemise ülevaadet; teine veebikohtumine (product update), kus sain ülevaate arenduse tiimi tegemistest ja plaanidest; Figma uuendustega (variables) tutvumine; Figma õpetuste tegemine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.



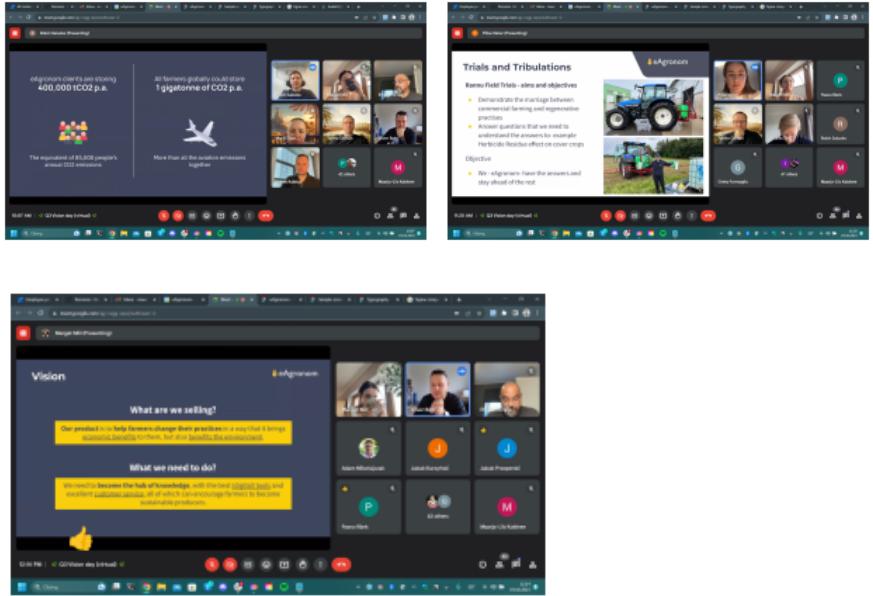
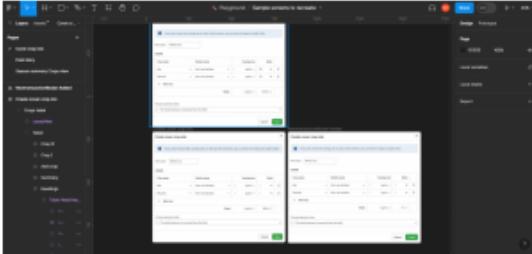
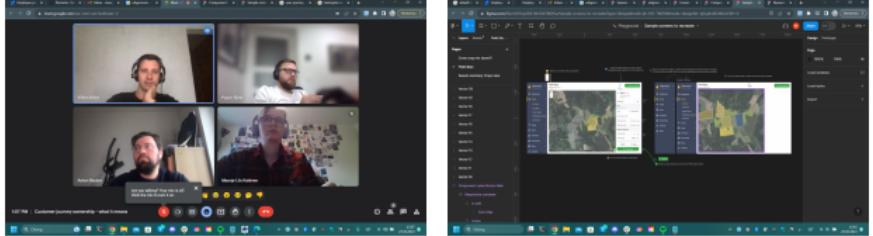
18.10.2023
3 onboarding veebikohtumist (agronomy, product training, product development); jälgisin vanem-disaineri veebikohtumist (rules for data validation); Figmas prototüüpise ülesannete tegeine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.



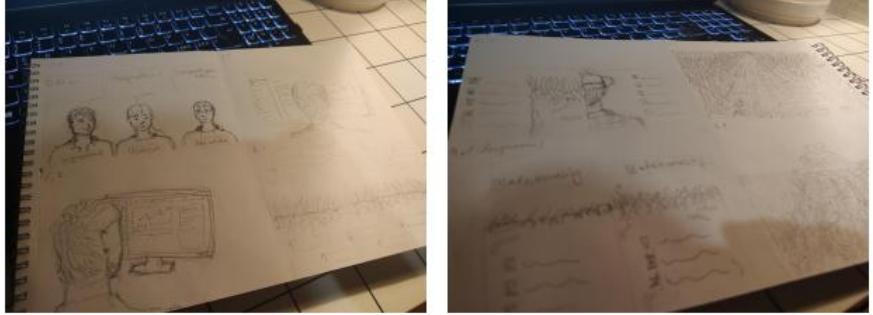
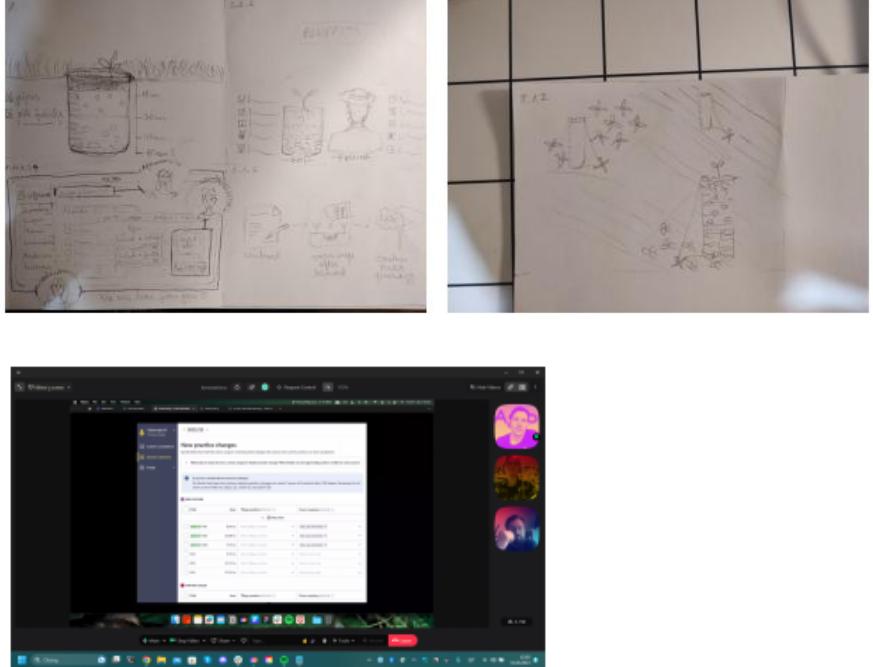
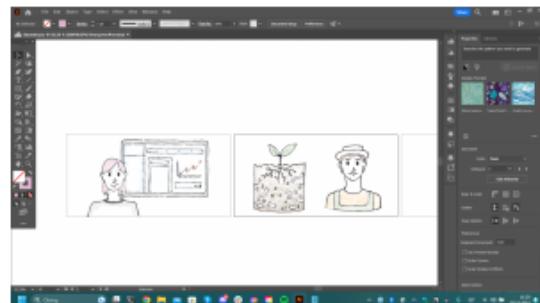
19.10.2023
Vision day pikku veebikohtumine kogu ettevõttel, kus anti ülevaade eelmise kvarstali tegemistest ning vedamistest (teemad: Vision and Strategy, Carbon, Product, Agronomy, Data collection, Business, Financials & People ops, Slido questions); Figmas prototüüpise ülesannete tegemine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.

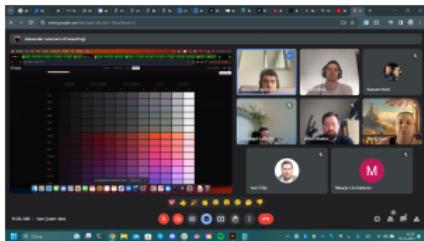
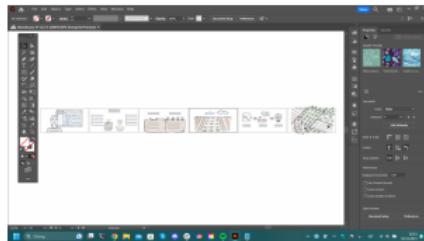
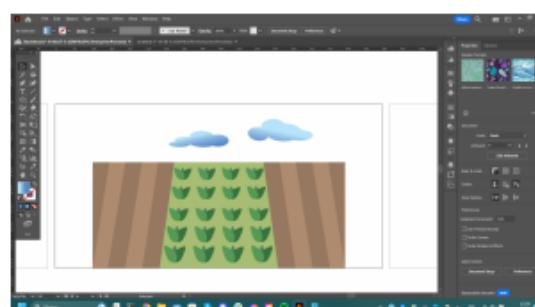
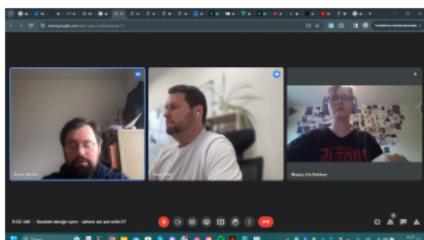
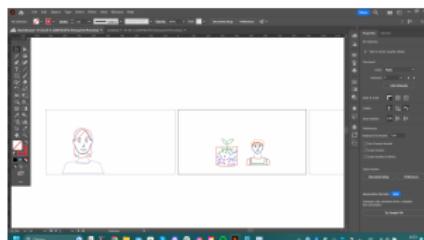
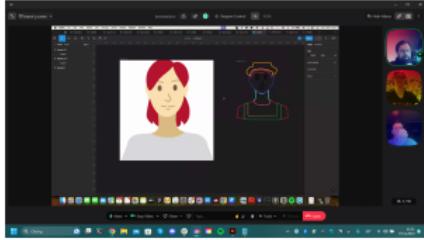
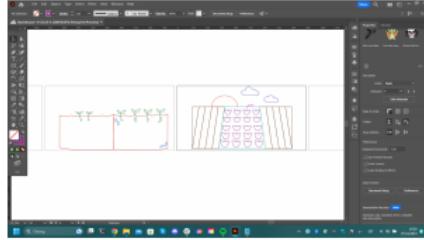
8

