



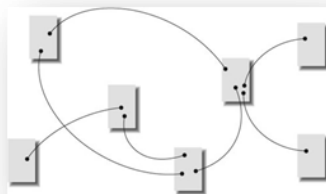
3. MOODUL: Infoarhitektuuri loomise põhietapid

2. teema: Infoarhitektuuri väljatöötamise vahendid

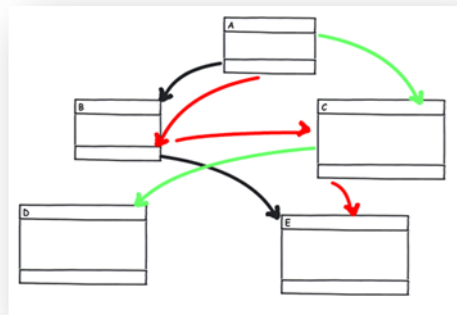
1

Visandid, eskiisid, joonised (blueprints) , millelt selguvad lehtedevahelised seosed ja muud komponendid ja mis näitavad ära informatsiooni organiseerimise, selles navigeerimise ja siltimise süsteemid ning **sõrestikmudelid (maketid) (wireframes)** , mis kujutavad visuaalselt infosisu ja linke peamiste lehtede vahel on põhilisteks vahenditeks, mida arhitektuurilise lahenduse jaoks kasutatakse.

Joonised on olemuslikult sarnased sisukaardiga , näidates aga seejuures ära ka navigeerimis- ja otsisüsteemid ja neile toetudes tekib ettekujutus informatsiooni organiseerimisest, siltimisest jms. Lehekülgede rühmitamine annab ettekujutuse sellest, milline peaks olema ka nende kujundus.

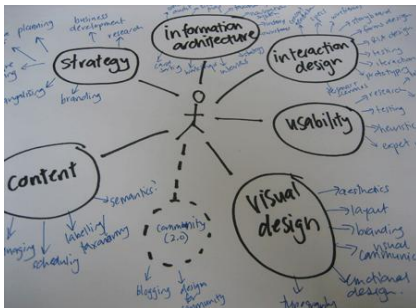


¹ <http://www.okkappasigma.com/idea-houses/making-the-blueprint-of-a-house/index.html>

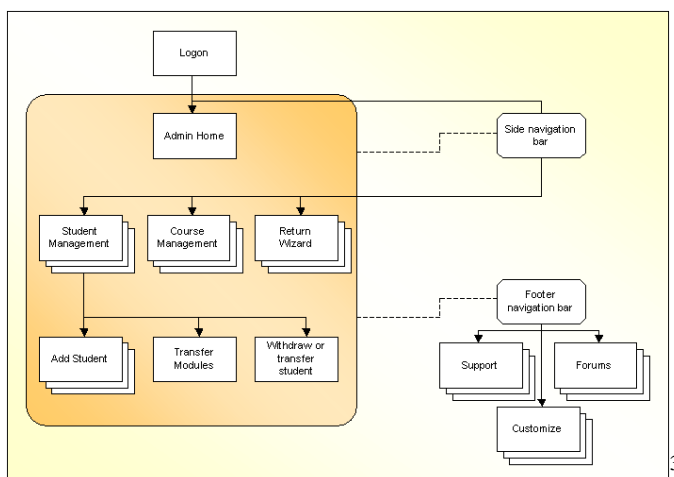


2

Visandeid, eskiise võib välja töötada nn. ülalt-alla lähenemisega, alates kodulehest ning liikudes edasi alamlehtede sisu kujundamisele. Neid võib visandada paberi-pliatsiga



aga ka diagrammide koostamise tarkvara abil:



