



TEEMOITTAMASSA

Erään projektin anatomia

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö
AMK Täydentävät
Syksy 2007
Jussi Sistonen

OPINNÄYTETIIVISTELMÄ

Osasto Viestintä	Erikoistumisala Viestintä AMK täydentävät
Tekijä Jussi Sistonen	
Työn nimi Teemoittamassa - Erään projektin anatomia	
Lopputyön laji Kirjallinen	
Työn valmistumisaika 17.12.2007	Sivumäärä 38
Tiivistelmä <p>Tarkoitukseni on kuvata ja käsitellä tutkintotyössäni työurallani toteutunutta media-/design-projektia ja pohtia sen kautta työprosessin eri vaiheita sekä niihin vaikuttavia seikkoja.</p> <p>Työhön valitsemani projekti itsessään ei ollut parhaalla mahdollisella tavalla onnistunut ja se sai minut miettimään, millaisilla toimintatavoilla ja mahdollisilla varotoimilla kuvatussa prosessissa saavutettu lopputulos olisi ollut vältettävissä. En kuitenkaan pyri työssäni määrittämään ideaalia työprosessia tai ainoita oikeita työtapoja, vaan valottamaan työskennellessäni löytämiäni polkuja ja toimiviksi havaitsemiani menetelmiä.</p>	
Aineisto Kirjallisuus	
Asiasanat Design, prosessi, personointi, teemoitus, käyttöliittymä	
Säilytyspaikka TAMK Taide ja viestintä	
Muita tietoja	

THESIS**SUMMARY**

Department Media Programme	Area of specialisation
Author Jussi Sistonen	
Title Theming- Anatomy of one project	
Sort of Final Thesis (Written / Project / Portfolio) Written	
Date 17.12.2007	Number of pages 38
Summary: <p>In my Thesis I go through one design project from my working history and try to find issues affecting to actual work process.</p> <p>Project in my Thesis was not smoothest or easiest one, but it made me think how end result like this could be avoided. My goal is not to find ideal process or best working method. Instead I try to put light on methods and paths that I have found ease the work and giving better end results.</p>	
Material (e.g. audio / video tape, photographs, slides, paintings, statues...) Literature	
Key words Design, process, personalisation, theming, user interface	
Filing Tampere Polytechnic, Art and Media	
Other information	

Sisällys

1	Johdanto.....	2
2	Projektin esittely	3
2.1	Taustaa	3
2.2	Projektin tavoite	3
2.3	Terminologiaa	3
2.3.1	<i>Skini ja Skinaus</i>	3
2.3.2	<i>Personointi</i>	4
2.3.3	<i>SVG</i>	5
2.3.4	<i>S60 Theme studio</i>	5
2.3.5	<i>S60 käyttöliittymä</i>	6
2.4	Aikataulu	6
2.5	Resurssit	7
3	Projektin kulku	8
3.1	Taustakartoitus	8
3.2	Päivä 1, 1.12.	8
3.3	Päivä 3, 5.12. Windows media player ideoiden karsinta	10
3.4	Päivä 7, 8.12.	13
3.5	Päivä 9, 12.12.	15
3.6	Päivä 12, 15.12.	17
3.7	Päivä, 13 16.12.	19
3.8	Päivä 16, 19.12.	20
3.9	Päivä 18, 21.12.	22
3.10	Päivä 19, 22.12.	23
4	Projektin analysointi.....	25
4.1	Käytettävissä olleet resurssit.....	25
4.2	Aikataulu	25
4.3	Työkalut	26
4.4	Menetelmät	27

4.4.1	<i>Ennakkosuunnittelu</i>	27
4.4.2	<i>Design prosessit</i>	27
4.4.2.1	Määrittely ja vaatimukset.....	27
4.4.2.2	Suunnittelu.....	28
4.4.2.3	Kehitys.....	28
4.4.2.4	Testaus	28
4.4.3	<i>Versiohallinta</i>	30
4.5	Yleisiä huomioita.....	31
5	Yhteenveto	34
	Lähteet	35

1 Johdanto

Tarkoitukseni on kuvata ja käsitellä tutkintotyössäni työurallani toteutunutta media-/design-projektia ja pohtia sen kautta työprosessin eri vaiheita sekä niihin vaikuttavia seikkoja. Työhön valitsemani projekti itsessään ei ollut parhaalla mahdollisella tavalla onnistunut ja se sai minut miettimään, millaisilla toimintatavoilla ja mahdollisilla varotoimilla kuvatussa prosessissa saavutettu lopputulos olisi ollut vältettävissä. En kuitenkaan pyri työssäni määrittämään ideaalia työprosessia tai ainoita oikeita työtapoja, vaan valottamaan työskennellessäni löytämiäni polkuja ja toimiviksi havaitsemiani menetelmiä.

