



Käyttöliittymät

Käyttöliittymäelementit

3.10.2023

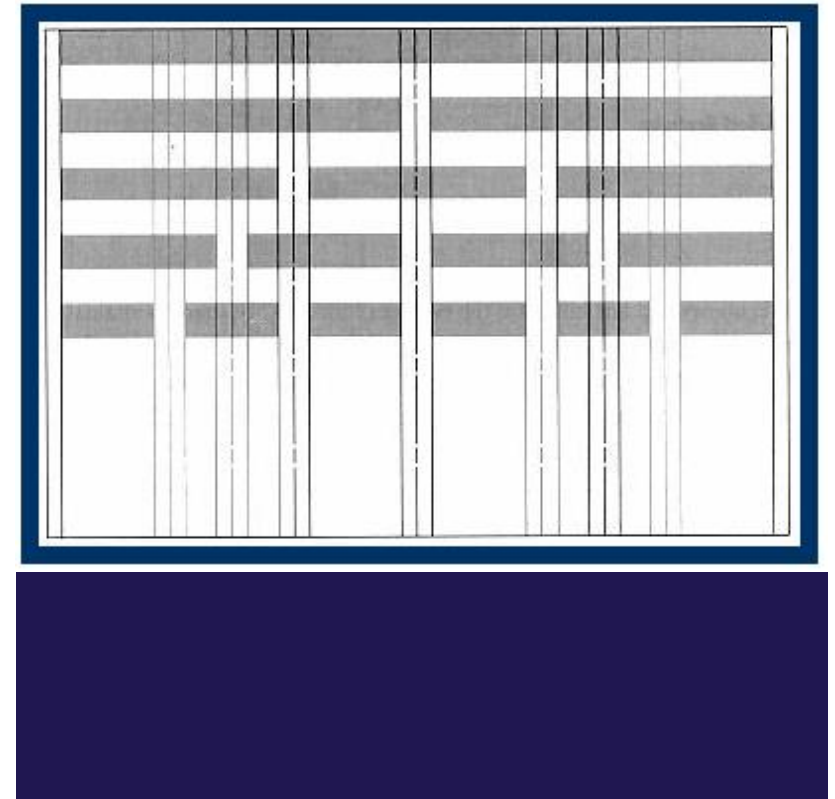
SeAMK 

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU
SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES