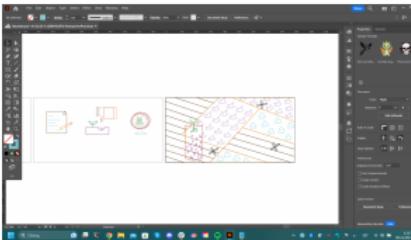
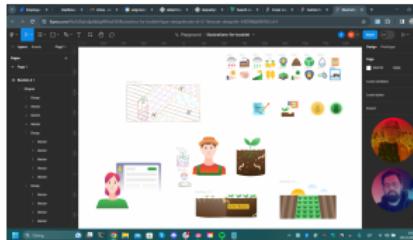
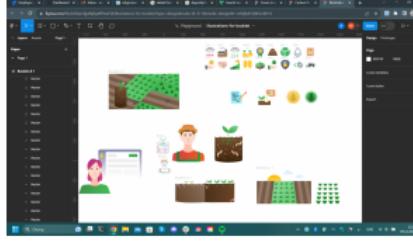
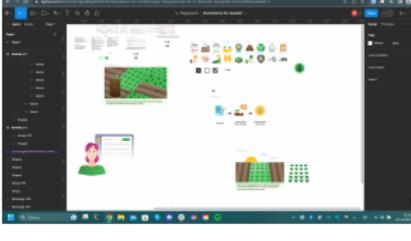
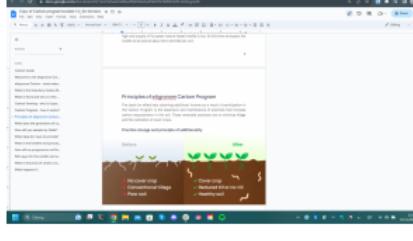
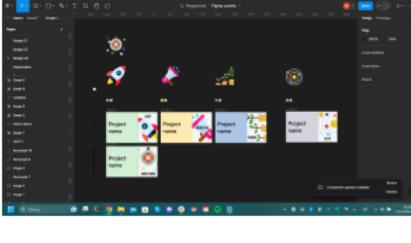
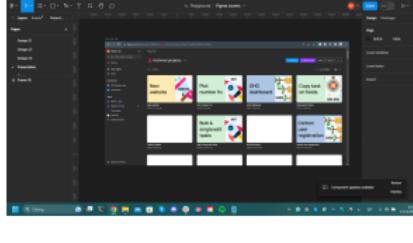
9

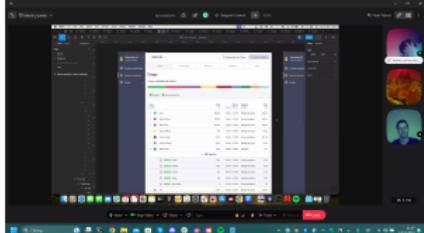
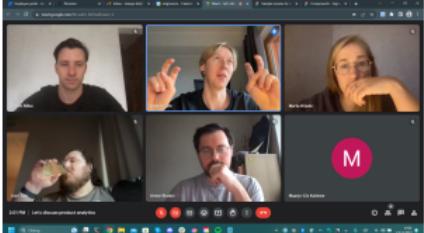
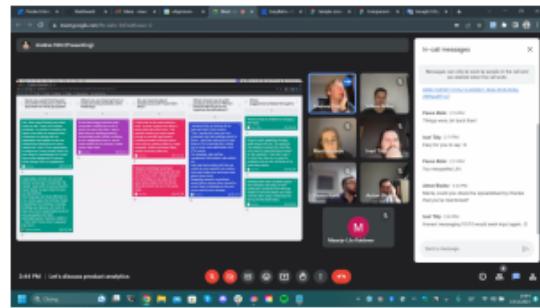
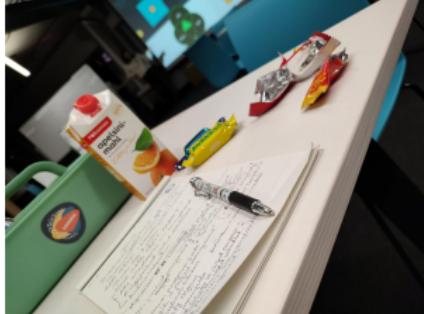
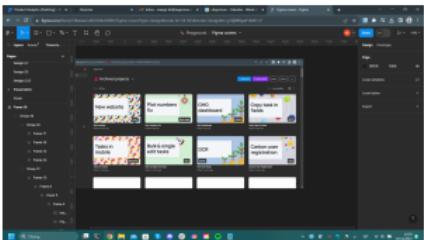
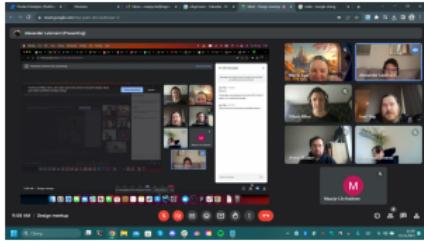
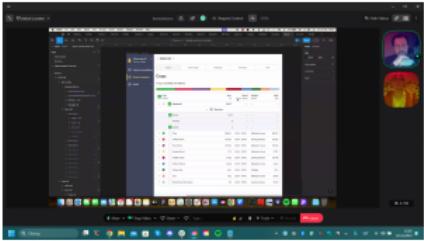
		
20.10.2023	<p>Daily sync vanem disaineriga; Figma auto layout teadmiste meeldetuletamine, täiendamine ja kinnistamine; Figmas prototüüpise ülesannete tegemine; Slack's päeva ülesannetest ülevaate andmine.</p> 	8
23.10.2023	<p>Daily sync vanem disaineriga; Figmas prototüüpise ülesannete tegemine; kaks veebikohtumist ("Customer journey ownership" ja "Field activation sync"); praktika dokumentidega tegelemine; Slack's päeva ülesannetest ülevaate andmine.</p> 	8
24.10.2023	<p>Weekly design sync; Figma ülesannete edasi tegemine; uue ülesande - Figma covers - eeltöö tegemine (ajurünnaks, nõuete kaardistamine, näidete otsimine, stiilinõuetega paika panemine); Slack's päeva ülesannetest ülevaate andmine.</p>	8