Salassapitosopimuksista johtuen en voi esittää kaikkia projektiin liittyviä dokumentteja tai kuvia, vaan jouduin rajaamaan esitettävät kuvat tekemiini.

Kiireellisessä asiakasprojektissa hyvään lopputulokseen pääsemiseksi ei aina riitä oman alan osaaminen, vaan hyvään lopputulokseen pääsemiseksi vaaditaan uskallusta astua omalta tutulta ja turvalliselta työalueelta ulos, erityisesti pienemmissä firmoissa, joissa työnkuvat ovat hyvin rajallisista resursseista johtuen väistämättä laajemmat kuin isommissa yrityksissä. Samalla pitää olla valmiuksia suunnitella arvaamatonta etukäteen, jotta äkillisen tilanteen tullessa eteen olisi sopiva toimintamalli ja rohkeutta puhaltaa aikalisä tai pistää peli tarvittaessa poikki.

2 Projektin esittely

2.1 Taustaa

Olen valmistunut 1997 Tampereen taiteen ja viestinnän oppilaitoksesta multimediatuotannon medianomiksi. Valmistumiseni jälkeen olen toiminut erilaisissa ja erikokoisissa yrityksissä graafisena suunnittelijana, käyttöliittymäsuunnittelijana, opettajana, tuottajana sekä projektipäällikkönä. Yhteinen nimittäjä suurimmalle osalle kertynyttä työkokemustani on toiminen mobiiliviestinnän toimialalla operoivissa yrityksissä päätelaitevalmistajasta operaattoreihin.

Kuvaamassani projektissa toimin graafisena suunnittelijana. Tein samassa yrityksessä myös projektipäällikön tehtäviä muissa projekteissa.

2.2 Projektin tavoite

Projektin tavoitteena oli suunnitella ja toteuttaa kolme erilaista teemaa erään matkapuhelinvalmistajan uusiin myyntiin tuleviin puhelinmalleihin. Lisäksi rinnakkaisena tuotteena oli tarkoitus tehdä puhelimiin tehtävien teemojen lisäksi samanhenkinen skini Windows media player -sovellukseen.

2.3 Terminologiaa

2.3.1 Skini ja Skinaus

Skinaus tai teemoitus mielletään yleensä valmiin ohjelman toiminnallisuuden päälle liitettäväksi käyttöliittymägrafiikaksi. Hyvänä esimerkkinä skinaamisesta voidaan pitää Winamp Media Player-ohjelmistoa, joka on alusta saakka mahdollistanut käyttäjilleen käyttöliittymänsä suhteellisen helpon personoinnin ilman varsinaista koodausosaamista.

Winamp määrittää skinauksen mahdollisuudeksi muuttaa ohjelman ulkonäköä vaivattomasti esimerkiksi käyttäjän mielialan mukaan. [<http://www.winamp.com/skins>] (Luettu 14.4.2007) Aikaisempien ohjelmistoversioiden kanssa skinin piti noudattaa ohjelman alkuperäistä muotoa ja mitoitusta toiminnallisuuden varmistamiseksi, eli kyse oli todellakin vain uuden graafisen nahkan luomisesta.

Winamp Media Playerin kolmannesta versiosta alkaen muoto ei ole ollut enää määräävä tekijä, vaan kukin ”nahkuri” on saanut luoda haluamansa muodon tekemäänsä skiniin. Vapausasteen noustessa on tosin kasvanut myös tarvittavan ohjelmoinnin taitokin. [<http://www.winamp.com/skins>] (Luettu 14.4.2007)



Taulukko 2-1 Winamp- ja Windows media player -skinit

Vastaavanlainen mahdollisuus skinien tekemiseen on myös Windows media playerissä.