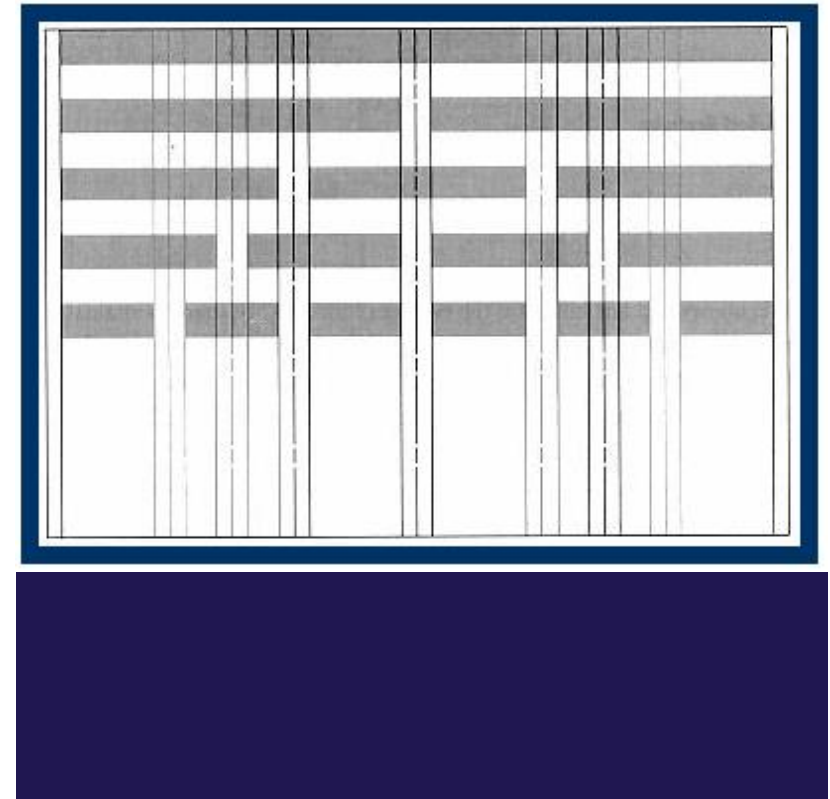
Layout

- Käyttöliittymän peruselementtejä:
 - Ikkunat, painikkeet, valintalistat ja muut ohjauskontrollit
 - Linjat, laatikot, kuvakkeet, tekstit
 - Tyhjä tila ja marginaalit, joita käytetään elementtien yhdistelyyn, erotteluun ja ryhmittelyyn
- Sovelluksen jokainen näkymä kannattaa suunnitella käyttämään samaa asettelua
- Päänäkymä voi olla erilainen



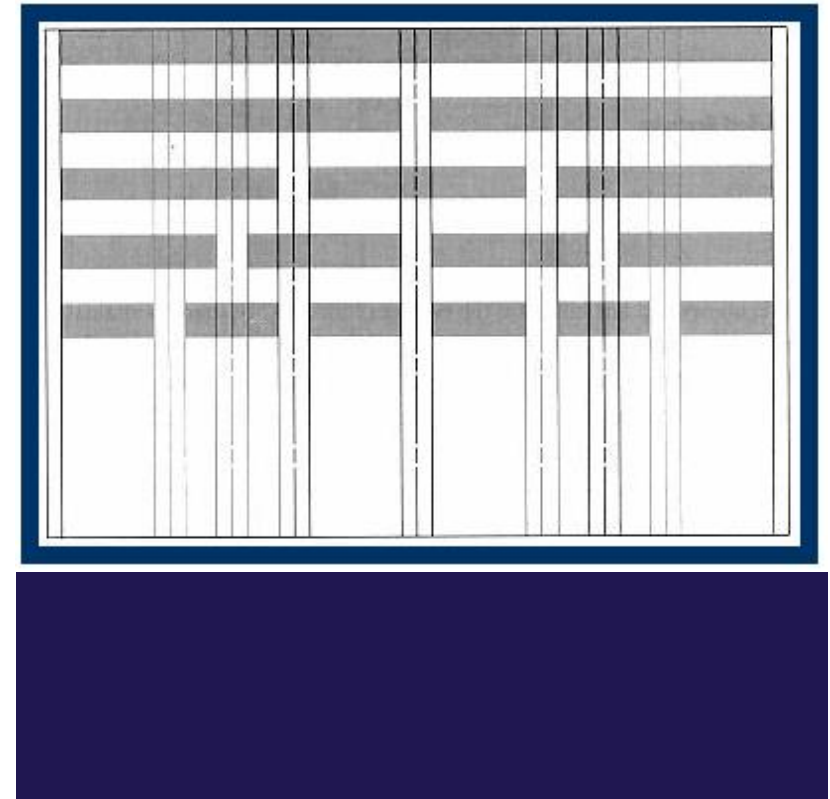
Layout

- Suunnittelun alkuun karkea hahmotelma, jossa elementtien paikat mietitty – ei yksityiskohtia
- Suunnitellaan näkymien painopistealueet ja gridipohja
- Millerin sääntö – korkeintaan 9 eri aluetta näkymään
- Tyhjä tila ja marginaalit vaihtoehtona kehyksille ja reunaviivoille elementtien ryhmittelyssä