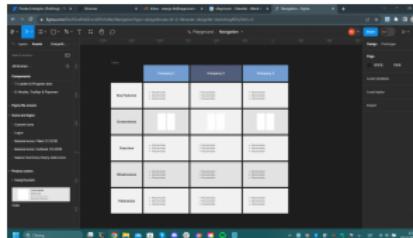
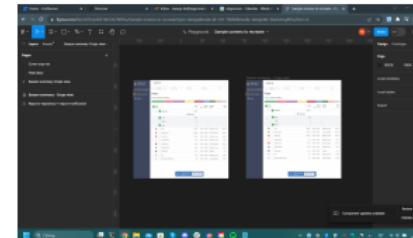
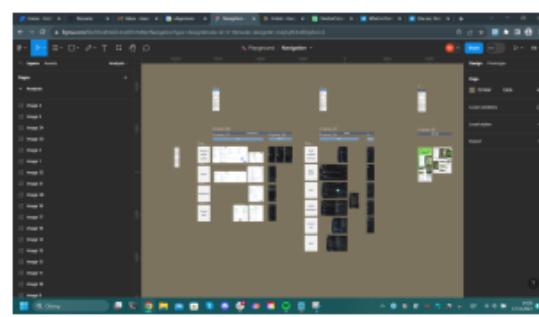
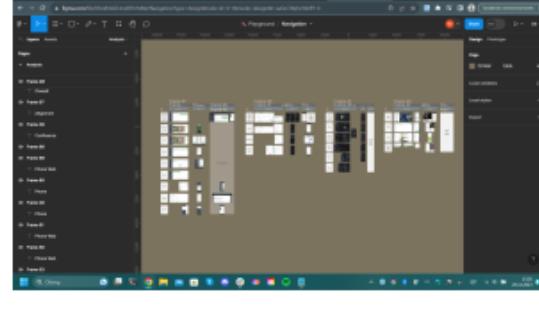
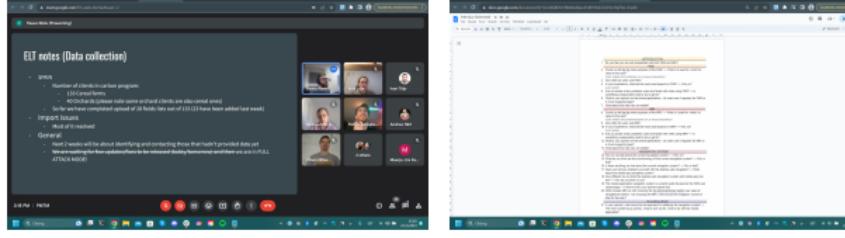
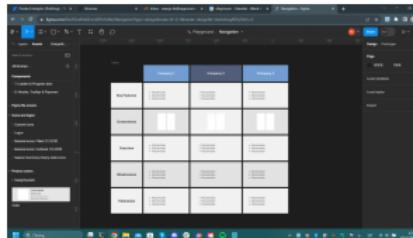
25.10.2023	Daily sync vanem disaineriga; Figma esimese kaanepildi (covers) lõpetamine; Figma ülesannete tagasiside põhjal tegutsemine; kliendiga kohtumine Luunjas (intervjuu ja kasutajatestimine prototüübile); Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	8
26.10.2023	Figma teise kaanepildi (covers) edasi tegemine; Company meeting Zoomims; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	8
27.10.2023	Daily sync vanem disaineriga; Figma teise ülesande lõpetamine; bukletiga seotud sync (uus ülesanne), kus täpsustati ootuseid, tähtaegu ja anti ülevaade sellest; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	8
30.10.2023	Daily sync vanem disaineriga; bukletiga seotud sync; esimeste bookleti kavandite visandamine (vaja teha 6 graafilist	8

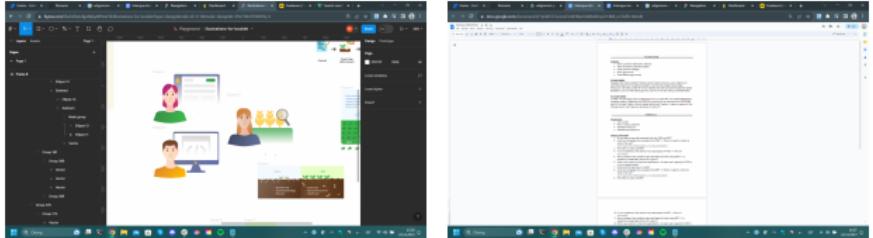
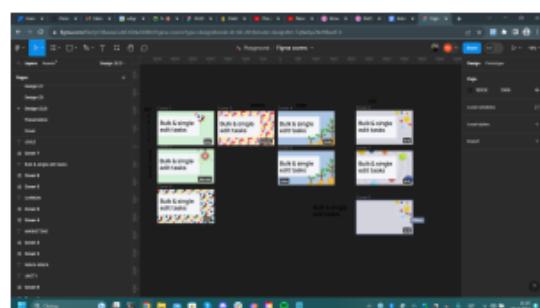
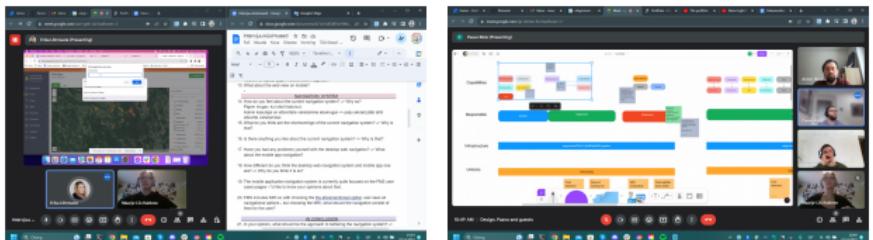
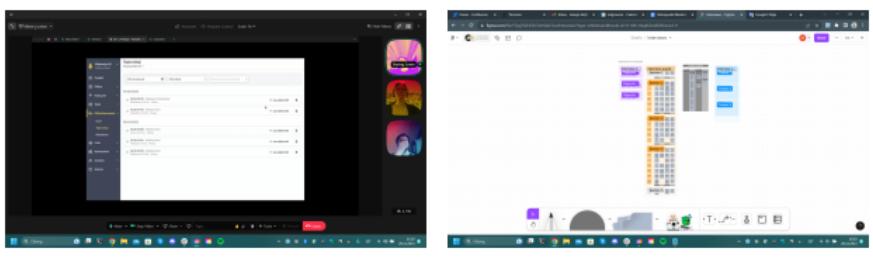
	<p>disiani/illustratsiooni/kavandit/graafikut); Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.</p> 		
31.10.2023	<p>Weekly design sync -> oma töödele (covers ja booklet) tagasiside saamine; tagasiside ja konkurendi bookleti analüüs põhjal bookleti kavandite parandamine/ümbertegemine; tutvusini Flatcoin kasutamise võimalustega (nt bookleti ja kaanepiltide/covers ülesannetega seoses); Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.</p> 	8	A
01.11.2023	<p>Daily sync vanem disaineriga (sain bookleti disainidele lõpliku tagasiside) -> alustasin disainide tegemist Illustratoris; lugesin läbi ja tutvusin mulle erinevate suunatud materjalidega; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.</p> 	8	

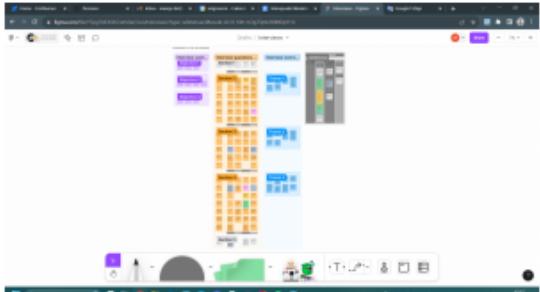
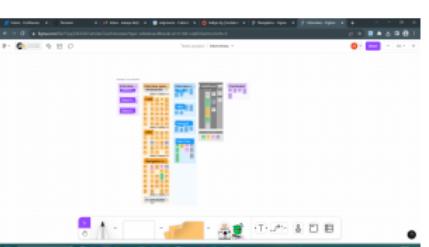
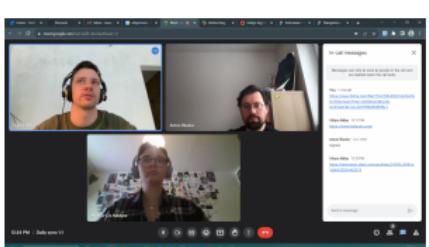
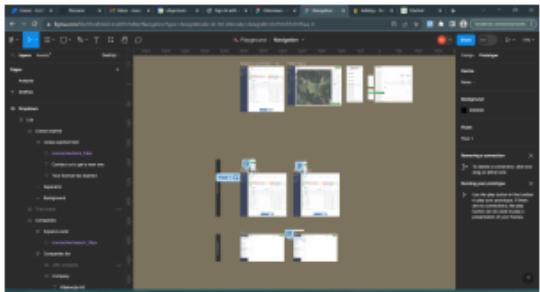
02.11.2023	Design meetup; Illustatoris bookleti disainide tegemine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	8	
	 		
03.11.2023	Daily sync vanem disaineriga, kus sain bookleti visanditele Illustatoris tagasiside -> alustasin lõplike disainide tegemist, mis on kohandatud ettevõtte kujunduste stiiliga; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	8	
			
06.11.2023	Daily sync vanem disaineriga, kus sain bookleti visanditele Illustatoris tagasiside -> läksime minu algse stiili/kavandite juurde tagasi, uued juhised; booklet design sync (andsime disaini protsessist ülevaate); Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	8	
	 		
07.11.2023	Design meetup; Illustatoris bookleti disainide tegemine; PMTM meeting; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	8	
	 		
08.11.2023	Daily sync vanem disaineriga; booklet desainide lõpetamine Illustatoris, töoga edasi liikumine Figmasse; costumer journey ownership meeting; disaineriga koos töötamine bookleti disainidega Figmas; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	9	