3

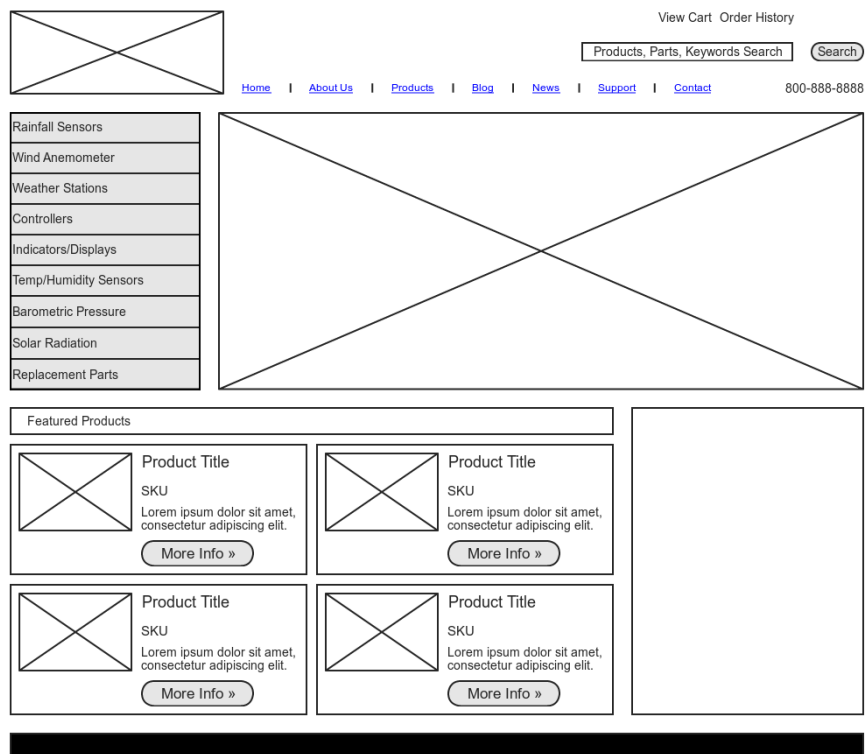
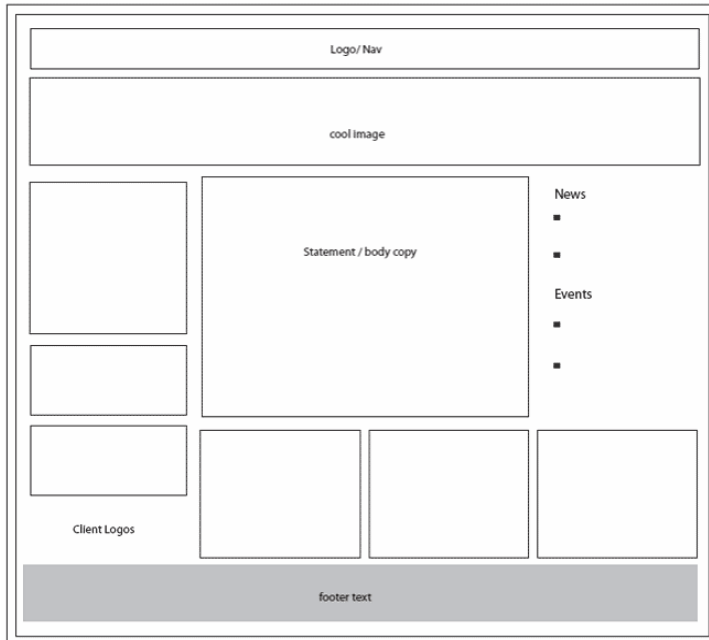
Sõrestikmudelid (wireframe) esitavad veebilehele paigutatavaid elemente skemaatiliselt s.t. aitavad esitada veebilehele pandavaid elemente visuaalselt. Selline lähenemisviis aitab

²http://community.balsamiq.com/balsamiq/topics/help_me_design_the_linking_mockups_feature?from_gsfn=true

³JISC infoNet. <http://www.jiscinfonet.ac.uk/InfoKits/creating-an-mle/mle-design/user-interaction-design>

eksperimenteerida uute ideedega, võimaldavad hiljem keskenduda lehe ülesehitusele (*layout*), jättes kõrvale muud visuaalse kujundamise elemendid.

Sõrestikudelil (abiraamistikul) peavad peegelduma kõik olulised veebilehe elemendid vastavate pealkirjadega.