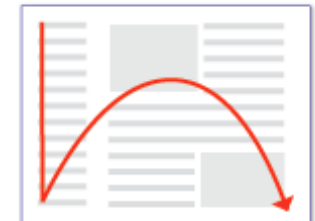
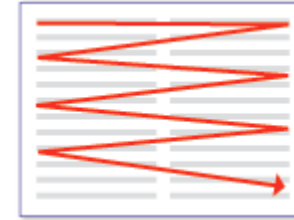
Layout

- Läheisyyden periaatteen mukaan kontrollin läheisyydessä olevat tekstit kuuluvat kontrolliin
- Kultainen leikkaus – tekstin ja kontrollin välillä $\frac{1}{3}$ tila, tekstin ja toisen kontrollin välillä $\frac{2}{3}$
- Ryhmiteltyjä kokonaisuuksia erottavat tilat vakiokokoisia – marginaali
- Linjaukset: tekstit vasemman reunan suhteen, painikkeet pysty-/vaakariveiksi



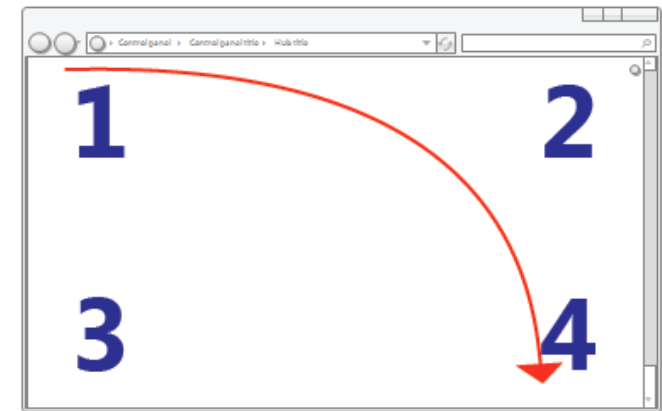
Käyttöliittymän lukeminen

- Käyttöliittymää luetaan syventymällä:
- tai skannaamalla:
- Käyttäjä on tavallisesti keskittynyt tekeillä olevaan työhön – käyttöliittymää luetaan skannaamalla



Käyttöliittymän lukeminen

- Huomio kiinnittyy reuna-alueiden navigointinuoliin ja –palkkeihin vasta kun niitä tarvitaan
- Pitkiä tekstejä ja ohjeita ei yleensä lueta, vaan yritetään etsiä olennainen mahdollisimman nopeasti
- Jos asiat on esitetty saman huomioarvon tasoisesti, huomio kohdistuu viereisen kuvan järjestyksessä



Ohjeita

- Korkeintaan seitsemän ryhmää näkymässä
- Aloittavat toiminnot ylös vasemmalle tai keskelle – lopettavat toiminnot alas oikealle
- Tärkeitä tekstit interaktiivisiin kontrolleihin taustatekstin sijasta
- Ei pitkiä tekstejä – lisätiedot linkin kautta
- Tärkeää tietoa ei kannata sijoittaa vieritysalueiden loppuun tai alas vasemmalle



[Tämä kuva](#), tekijä Tuntematon tekijä, käyttöoikeus: [CC BY](#)



Ohjeita

- Jos käyttäjän huomio kiinnitetään jollain erityistehosteella, siihen pitää olla perusteltu hyvä syy
- Huomion kiinnittämiseen:
 - Sijoitetaan kohde skannausradalle
 - Huomiota kiinnittävillä kontroleilla – painikkeet, kuvakkeet
 - Isokokoisella/lihavoidulla tekstillä
 - Väriyksellä – tumma teksti vaalealla taustalla
 - Tilaa kohteen ympärille
 - Kohde aina havaittavissa – ei esimerkiksi niin, että tulee havaittavaksi vain kursorin osoittaessa