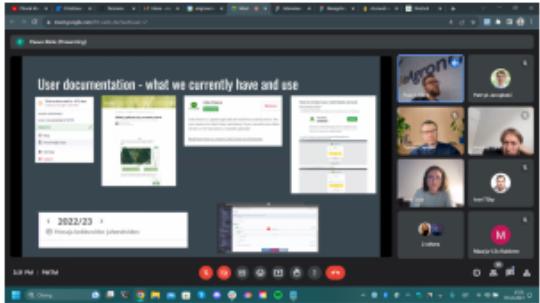
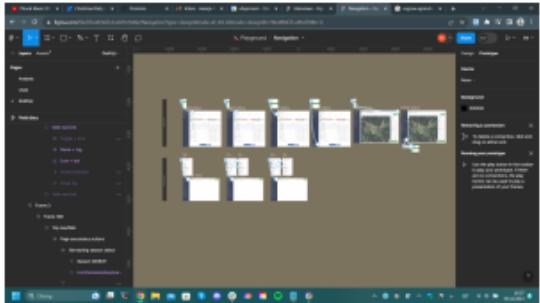
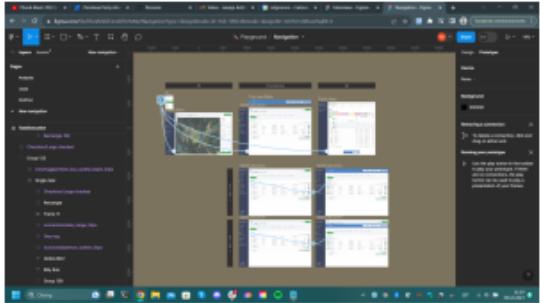
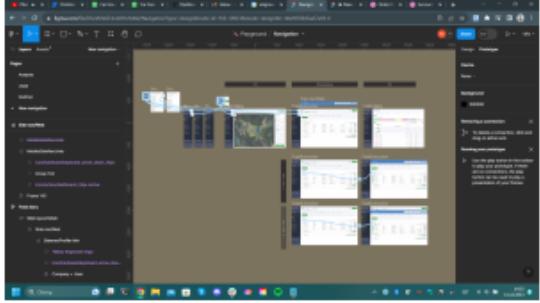
				
09.11.2023	Daily sync vanem disaineriga; booklet desainide lõpetamine Figma + tekstide lisamine; company meeting; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.			8
10.11.2023	Daily sync vanem disaineriga; booklet desainidele tekstide lisamine ja esimesed bookleti lisamise katsed; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.			8 A
13.11.2023	Daily sync vanem disaineriga; Figma kaanepiltide lõpetamine -> esitluse tegemine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.			8
14.11.2023	Weekly design sync -> sain tagasisidet Figma kaanepiltidele; daily sync -> sain tgasisidet Figma üleseandele; product analytics meeting; product updates meeting; tegin Figma ülesannet edasi; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.			9

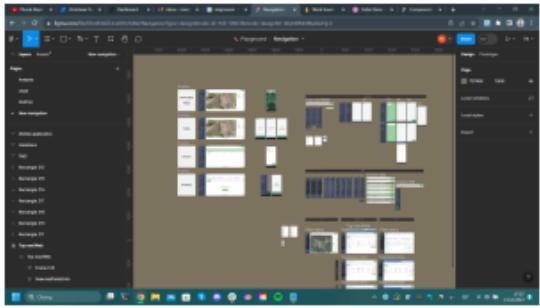
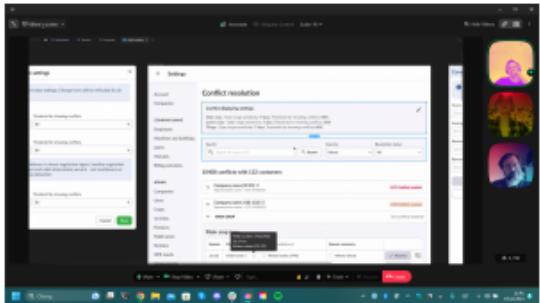
	  	
15.11.2023	<p>Daily sync vanem disaineriga; Customer journey ownership meeting; Figma kaanepiltidega edasi tegelemine tagasiside põhjal; REFRESH & DELTA SANDBOX present Product Meetup, vol 1 üritus Delta õppehoones; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine. NB! Päev läks nii pikaks kuna ürituse toimumise info jõudis minuni ainult paar tundi selle algust (olin sattunud info mulli).</p>  	10
16.11.2023	<p>Daily sync vanem disaineriga -> sain tagasiside viimasele Figma ülesandele; Figmas viimase ülesande täiendamine ja lõpetamine tagasiside põhjal; uue suurema (main) ülesande saamine -> navigation; design sync; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.</p>  	8

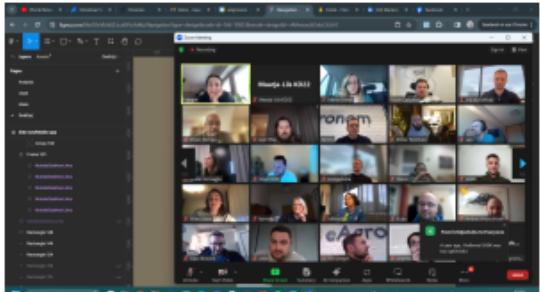
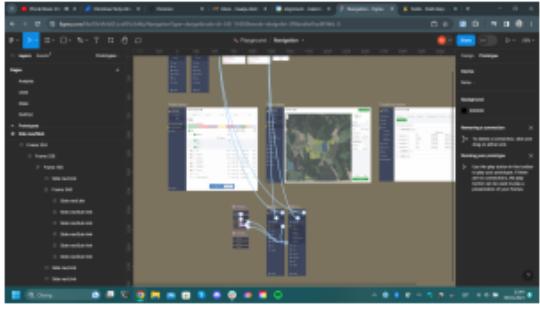
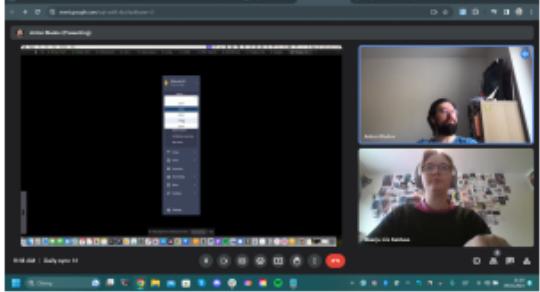
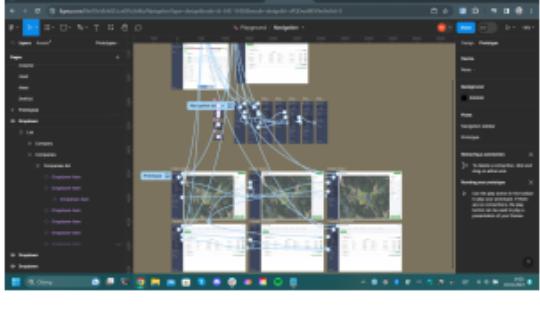
			
17.11.2023	Daily sync vanem disaineriga; uue ülesande esimene osaga tegelemine -> kolme platvormi navigatsiooni (menüü) võimaluste (funktsionaalsuste) kaardistamine ja analüüsime; Bookleti tagasiside kirjavahetus ja vajalike muudatustega tutvumine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.		8
20.11.2023	Daily sync vanem disaineriga; uue ülesande esimene osa - kolme platvormi navigatsiooni (menüü) võimaluste (funktsionaalsuste) kaardistamine ja analüüsime - esitamine ja tagasiside põhjal täiendamine; uue ülesande teise osaga - kuni 5 intervjuu läbiviimine ja analüüsime - alustamine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.		8
21.11.2023	Weekly design sync; PMTM meeting; intervjuu küsimuste mustandi valmis tegemine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.		8
22.11.2023	Daily sync Villemiga (Anton puhkusel) -> andsin ülevaate oma ülesannetest ja arutasime praktika teemal; booklet sai välist tagasiside -> nende põhjal muudatuste ja lisade tegemine Figmas; intervjuude puhtand valmis -> intervjuudeks inimestega kontakteerumine; Slack'is päeva ülesannetest		8

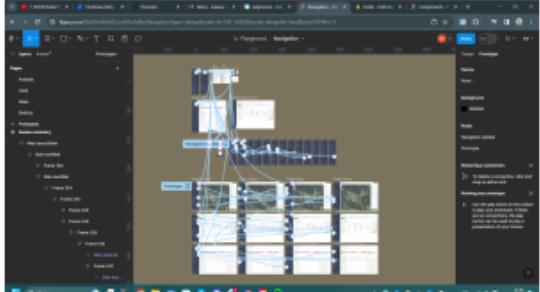
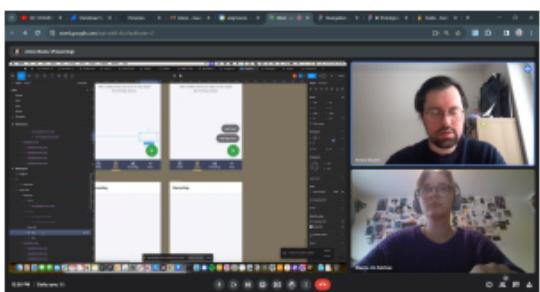
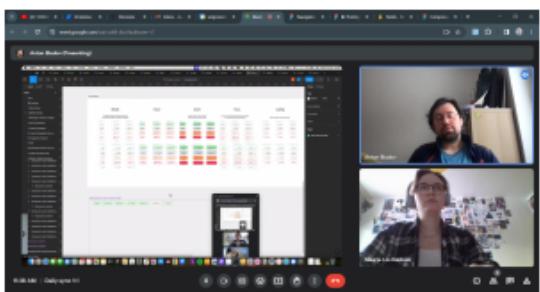
	ülevaate andmine.		
			