Sõrestikudel e. abiraamistik näitab loodavaid lehti, kusjuures iga leht on joonistatud infoplokkidena, näidates, kus ja kuidas erinevad komponendid paiknevad. Abiraamistikule toetudes esitatakse objektide visuaalne paigutus (*layout*), aga mitte veel lõplik välimus.

Eskiise ja abiraamistikke kasutatakse eelkõige veebilehe sisu struktuuri loomiseks, mitte niivõrd selle sisu semantilise poole korrastamiseks. Abiraamistikke ja eskiise peetakse kõige efektiivsemateks struktuuri, liikumise, voogude ja sisuüksuste vaheliste seoste väljatöötamisel.



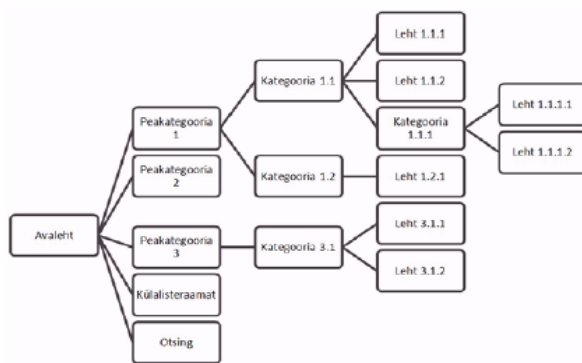
Vaata ka videot: What is wireframe - <https://www.youtube.com/watch?v=T0vt3nLZKks> ja tutvu sõrestikudelite loomise vahenditega

“16 Best Free Wireframing Tools 2015 – Designers Favourite” - <http://doublemesh.com/free-wireframing-tools/>

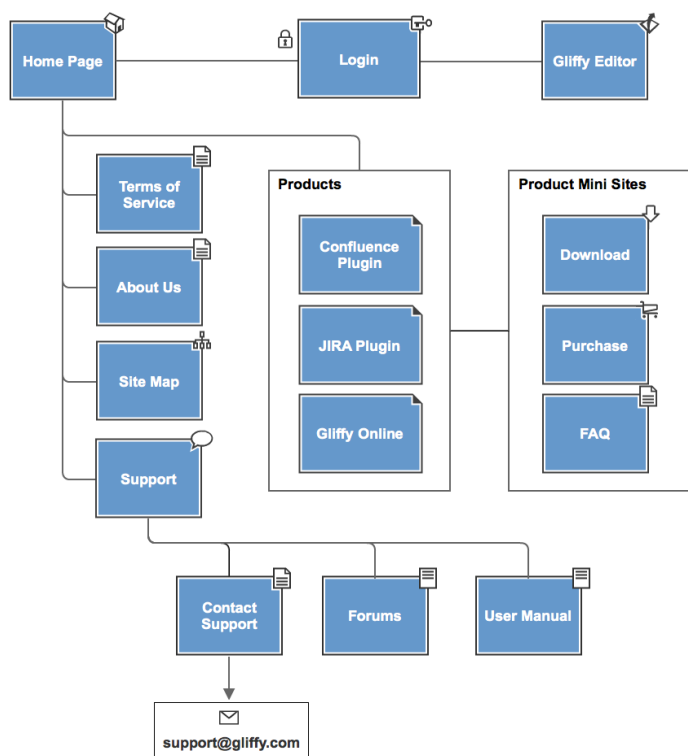
Sisu kaardistamise eesmärgiks on ära määrata, kuhu mingi infokogum infoarhitektuuris paigutatakse, teisiti öeldes luuakse selle abil infoarhitektuuri infoüksuste mikromudelid, nendevahelised seosed.

Veebilehe struktuuri/arhitektuuri läbimõtlemissel ja väljatöötamisel vastavalt jagatakse veebilehe sisu hierarhilisteks kategooriateks.