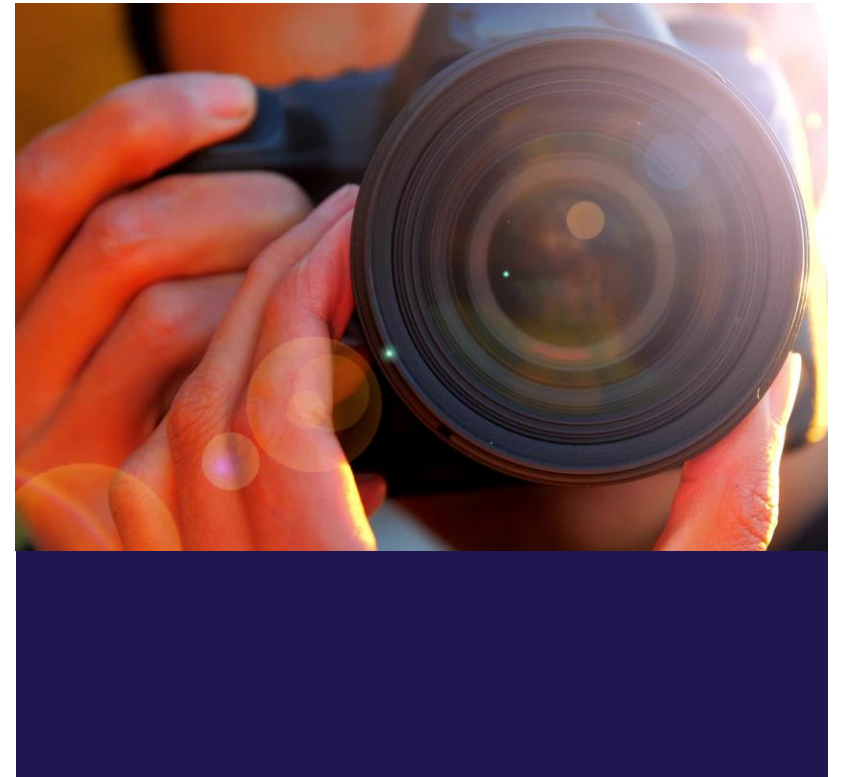


[Tämä kuva](#), tekijä Tuntematon tekijä, käyttöoikeus: [CC BY](#)