23.11.2023	Daily sync Villemiga (Anton puhkusel); intervjuu läbiviimine; company meeting; Figmas askeldamine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	8	
24.11.2023	Daily sync Villemiga (Anton puhkusel) -> koos Figmas töötamine; teise intervjuu läbiviimine; Figmas askeldamine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine. 	8	
27.11.2023	Daily sync ; üks veebikoosolek; viisin läbi 2 intervjuud; Figmas askeldamine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine. 	8	
28.11.2023	Weekly design sync; analüüsisin ja tegin kokkuvõtted intervjuudest FigmaJam keskkonnas; product update meeting; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine. 	8	
29.11.2023	Daily sync Antoniga; analüüsisin ja tegin kokkuvõtted intervjuudest FigmaJam keskkonnas; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	8	

			
30.11.2023	Design meetup; daily sync Antoni ja Villemiga -> esitasin intervjuude analüüsni -> tagasiside põhjal täienduste tegemine FigJam keskkonnas; järgmiste ülesandega - intervjuude põhjal low-fi prototüüpide/visandite tegemine - alustamine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	9	A
	 		
01.12.2023	Koolis investeerimise kursusel päeva esimene pool; täiendavate uurimiste tegemine prototüüpimiseks; prototüüpimisega alustamine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	6	
			
04.12.2023	Daily sync Antoniga -> oma tehtu näitamine, tagasisidestamine; prototüüpimisega jätkamine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	8	
05.12.2023	Daily sync Villemiga (Anton haige) -> näitas ja seletasin oma tehtud prototüüpe, sain tagasiside; tagasisidele teotudes veel täiendavate uuringute tegemine (otsisin veel relavantseid näiteid, kuidas saaks intervjuudest ilmnenud probleeme lahendada), prototüüpide täiendused; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	8	

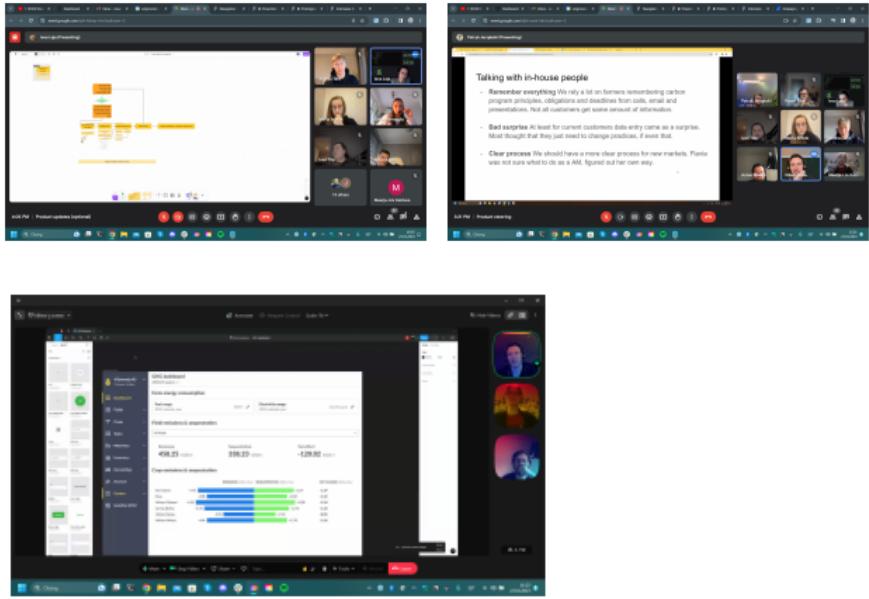
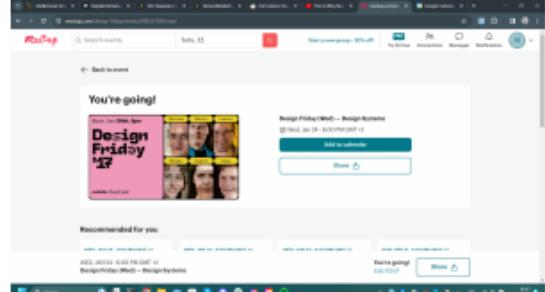
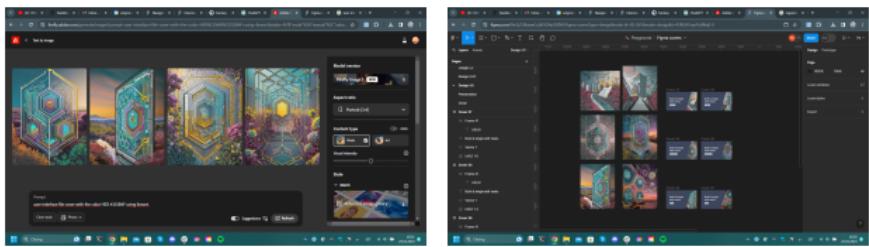
		
06.12.2023	Daily sync; tagasisidele teotudes veel täiendavate uuringute tegemine, edasi prototüpimine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine. 	8
07.12.2023	Daily sync -> sain tagasiside enda muudetud navigatsioonisüsteemiga prototüübile; tagasisidele teotudes edasi prototüpimine; Company meeting; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine. 	8
08.12.2023	Daily sync -> sain tagasiside enda muudetud navigatsioonisüsteemiga prototüübile; tagasisidele teotudes edasi prototüpimine, täiendava info kogumine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	8
11.12.2023	Design meetup; daily sync Antoni -> jagas materjale minuga, mida lugeda; edasi prototüpimine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine. 	8

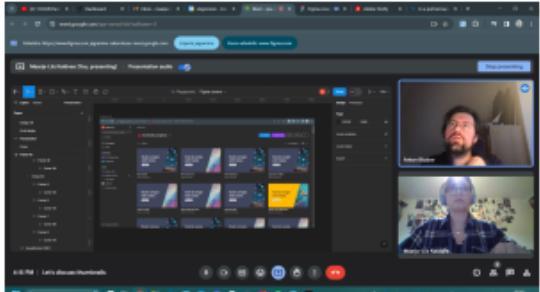
12.12.2023	Daily sync -> sain tagasiside enda muudetud navigatsioonisüsteemiga prototüübile; tagasisidele teitudes edasi prototüpimine; Product updates veebi koosolek; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	8	
13.12.2023	Daily sync -> sain tagasiside enda muudetud navigatsioonisüsteemiga prototüübile; mobiili vaate prototüpimine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine. 	8	
14.12.2023	Daily sync -> sain tagasiside enda muudetud navigatsioonisüsteemiga prototüübile; mobiili vaate prototüpimine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	8	
15.12.2023	Hommikul töökaaslastega Tallinna sõit (olin nõus varem kaasa minema), jõulupeo ettevalmistustega aitamine, ettevõtte jõulupidu.	10	
18.12.2023	Mobiili vaate prototüpimine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	8	
19.12.2023	Weekly design sync -> esitasin oma prototüüpe, sain tagasiside mölemalt disainerilt, arutasime läbi järgmised sammud; tagasiside põhjal edasitegutsemine; PMTM veebi koosolek; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine. 	8	A
20.12.2023	Daily sync; edasi prototüpimine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	8	
21.12.2023	Daily sync; edasi prototüpimine -> visandite lõpetamine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	8	
22.12.2023	Daily sync -> visanditele viimase tagasiside saamine, prototüpimise ja järgmiste sammude/plaanide läbiarutamine; tagasiside põhjal paranduste tegemine; company meeting; oma tiimi (team unity) üritus/koosolemine veebis; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	9	