Sisukaart (*site map*) kujutab endast enamasti tekstipõhist kirjeldust arhitektuurist. Sisukaardi koostamist soovitatakse alustada lihtsast eskiisist, seda täiendatakse töö käigus. Sageli lisatakse see HTML sisukaart valminud veebilehele, et lihtsustada navigatsiooni ja otsingumootorite funktsioone. Peamiselt on sisukaardid küll tekstipõhised, aga võivad olla ka graafilised ning võimaldama seejuures lisada nii lehe pealkirju kui muud lisainfot. Töö käigus tehakse nendele nii ülesehitust kui navigatsiooni puudutavaid märkmeid. Sageli lisatakse ka valmis veebilehele, sest see lihtsustab navigatsiooni, võimaldades veebilehe teha nähtavaks otsingumootoritele.

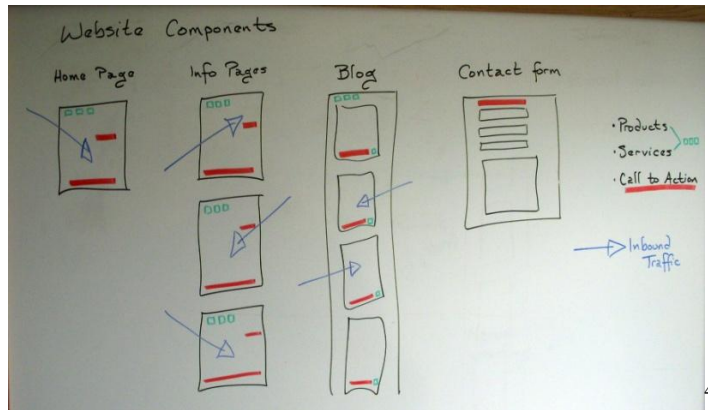


Näiteid:



Süžeetahviteks e. Jututahviteks (storyboard) nimetatakse veebilehtede graafilisi skeeme.

Süžeetahvel , jututahvel (storyboard) on vahend, mida kasutatakse lisaks sisukaardile, et otsustada disaini, tehnoloogilise lahenduse jms. üle. Süžeetahvel annab võimaluse kõigile intraneti/veebilehe koostamisega seotud inimestele ülevaate loodavast. Süžeetahvile paigutatakse veebi peamiste lehtede olulisemad funktsionaalsed osad - iga lehe kohta pealkiri ja märkmed sisu kohta. Selline esitus ei ole seotud graafilise disainiga, aga annab ettekujutuse iga lehe põhielementidest. Süžeetahvli võib joonistada vaba käega paberile, graafikaprogrammi või veebiredaktorit kasutades.



Vallaste seletab meetodi päriolu: „Walt Disney kasutas nii joonisfilmide kui pärisfilmide tootmisprotsessi jälgimiseks ja juhtimiseks korktahvleid, kuhu firma töötajad igal hommikul kinnitasid järjekordsete stseenide pildid. Nii sai selge ülevaate, kus kellegi tööjärg parajasti on, oli võimalik valida väljapakutud variantide vahel ja lõppkokkuvõttes tagada tähtajaks parim võimalik tulemus. Hiljem võeti jututahvli meetod kasutusele kogu töö organiseerimiseks Disney firmas.

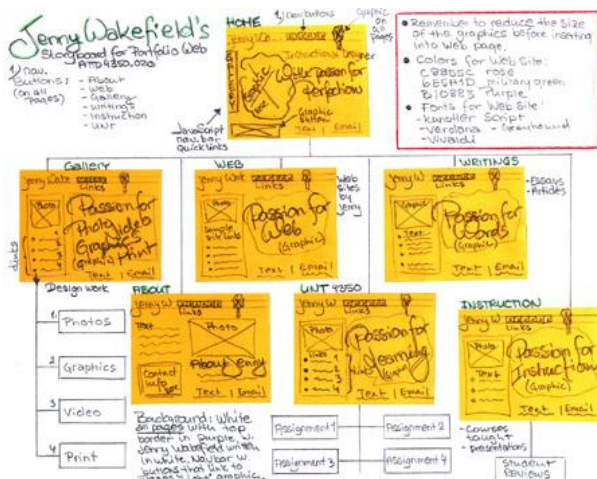


⁴ Work.Life.Creativity. <http://blog.worklifecreativity.net/2009/04/whiteboards-for-creativity/>

Tänapäeval on jututahvli idee aluseks mitmesugustele töö organiseerimise tarkvararakendustele.⁵

