

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 -koosolekutel, ning tegin ettevõtte Figma failidele uued kaanepildid.

Praktikaorganisatsiooni üldiseloostus

Eagronom on Eesti turul ainulaadne ettevõtte põllumajanduse sektoris. Selle eesmärk on edendada farmerite igapäeva ülesandeid mõeldes nende töö mõjust keskkonnale. Ettevõtte platvorm hõlmab erinevaid funktsioone ning eesmärgi olenevalt valitud teenusest kliendi poolt. Eagronom ei ole vaid Eesti ega Euroopa turul, vaid ka näiteks Aafrika omas, seega ettevõtte on multikultuurne. Kuigi Eestis konkurentsi neile 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. Lähil aastatel on Eagronomil kavas turule tuua nii uus tooteosa kui ka vanade edendamine uute tehnoloogiatega.

Praktikal teostatud ülesanded

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 vanamoodsad 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 koostas 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 piltide genereerimiseks, kuna teemade erinevused tulid värvidest. Kasutades Firefly ja Dall-e 3 võimalusi, koostas 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 ettevõtte teksti nuppude komponendid. Peale seda oli minu ülesanne neist teha Figmas kasutatavad komponendid erinevate variatsioonidega. Nuppe oli viis suurt ja viis väikest, millest kõigil oli viis

olekud, nagu *default*, *hover* jne. Peale ühte selgitavad kohtumist Antoniga koostasid ma ettevõttele uute nuppude komponendid, mida sai hakata koheselt kasutama. Oli väärtuslik 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. Projektieelse 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 prototüüpsin ning kolme inimesega ka testisin. Kogu projekti lõpptulemust 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 konkurente, nagu näiteks One Soil. Analüüsisin ma välja Eagronomi, 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 - agronoom (eestlane), kontohaldur (*account manager*, välismaalane), kliendisuhete spetsialist (eestlane) ja klienditugi (eestlane). Intervjuu koosnes 3 suuremast teemaplokist, kokku oli 21 küsimust. Kõiki 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 põllumeeste igapäevatöö kergemini jälgitavamaks. Kasutaja sai sisestada kõiki tööga 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 põllumeeste tööst tekkivad süsihappegaase, aidata selle vähendamist ja see läbi koguda süsiniku krediiti, mis tõlgendub edasi tuluna kliendile. MRV kasutamine on mõeldud 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 järeldustega. 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 Figmas keskendusin ma intervjuudest välja tulnud kahele suuremale probleemile, mis olid hooaegade ja ettevõtete vahetamine, aga navigatsioonisüsteemi üldise kasutajasõbralikkuse parandamisele ning UI kaasajastamisele. Üldise 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 mõttekas muuta navigatsiooni kaheastmeliseks, mis tähendab, et navigatsiooni ribasid on kaks, vasakul ja üleval, millest 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 tänapäevasemaks ning nendes raamides olemasolevat kujundada kasutajasõbralikult. Sai katsetatud erinevatest ripp-menüüdest peamenüüsse asjade paigutamist, suletavaid info aknaid ning erinevaid visuaale. Tagasiside sain peaaegu et igapäevaselt Antonilt, kes ka jagas oma vaateid, kuidas saaks teatud elementide ülesehitust lahendada. Ta valis välja parimad visandid, millega ma hakkasin interaktiivset prototüüpi looma.

2.4 Prototüüp

Minu ülesanne oli luua uute lahendustega stiiliselt 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 andmesisetuse nupp.

Uuendatud UI all on mõeldud menüü visuaalse hierarhia parandamist, rippmenüüde visuaali kaasajastamist ja järjepidevaks muutmist, nuppude kuju ja interaktiivsusi, 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 hoojavahetuse nuppu koos hooaja sildiga lehekülje päises, ümber tõstetud seadmete nuppu ja mobiilirakenduse andmesisetuse 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 väärtuslik 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 Illustraator 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 illustatsiooni 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 Illustrators. Piirjoonte tegemiseks kasutasin ma *image trace* võimalust enda visanditest tehtud fotodel. Selle protsessi tulemusel saadud piirjooned vajasisid aga korrastust 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 lähenemiseid, kuid lõpuks otsustus parimaks minu algsed visandid. Selleks, et tööprotsessi kiirendada ja kohati ka lihtsustada, eksportisin ma oma visandid Figma, kus algas nende värvimise protsess koos Antoniga.

3.3 Figma

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

Eneseanalüüs

Minu praktika Eagonomis 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 Illustraatori kasutamisega. Ka UX pool ei jäänud unarusse, kuna sain kaasas käia kasutajakogemuse testidel ning viisin ise läbi kasutajakogemuse analüüsi navigatsioonisüsteemi projektiga tegeledes. Kõige 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 tööriista. 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 Figma.

1. Koolipoolne korraldus - Praktikakordinaator jälgis praktika kulgu, mis oli väga positiivne. Dokumentatsioon protsessidega probleeme mul polnud, kuna olen varem praktiliselt käinud. Praktikakordinaatorile edastasin oma õppekavaga seotud tähelepanekud.

2. Ettevõttepoolne korraldus - Ettevõtte oli vastutulelik, abivalmis ning avatud seoses minu soovidega. Oli sõbralik keskkond ning mind koheldi teiste disaineritega võrdväärselt. Jälgiti aktiivselt praktika kulgemise protsessi ning tagasisidestati seda jooksvalt. Praktikale minnes olin kindel, et minu soovidega arvestatakse ning töökeskkond on paindlik.

3. Hinnang õppekeskkonnas omandatud teadmiste ja praktiliste oskuste. - Praktika oli väga kasulik, kuna andis mulle võimaluse õppida selgeks Figma keskkond. Koolis oli eelnevalt olnud kursuseid, mis sellele keskendus, aga sealt sai pigem teooriat. Olen väga tänulik, et sain kinnitada oskuseid oma erialal väga vajaliku keskkonnaga seoses.