		
08.01.2024	<p>Daily sync -> ülevaate saamine minu ülesannetest, sain tagasiside plaanidele, tähtaegade seadmine; Figmas navigatsioonisüsteemi visandite prototüüpimine; infokanalis (Slack) järjepeale saamine uute teadetega; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.</p> 	8
09.01.2024	<p>Daily sync -> vaatasime üle minu tehtud, sain nõuandeid; Figmas navigatsioonisüsteemi visandite edasi prototüüpimine; Product updates koosolek; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.</p> 	8
10.01.2024	<p>Daily sync -> vaatasime üle minu tehtud, sain nõuandeid, sain ka uue/järgmise ülesande; Figmas navigatsioonisüsteemi visandite edasi prototüüpimine; veebikohtumise kaudu prototüübi probleemi lahendamine disaineriga (Anton); Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.</p> 	8

11.01.2024	Daily sync -> vaatasime üle valminud prototübi, viimased muudatuste soovitused; Figmas navigatsioonisüsteemi desktop web versiooni prototüüpimise lõpetamine; mobiili rakenduse prototübi alustamine (navigatsioonisüsteem + quick action features); Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine. 	8	A
12.01.2024	Daily sync -> vaatasime üle valminud prototübi, viimased muudatuste soovitused; Figmas navigatsioonisüsteemi desktop web ja mobiili rakenduse prototübi lõpetamine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine. 	8	
15.01.2024	Daily sync -> sain sissejuhatuse näidetega minu uuele ülesandele - Figmas disainisüsteemis uute komponentide tegemine koos variantidega; alustasin uue ülesandega; prototüüpidele tagasiside saamiseks veebikohtumiste kokkuleppimine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine. 	8	
16.01.2024	Weekly design sync; desini süsteemis nuppude tegemisega seoses konsultatsioon, edasi tegelemine; prototüüpide tagasiside jaoks testimise faili koostamine (eesmärgid, ülesanded jne); PMTM veebikohtumine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	8	
17.01.2024	Daily sync -> vaatasime minu tehtud nupud üle, viimased küsimused ja muudatused; prototüüpide testimine veebi vahendusel; testimise dokumenteerimine ja tullemuste kaardistamine; Figmas tegutsemine; praktikakordinaatoriga veebikohtumine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	9	A

18.01.2024	<p>Daily sync -> arutelu esimese testimise tulemuste osas; Company meeting; testimiste kohtumise planeerimine; Figma kaanepiltidega edasi tegutsemine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.</p>	8	
19.01.2024	<p>Prototüüpide testimine veebi vahendusel; testimise dokumenteerimine ja tulemuste kaardistamine; Figma kaanepiltidega edasi tegutsemine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.</p>	8	A
22.01.2024	<p>Daily sync -> sain tagasiside Figma kaanepiltidele; veel üks veebikohtumine; prototüübi testimise veebikohtumine (viimane); testimiste dokumentatsiooni tegemine (viimased sissekanded, kokkuvõtte, järeltuledused); järgmise päeva jaoks esitluse tegemine (esitan navigatsioonisüsteemi töö protsessi, prototüype ja tulemusi ettevõtte veebikohtumisel); Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.</p>	9	

23.01.2024	<p>Design meetup -> kõik esitasid oma töösid, sain enda omadele ja tänasele esitusele tagasiside; testimiste dokumentatsiooni edasi tegemine (analüüs, kokkuvõtted); Product steering meeting -> esitasin oma navigatsioonisüsteemi projekti; Product updates meeting; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.</p> 	8	
24.01.2024	<p>Juhendaja ja teise disaineriga kokku saamine Tartus-> praktika kokkuvõtte; nende poolt soovitatud üritusel ("Design Friday (Wed) — Design Systems") osalemine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.</p> 	8	
25.01.2024	<p>Design meetup -> tutvustasin oma navigatsioonisüsteemi projekti arendajatele, sain tagasiside, oli pikki arutelu; Figma kaanepiltide jätkamine -> õppisin kasutama AI pildigenereeriat (Firefly); Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.</p> 	8	
26.01.2024	<p>Daily sync Antoni ja Villemiga -> rääkisime läbi minu viimase ülesande lõpetamise, juhendasin ja täpsustasin nende tagasisideprotsessi koolile, tömbasime otsad kokku; Figma kaanepiltide jätkamine -> õppisin kasutama AI pildigenereeriat (Firefly ja Dall-e 3); vajalikest failidest endale koopia</p>	8	

	tegemine; oma tööde ülevaatamine ja vajadusel täiendamine; Slack'is päeva ülesannetest ülevaate andmine.	
		

Kokku 530

Praktikal teostatud ülesanded (aruande põhiosa - liigenda tekst, lisada alapeatükid)

1 FIGMA

Praktika alguses oli suur rõhk minu Figma oskuste lihvimisel. Mulle oli koostatud ülesanne, kus ma pidin kolm ettevõtte platvormi osasid pildi põhjal järgi tegema. Selle kõrvale sain ma teiseks ülesandeks luua ettevõtte Figma failidele uued kaanepildid. Mõlemad ülesanded hiljem jätkusid teiste suuremate projektide kõrvalt.

1.1 Harjutused

Ettevõtte teine disainer, Anton, oli teinud Eagronomi platvormist kolm kuvatõmmist, mis ma pidin järgi tegema. Ülesande eesmärk oli paremini aru saada, millised olid mu Figma oskused, aga ka saada tuttavaks ettevõtte Figma komponentidega. Iga järgnev harjutus oli natukene raskem ning iga harjutuse lõpetades Anton tagasisidestas selle sobivust ja tõi välja arenguvõimalusi. Need harjutused valmistasid mind ette tulevaseks projektiks.

1.2 Kaanepildid

Praktika esimeseks ülesandeks oli mul luua ettevõtte Figma failidele uued kaanepildid. Kuigi Figma failide määratlemise süsteem töötas hästi, nägid need vanamoodsdad välja. Eagronomil oli kolm Figma failide eristust, mis olid järgmised - turundus, disaini süsteem ja UI ehk prototüüpimise failid. Veel ka olid tiimidevahelised erinevused. Esimesena tegin ma disaineritega suheldes kindlaks kaanepiltide ootused, vajadused ja funktsionaalsuse. Neid arvesse võttes otsisin ma erinevaid näidiseid, millele toetudes koostasin erinevaid variante. Oma töödele sain jooksvalt tagasiside näiteks seoses tüpograafiaga. Veel ka oli mul võimalus teha koostööd Villemiga, kui me koos Figmas töötasime kaanepiltide kallal. Kaanepiltide tegemise protsessi käigus anti mulle lisa ülesanne kasutada AI võimalusi gruppidele erinevate pilte genereerimiseks, kuna teemade erinevused tulid värvitest. Kasutades Firefly ja Dall-e 3 võimalusi, koostasin ma igale tiimile mitmeid variante, mis nad saaksid kasutada oma meeskonna kaanepiltidel. Mõlemad disainerid jäid minu tööga rahule ning lõpliku valiku kõigi variantide seast tegid nemad.

1.3 Figma komponendid

Minu praktikaperioodi jooksul räägiti palju disainisüsteemi Figma komponentide uuendamisest. Täpsemalt oli üheks muudatusi vajavaks kohaks nupud. Villem võttis endale ülesandeks disainida ettevõttele teksti nuppude komponendid. Peale seda oli minu ülesanne neist teha Figmas kasutatavad komponendid erinevate variatsioonidega. Nuppe oli viis suurt ja viis väikest, millest köigil oli viis olekud, nagu default, hover jne. Peale ühte selgitavad kohtumist Antoniga koostasin ma ettevõttele uute nuppude komponendid, mida sai hakata koheselt kasutama. Oli väärthuslik saada juba eksisteeriva disainisüsteemiga ettevõttes uute komponentide loomise kogemus.

2 NAVIGATSIOONISÜSTEEM

Praktika käigus minu suurim projekt oli aidata uuendada ettevõtte platvormi navigatsioonisüsteemi igat vaadet (veebis, mobiilirakenduses jne). Märksõnaks oli "järjepidevus", kuna platvormi UI erines märgatavalt olenevalt

sellest, mis vaates neid kasutati. Projekteelse tööna analüüsisin ma erinevate platvormide navigatsioonisüsteeme, kaasa arvatud Eagronomi konkurentide omasid. Peale seda viisin ma mulle soovitatud nelja inimesega läbi intervjuud. Kogu sisendi põhjal tegin ma mitmeid visandeid, millest parimad prototüüpisin ning kolme inimesega ka testisin. Kogu projekti lõppulemust sain esitada ka ettevõtte disainerite ja arendajate veebikohtumisel. Projekti käigus kasutasin Figma ja Figma JamBoard keskkondasid ning Google Meet veebikeskkonda.