Jututahvli kasutamise eelised:

- jututahvli kasutamine aitab rühmal visualiseerida arutatavaid teemasid
- väheneb tühjale jutule kuluv aeg
- kõik osavõtjad saavad väljendada oma mõtteid sõltumata sellest, kas inimene on ekstravert või introvert
- osavõtjad tunnevad end osalistena otsustamisprotsessis
- jututahvel aitab identifitseerida ja organiseerida ideid
- otsused saab vastu võtta rühma konsensuse alusel.⁶

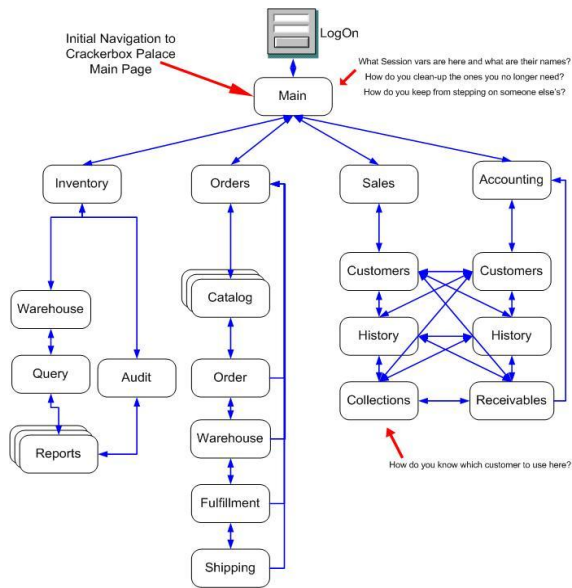


⁵ Jututahvli saab efektiivselt kasutada mistahes situatsioonis, kus on vaja teha loomingulisi rühmaotsustusi. Jututahvli tüüpilised rakendused on:

- ärikoosolekud
- strateegiline planeerimine
- probleemide lahendamine
- situatsiooni hindamine
- projektijuhtimine
- internetistrateegia
- tehnoloogiline planeerimine
- meeskonnakujundus
- äriprotsesside ümberkujundamine
- tarkvararakenduste väljatöötamine

⁶ E-teatmik: IT ja sidetehnoloogia <http://vallaste.ee/>

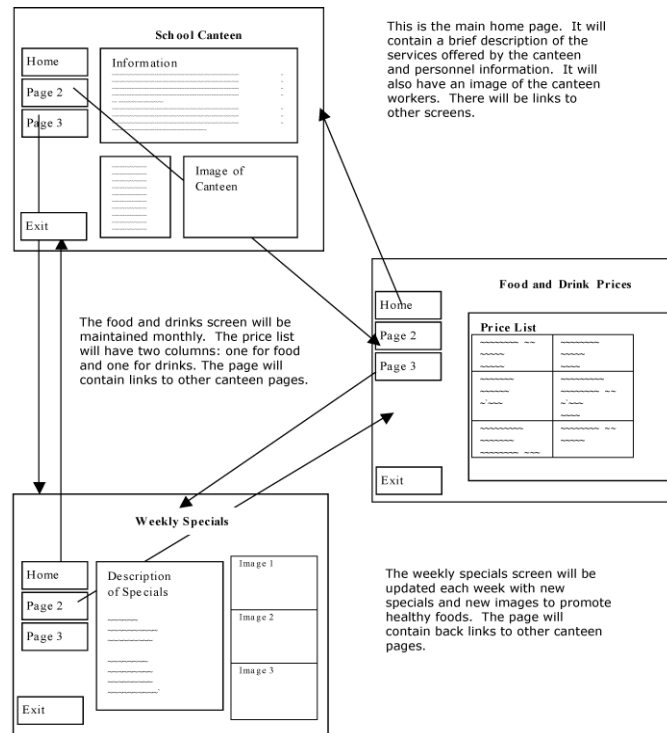
Näiteks süžeetahvel äriettevõtte veebilehele:



7

Näide süžeetahvlist, millel on kirjeldatud kolmel lehel paikneva informatsiooni vahelised seosed, (mille eesmärk on reklaamida veebilehel kooli sööklaid). Iga lehe elemendid ja lingid on täpselt määratletud.