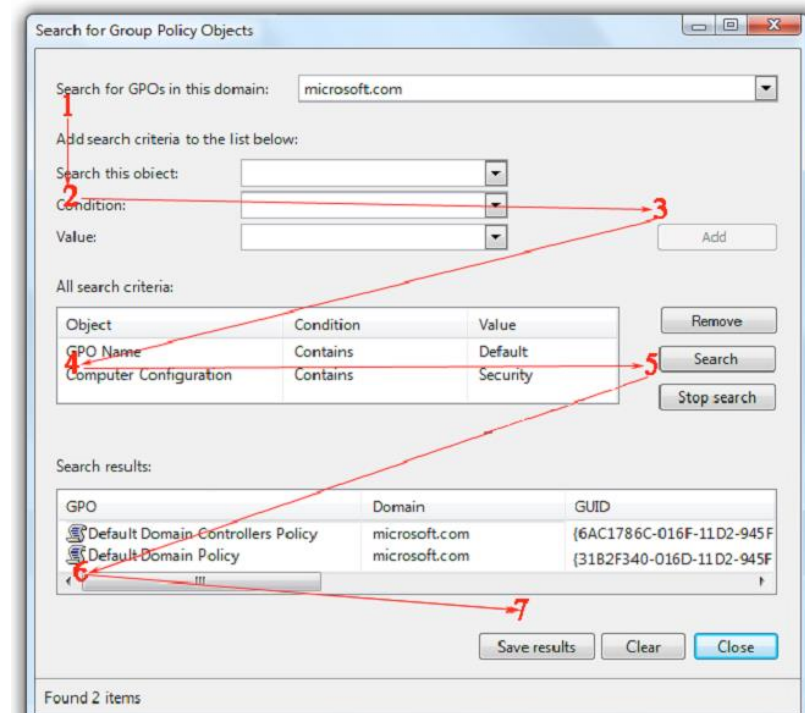
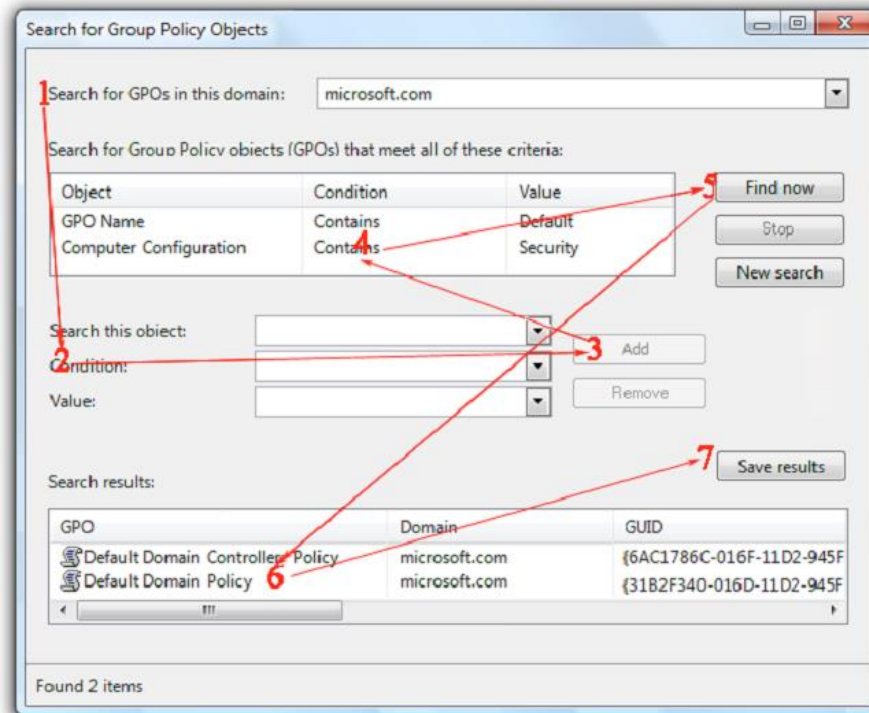
Fokus

- Näkymän suunnittelussa on fokus, kun siinä on yksi ilmeinen paikka johon käyttäjän huomio kiinnittyy
- Osoitetaan paikka josta toiminnon voi aloittaa
- Jotain tärkeää jota käyttäjä tarvitsee ja jonka voi ymmärtää nopeasti
- Vasen yläkulma luonteva paikka
- Näkymässä vain yksi fokus