2.1 Analüüs

Minu lähteülesanne oli parandada ettevõtte platvormi navigatsioonisüsteemi igat vaadet. Probleemideks oli kohatine kehv kasutajamugavus ning erinevate vaadete märgatav erinevus (erinev UI). Parema ülesehitusega navigatsioonisüsteemi loomiseks analüüsisin ma erinevaid platvorme, mis olid ettevõtte navigatsioonisüsteemiga sarnased, kaasa arvatud selle konkurrente, nagu näiteks One Soil. Analüüs tõin ma välja Eagronom, OneSoil, Confluence ja Slack keskkondade navigatsiooni põhifunktsionaalsuste asukohad ja kasutajasõbralikkuse, nii arvuti ja telefoni veebivaates kui ka telefoni rakendustes, võrreldes valitud platvorme omavahel. Anton andis Eagronomi kohta ka täpsustavat sisendit, arutles minuga analüüsi tulemusi ja soovitas mulle nelja inimest, kellega viia läbi antud teemal intervjuud.

2.2 Intervjuud

Intervjuude eesmärk oli kaardistada navigatsioonisüsteemi hetkeolukord, selle valukohad ja kasutajamugavuse. Veel ka küsisin tagasiside UI järjepidevusest. Mitmekülgse sisendi saamiseks intervjuueerisin nelja erinevat oma ala spetsialist, kes olid - agronom (eestlane), kontohaldur (account manager, välismaalane), kliendisuhete spetsialist (eestlane) ja klienditugi (eestlane). Intervjuu koosnes 3 suuremast teemaplokist, kokku oli 21 küsimust. Köiki intervjuusid salvestati osapoolte kokkuleppel.

Esimesed kaks teemat oli seotud platvormi kahe erineva funktsionaalsusega, mille lühendid olid MRV ja FMS. FMS oli esimene, millega Eagronom turule läks. Selle eesmärk on teha pöllumeeste igapäevatöö kergemini jälgitavamaks. Kasutaja sai sisestada kõiki töoga seotud andmeid, nagu näiteks kasutatud väetised või vilja kündmine, platvormile, mis andis ülevaate sisestustest ning tegi kergemaks ka riigile kohustuslike dokumentide esitamise kuna kogu vajalik informatsioon on leitav ühest kohast. MRV oli järgmine turule väljaandmine, mille kasutamine ei eelda FMS kliendiks olemist. Selle eesmärk on jälgida pöllumeeste tööst tekkivad süsihaptegaase, aidata selle vähendamist ja see läbi koguda süsiniku krediiti, mis tõlgendub edasi tuluna kliendile. MRV kasutamine on möeldud mõned korrad aastas, kui on vaja sisestada kogu perioodi kohta vastavad andmed süsiniku krediidi arvutamiseks. Kolmas teema oli navigatsioonisüsteemi enda kohta nii üldiselt kui ka täpsemalt nii arvutis veebis, telefonis veebis ja telefoni rakenduse kasutamisega seoses. Kõik vastused vormistasin FigJam faili, kus tegin igast teemast kokkuvõtte, tõin välja neli läbivat valu kohta ning tegin ka üldise kokkuvõtte enda arvamuste ja järelustega. Neljast valukohast oli kaks suuremat, mis koos Antoniga läbi arutades võtsin fookusesse visandite tegemisel.

2.3 Visandid

Visanditeks siinkohal kutsun ma low-fidelity prototüüpe. Nende tegemisel Figma keskendusin ma intervjuudest välja tulnud kahele suuremale probleemile, mis olid hooaegade ja ettevõtete vahetamine, aga navigatsioonisüsteemi üleüldise kasutajasõbralikkuse parandamisele ning UI kaasajastamisele. Üleüldise kasutajasõbralikkusega seoses katsetasin näiteks seadmete nupu asukoha muutmist, kuna oli tagasiside, et see on klientidele kohati raskesti leitav. Veel ka oli mobiilirakenduse spetsiifiline eesmärk muuta andmesisestus mugavamaks, kuna eksisteeriv UI ei olnud järjepidev.

Visandite loomisel katsetasin ma esimesena, kas on mõttetas muuta navigatsioon kaheastmeliseks, mis tähendab, et navigatsiooni ribasid on kaks, vasakul ja üleval, milles üks on n-ö teise sees. See ei osutunud aga funktsionaalseks ideeks, kuna seda oldi juba ettevõttes katsetatud ning mitte toimimaks loetud. Sealt edasi piirdusin ma sarnase eksisteeriva ülesehitusega jätkata, proovides selle UI teha tänapäeva semaks ning nendes raamides olemasolevat kujundada kasutajasõbralikult. Sai katsetatud erinevatest ripp-menüüdest peamenüüsse asjade paigutamist, suletavaid info aknaid ning erinevaid visuaale. Tagasiside sain peaaegu et igapäevasel Antonilt, kes ka jagas oma vaateid, kuidas saaks teatud elementide ülesehitust lahendada. Ta valis välja parimad visandid, millega ma hakkasin interaktiivset prototüpi looma.

2.4 Prototüüp

Minu ülesanne oli luua uute lahendustega stiililiselt ühtlase väljanägemisega interaktiivne prototüüp nii mobiilirakenduse vaates kui arvuti veebivaates. Arvuti omal pidi olema prototüübitud kaks FMS lehekülge ning üks MRV eesmärgiga, et testimisel oleks võimalikult autentne veebilehe kasutamise kogemus. Interaktiivne pidi olema ainult navigatsioonisüsteemiga seotud osa, lehekülgede enda sisu võis olla staatiline. Suurim koormus oli prototüüpida uus navigatsiooniriba koos efektidega, nagu näiteks nupul hiirega peal hõljumise efekt. Selleks hetkeks olid minu Figma oskused nii head, et oli ainult paar probleemi, millega Antoni poole pöördusin. Telefoni vaatest oli suurim ülesanne luua interaktiivne nupp andmesisetuseks, kuna sellele oli vaja luua sujuv

animatsioon.

Peale uuendatud UI olid minupoolsed muudatused järgmised - teistsugune hooaja vahetuse nupp koos uue asukohaga, testimiseks seadmete nupp kohe peamenüüs, hooaja kuvamine sildina (tag) nii mobiilirakenduses kui veebis, otsingu funktsioon nii hooaja kui kasutajate vahetamisel, mobiilirakenduse andmesisestuse nupp. Uuendatud UI all on mõeldud menüü visuaalse hierarhia parandamist, rippmenüüde visuaali kaasajastamist ja järjepidevamaks muutmist, nuppuide kuju ja interaktiivsus, nagu näiteks hover efekt, visuaali kaasajastamist.

2.5 Testimine

Mul oli võimalus läbi viia kolme intervjuueeritud inimesega neljast ka testimine Google Meets veebikohtumisel. Testimise eesmärk oli saada tagasisidet ehk testida uut hooajavahetuse nuppu koos hooaja sildiga lehekülje päises, ümber töstetud seadmete nuppu ja mobiilirakenduse andmesisestuse nuppu. Kokku oli 10 küsimust kahe teemaploki peale, milleks olid veebi vaade ja mobiilirakenduse vaade. Küsimused olid suuresti üles ehitatud ülesannetena, mida testitav pidi täitma. Testimisi salvestati osapoolte kokkuleppel.

Testi tulemused vormistasin ma intervjuudega sarnaselt samasse FigJam faili. Lõpus jagasin ma oma arvamust eriala spetsialistina, mida peaks edasi uurima ja/või testima ning milliseid muudatusi saaks arendusse suunata koheselt.

2.6 Tagasiside

Praktika viimasel nädalal esitasin oma tööprotsessi kahel veebikohtumisel, millest üks oli disainerite ja arendajate vaheline. Arendajate ja disainerite omal sain ma näidata ka valminud prototüüpe. Esitluse ajal küsiti aktiivselt täpsustusi, millel mis funktsionaalsused täpsemalt on, kuidas kliendid muutustega harjuks ning kuidas tehniliselt neid muudatusi implementeerida. Veel ka peale esitlust oli inimeste vahel pikk arutelu, kus arutati mis tiim arendusega tegeleks ning kes vastutaks töö kulgemise eest. See oli väga väärthuslik kogemus näha, mis mind ees ootaks kui minu projekt läheb edasi arendamisse. Kuigi ma ise ei saanud sellesse kaasatud olla kuna ettevõttes praktika sai läbi, kinnitati mulle, et tulevikus läheb minu töö arendusse.