⁷ Unidev NET Technology Blog.<http://www.unidevtech.com/index.php/2009/03/an-approach-to-session-usage/>



8

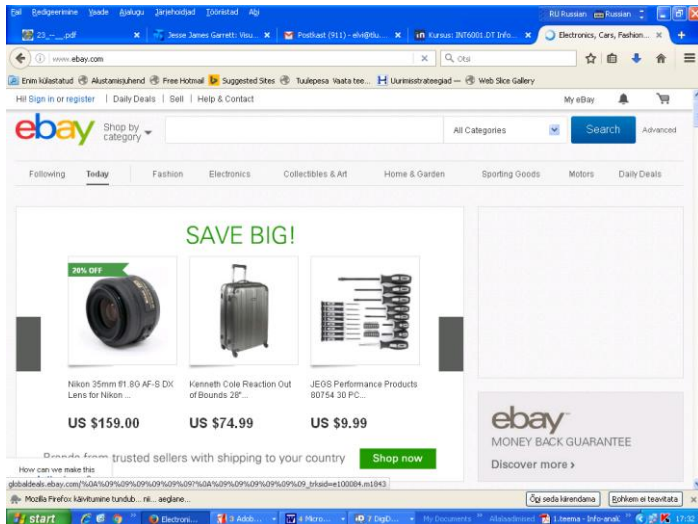
Veebi visuaalset väljanägemist saab hakata kujundama alles peale seda, kui on fikseeritud nii veebilehede struktuur ja komponentide paigutus igal üksikul veebilehel. Visuaalse disaini põhilised komponendid – kirjastiilid tekstidele ja pealkirjadele, värviskeemid, kasutatav graafika kujundatakse vastavalt veebilehe abiraamistikele.



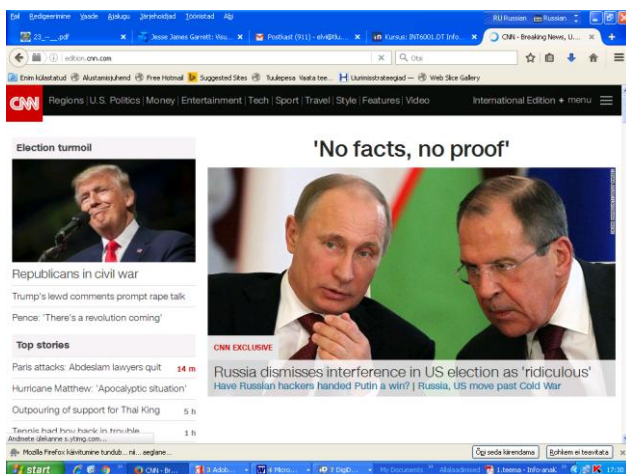
9

⁸ http://www.boardofstudies.nsw.edu.au/syllabus_hsc/ipt-specifications.html#storyboards

Visuaalse disaini loomisel kasutatakse joonistusi, visandeid ja detailseid värvipilte, vahel ka ekraanipilte. Pliiatsi ja pintsliga eskiise tehakse seetõttu, et mitte piirduda kujundusprogrammide poolt etteantud võimalustega. Erinevaid lahendusi võrreldakse, et valida sobivaim.