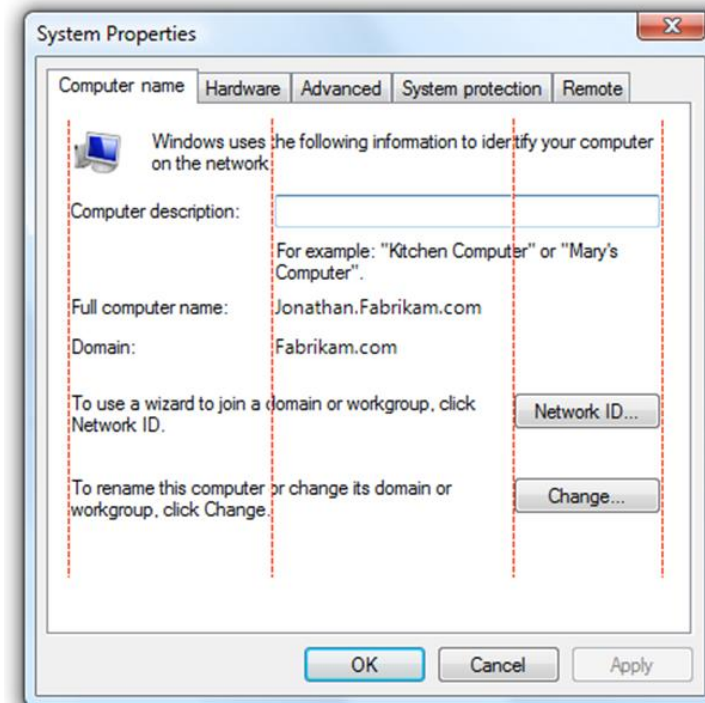
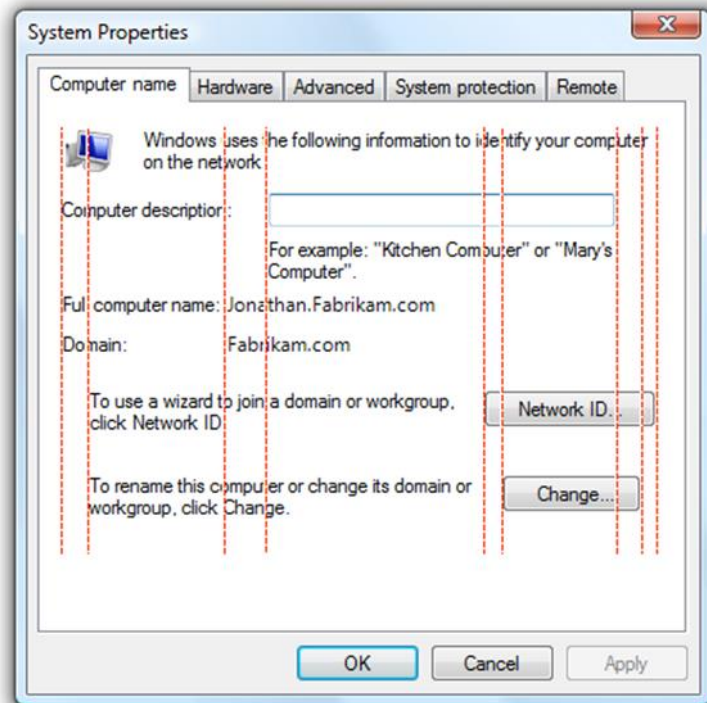
Sujuva layout

- Selkeä etenemisreitti ylhäältä vasemmalta alas oikealle ja elementit tärkeysjärjestyksessä



Sujuva layout

- Symmetrinen tai epäsymmetrinen pohjaruudukko – kaikissa näkymissä sama, toistuvat elementit samassa kohdassa, ei ylimääräisiä vaaka-/pystylinjoja



Ohjeita

- Windows app suunnitteluohje:
<https://learn.microsoft.com/en-us/windows/apps/design/>
- Applen Human Interface Guidelines:
<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines>
- Googlen Android Design:
<https://developer.android.com/design>
- Material Design Guidelines:
<https://m2.material.io/design/guidelines-overview>



Tämä kuva, tekijä Tuntematon tekijä, käyttöoikeus: CC BY



Harjoitustyö

- Mikä on suunniteltavan käyttöliittymän käyttötarve? – käyttötapaukset (use cases)
- Määrittele oma suunnitteluohje/ suunnitteluperiaatteet
- Periaatteiden mukaisesti suunniteltu käyttöliittymä:
 - 10 näkymää (ikkunat, välilehdet jne.)
 - Visual Studio Forms, Powerpoint, Web-aplikaatio, joku muu
 - Mock up – näkymistä siirtymiset, painikkeet toimivia, ei sovelluslogiikkaa



Harjoitustyö

- Dokumentti, jossa kuvattu suunnittelun lähtökohta käytetyt suunnitteluperiaatteet ja miten ne ilmenevät käyttöliittymässä
- Arviointiperusteet:
 - Käyttöliittymän suunnitteluperiaatteiden, käytettävyysohjeiden ja HCI-periaatteiden noudattaminen
 - Visuaalinen suunnittelu
 - Käyttäjäkeskeinen lähestymistapa ja kohderyhmän huomioon ottaminen
 - Dokumentoinnin ja perustelujen selkeys



Harjoitustyö

- Palautus viimeistään 27.10.2023



Kiitos!