3 BUKLET

Suuruselt teine projekt oli bukletile illustratsioonide tegemine. Ülesanne oli bukletis etteantud kohtades vähendada teksti vahetades need illustratsioonidega. Kokku oli vaja teha kuus illustratsiooni ja lisada umbes nelja kohta fotod vormistatud kujul. Koostöö toimus koos teise disaineriga, aga ka juhendaja osales aruteludes. Projekti käigus sai kasutatud graafikalauda ning Adobe Illustrator ja Figma keskkondasid.

3.1 Visandamine

Ettevõttel oli valmimas ülevaatlik buklet nende platvormi tutvustuseks. Teksti vähendamiseks sooviti sinna illustratsioone, mille tegemine sai minu ja Antoni ülesandeks. Enne visanditega alustamist oli meil koosolek bukleti-loomise ühe vastutava isikuga. Peale seda arutasime veel ka Antoni ja Villemiga läbi, mida võiks kujutada teksti asemel, millises stiilis peavad kujundused olema ning mis programme kasutada. Kui illustratsioonide ideed said üsna täpselt kokku lepitud, oli minu ülesanne nende visandamine. Kasutades harilikku ja markerit kujundasin ma esimesed visandid kuue illustratsiooni jaoks, millest mõnedel oli mitu erinevat varianti. Veebikohtumisel Antoni ja Villemiga oli arutelu, millised on parimad variandid ning mida saaks üleüldiselt paremini teha. Sealt edasi sain jooksvalt peale iga visandi valmimist tagasiside Antonilt kuni olid lõplikud kavandid said valmis.

3.2 Adobe Illustrator

Järgmisena pidin ma looma tehtud kavandid Illustratoris. Piirjoonte tegemiseks kasutasin ma image trace võimalust enda visanditest tehtud fotodel. Selle protsessi tulemusel saadud piirjooned vajasid aga korrastu ning vahepeal pidin ma tegema visandites ka käsitsi muudatusi. Viimaseid tegin ma kasutades graafika lauda ja pen tool tööriista. Tagasiside minu tööprotsessile oli Antoni poolt peaaegu igapäevane. Suurim tagasiside piirjoontega tegeledes oli see, et visuaalselt läheksid need kokku ettevõtte stiiliga. Peale seda katsetasin ma värvide lisamist kasutades graafikalauda. See oli pigem vahesamm, mis andis parema ettekujutuse lõplikest visanditest. Vahepeal palus Anton mul katsetada erinevaid stiile ja lähenemisi, kuid lõpuks otsustus parimaks minu algsed visandid. Selleks, et tööprotsessi kiirendada ja kohati ka lihtsustada, eksportisin ma oma visandid Figmasse, kus algas nende värvimise protsess koos Antoniga.

3.3 Figma

Illustratorist eksportisin ma visandid Figmasse, mille tulemusel oli vaja piirjooni natukene kohandada, millega suurenisti tegeles Anton. Sealt edasi lisasime värvid kasutades ka gradience võimalust. Selle protsessi jooksul toimus veel ka kergeid muudatusi illustratsioonidega, mis toimusid peale illustratsioonide katsetamist bukletis, kus tuli ilmsiks näiteks, kui hästi stiililiselt illustratsioonid sobivad. Mõned muudatused tulenesid ka teiste bukletiga seotud inimeste tagasisidest. Kui Antonil olid fotode vormistus valmis, lisas ta köik üheskoos bukleti.

Eneseanalüüs

Minu praktika Eagronomis oli edukas. Mulle antud ülesanded said õigeaegselt tehtud ning töö kvaliteediga oldi rahul. Sain rahvusvahelises ettevõttes töötamise kogemuse, mis arendas minu meeskonnatöö ja inglise keele oskuseid. Minu Figma oskused paranesid märgatavalt ning sain kogemust juurde Illustratori kasutamisega. Ka UX pool ei jäänud unarusse, kuna sain kaasas käia kasutajakogemuse testidel ning viisin ise läbi kasutajakogemuse analüüse navigatsioonisüsteemi projektiga tegeledes. Köige uuem kogemus oli AI genereeritud pilte luua ja kasutada oma töös, mis oli ühtlasi põnev ja õpetlik. Praktika lõpus oli enesekindlam oma oskustes ning teadlikum oma töökeskkonna vajadustest.

Kokkuvõte

Spetsialiseerumispraktika käigus said kõik püstitatud eesmärgid täidetud. Sain mitmekülgse kogemuse Figma keskkonna kasutamise ning leidsin enda jaoks toimiva töörütmri. Veel ka sain bukleti disainimise ja AI genereeritud piltide kasutamise kogemuse. Mul on nüüd parem aimdus mulle sobivast tööstiilist ning ma olen enesekindlam seoses Figma-kasutamise oskustega. Oskan paremini planeerida oma tööaega ja -protsessi ning luua kiirelt interaktiivseid prototüüpe Figmas.

1. Koolipoolne korraldus - Praktikakordinaator jälgis praktika kulgu, mis oli väga positiivne. Dokumentatsiooni protsessidega probleeme mul polnud, kuna olen varem praktikal käinud. Praktikakordinaatorile edastasin oma õpperekavaga seotud tähelepanekud.
2. Ettevõttopoolne korraldus - Ettevõtte oli vastutulelik, abivalmis ning avatud seoses minu soovidega. Oli sõbralik keskkond ning mind koheldi teiste disaineritega võrdväärset. Jälgitti aktiivselt praktika kulgemise protsessi ning tagasisidestati seda jooksvalt. Praktikale minnes olin kindel, et minu soovidega arvestatakse ning töökeskkond on paindlik.
3. Hinnang õppakeskkonnas omandatud teadmistele ja praktilistele oskustele. - Praktika oli väga kasulik, kuna andis mulle võimaluse õppida selgeks Figma keskkond. Koolis oli eelnevalt olnud kursuseid, mis sellele keskendus, aga seal saib pigem teooriat. Olen väga tänulik, et sain kinnitada oskuseid oma erialal väga vajaliku keskkonnaga seoses.

Lisad

Figma sissejuhatavat ülesannet saab näha siit - [https://www.figma.com/file/XILerlFfGZupCs5OThNMBh/Sample-screens-to-recreate-\(Copy\)?type=design&mode=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=2uv9YZgqHA7PmyK3-1](https://www.figma.com/file/XILerlFfGZupCs5OThNMBh/Sample-screens-to-recreate-(Copy)?type=design&mode=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=2uv9YZgqHA7PmyK3-1)
Figma kaanepiltide ülesannet saab näha siit - [https://www.figma.com/file/V35hJFmtRPeXZC4Qj3uLxf/Figma-covers-\(Copy\)?type=design&mode=design&t=4vcQgJV99oy3rqnG-1](https://www.figma.com/file/V35hJFmtRPeXZC4Qj3uLxf/Figma-covers-(Copy)?type=design&mode=design&t=4vcQgJV99oy3rqnG-1)
Intervjuude ja testimiste tulemusi (interviitude läbiviimisest saab näha failide alt) saab näha siit - [https://www.figma.com/file/ubXgR1i5fKaQEZQCwdbo6W/Interviews-%26-testing-\(Copy\)?type=whiteboard&mode=whiteboard&node-id=0%3A1&t=EXzgDBnpE19oeaW-1](https://www.figma.com/file/ubXgR1i5fKaQEZQCwdbo6W/Interviews-%26-testing-(Copy)?type=whiteboard&mode=whiteboard&node-id=0%3A1&t=EXzgDBnpE19oeaW-1)
Navigatsioonisüsteemi projekti Figma faili, kus on projektile eelnened analüüs ja prototüpimise protsess, saab näha siit - [https://www.figma.com/file/qvFyTC0wh83McLdwStHYKa/Navigation-\(Copy\)?type=design&mode=design&t=tZDgOQEMBXaETHzb-1](https://www.figma.com/file/qvFyTC0wh83McLdwStHYKa/Navigation-(Copy)?type=design&mode=design&t=tZDgOQEMBXaETHzb-1)
Bukleti illustratsioone Figmas (Illustratoris tehtud saab näha failide alt) saab näha siit - [https://www.figma.com/file/bKKFH1Lb8lwJcaMalQ7Ggv/Illustrations-for-booklet-\(Copy\)?type=design&mode=design&t=3OglKxQ8tVYiELv3-1](https://www.figma.com/file/bKKFH1Lb8lwJcaMalQ7Ggv/Illustrations-for-booklet-(Copy)?type=design&mode=design&t=3OglKxQ8tVYiELv3-1)

Lisatud failid

1 : Intervjuude läbiviimine

2 : Buklet