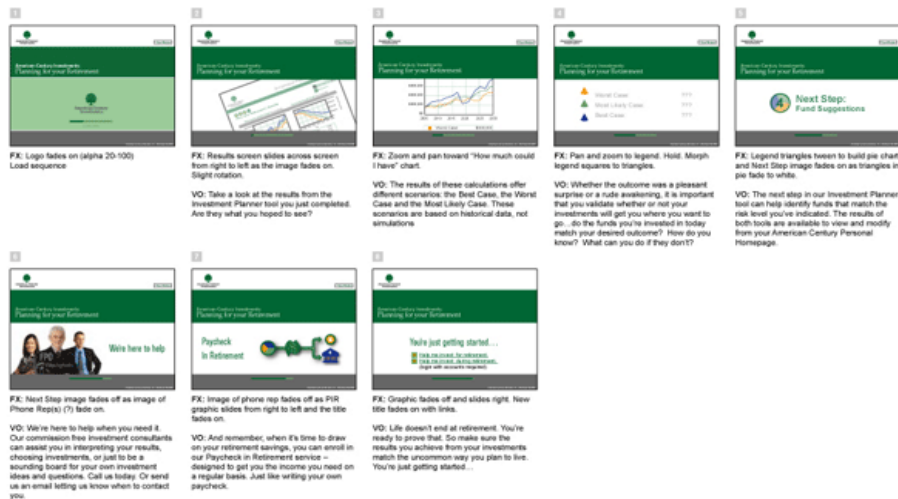


Vaja on teada, et veebidisainer vastutab veebi visuaalse poole loomise, kasutatava graafika loomise eest. Suurtes firmades on spetsialiseerunud veelgi konkreetsemalt: graafikadisaineriks, multimeediumidisaineriks, kasutajaliidese disaineriks ja kasutajakogemuse disaineriks. Visuaalne lahendus toetub tüpograafia ja kompositsiooni põhitõdedele ja eelteadmistele illustreerimisest, pilditötlusest, animatsioonist ja veebikjundusest üldiselt. Spetsiifilisi teadmisi ja oskusi on vaja seoses heli ja videoklippide loomise ja töötlemisega. Kasutajaliidese disainimine juhindub kasutajakeskse disaini printsiipidest. Kasutajakogemusega arvestamine eeldab teadmisi psühholoogiast, kognitiivpsühholoogiast, ergonoomikast, graafilisest disainist, infotehnoloogiast jne.



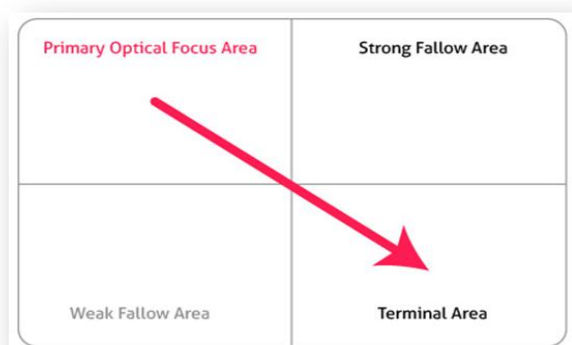
⁹ Professional Web Solutions. <http://www.thoughtmechanics.com/oakland-web-design/>

Veebilehtede prototüübid kirjeldavad tulevast veebilehte. Mahukamate ja keerukamate tegevuste sooritamise paremaks mõistmiseks luuakse nn. kasutajalood , stsenaariumid, milles samm-saammult kirjeldatakse potentsiaalse kasutaja tegevusi. Arhitektuuri disainimise lõppetapil on jututahvile ja abiraamistikele lisandunud detailid, valminud on ka visuaalne kujundus – seega on kogutud materjal, mille alusel veebiarendajad saavad oma tööd alustada. Loodud prototüübi osas annavad arvamuse ka kasutajad.



Infoarhitektuuri ja kujunduse eesmärgiks on veebikasutaja jaoks kõik vajalik kergesti ja kiiresti leitavaks muuta. On ilmselge, et kujundus peab sisu toetama ja aitama olulist esile tõsta. On selgunud, et ülekujutatud ja kirju veebileht, mis on raskesti jälgitav, ei suuda selle kasutajat kuigi kaua köita. Kujundajad peavad teadma seda, kellele on veebileht suunatud, millised on võimalike külastajate huvid ja eelteadmised ja põhilisena – miks peaksid inimesed seda veebilehte kasutama?

Ühte ammutuntud seaduspärasust kirjeldab nn. Gutenbergi diagramm – selle kohaselt keskenduvad inimesed lehe esmakordsel külastamisel lehe ülemisele vasakule nurgale, seejärel alla paremale ja kõige vähem liiguvad silmad alla vasakule.



Kokkuvõtteks skeem ülalkirjeldatud protsessidest.