Kuvatun kaltaista personointia käyttöliittymägrafiikoiden osalta on mahdollista tehdä myös matkapuhelimiin laitevalmistajien toimittamilla ohjelmistoilla.

2.3.2 Personointi

Langattomien laitteiden luonne on muuttunut henkilökohtaisemmaksi, ja siksi markkinat kehittyvät suuntaan, joka tarjoaa käyttäjille enemmän mahdollisuuksia personoida laitteitaan omien mieltymystensä ja kiinnostustensa mukaan vaihtamalla soittoaaniä, taustakuvia ja käyttöliittymän kokonaisilmettä. (S60 Platform. Series 40 And Series 60 Themes White Paper 2004, 5)

Personoimalla omistamiamme ja käyttämiämme esineitä ja asioita, kuten autoja, asuntoja tai matkapuhelimia, kerromme ympäröiville ihmisille jotain itsestämme. Personointi on muodostunut hyvin suosituksi itseilmaisun ja erottumisen välineeksi digitaalisena aikakautena. Pienet muutokset käyttöliittymässä suurimmassa osassa digitaalisia tuotteita ovat vain muutaman hiiren painalluksen päässä. Suurin osa matkapuhelimia käyttävistä ihmisistä kantaa puhelinta mukanaan jatkuvasti, joten se on erittäin hyvä itseilmaisun väline. Matkapuhelimen malli, siihen kiinnitetyt lisävälineet ja se, millaiseksi sen käyttöliittymä on muokattu, kertovat jatkuvasti ja tehokkaasti viestiä

ympäröivään maailmaan. (S60 Platform. Creating Themes for Series 40 and S60 Devices v 2 1 en-1.pdf 2006, 6)

2.3.3 SVG

Scalable Vector Graphics (SVG) perustuu XML-kuvauskielen ja kuvaa kaksiulotteista grafiikkaa. Kuvattavat muodot perustuvat geometrisiin elementteihin (kuten piste, viiva, kaari ja polygoni) ja matemaattisiin yhtälöihin näiden manipuloimiseksi. SVG ei ole minkään firman omistama eikä määrittelemä kuvauskieli, joten kaikki SVG-tiedostot ovat pelkkää tekstiä ja muokattavissa kaikissa tekstieditoreissa.

SVG-Tiny on kehitetty, jotta grafiikka saadaan renderöityä paremmin ympäristöissä, joissa prosessoritehoa ja käytettävissä olevaa muistia on rajallisesti. Kohdelaitteina ovat erityisesti älypuhelimet. SVG Basic on kohdennettu hieman järeämmille laitteille, kuten pitkälle kehittyneet PDA:t ja high end -pään matkapuhelimet. SVG-formaatin edut ovat mobiilikäytössä: skaalautuvuus, joustavuus, avoin formaatti ja taloudellisuus helpon pakkaamisen vuoksi. (S60 Platform: Introduction to SVG-T Graphics Version 1.0 2007, 6-8)

2.3.4 S60 Theme studio

S60 Theme studio on Nokia ylläpitämä ja kehittämä työkalu erilaisten teemojen koostamiseen. Teemalla tarkoitetaan puhelimesta näkyvä graafista käyttöliittymää ja sen osia: ikonit, animaatiot, graafiset elementit, taustakuvat, scroll bar, tekstin fontti ja sen värit, eli kaikki mikä on näkyvää on muutettavissa. Käyttöliittymän toiminnallisuutta ei pysty muuttamaan Theme studiossa.

Toimintaperiaate Theme studiossa on osoittaa ohjelmalle, mikä grafiikan osa menee mihinkin kohtaan käyttöliittymää, ja valita eri näkymissä ja paikoissa käytettävät tekstien fontit ja värit. Näistä määritetyistä tiedoista ohjelma generoi puhelimen ymmärtämän sis- tiedoston, joka pitää sisällään kaikki käyttöliittymässä käytettävät grafiikan palat ja informaation siitä, mitä grafiikan osaa käytetään missäkin kohtaa käyttöliittymää sekä valitut fontit väreineen. Sis-tiedosto siirretään ja asennetaan puhelimeen, jonka jälkeen teema voidaan ottaa käyttöön puhelimesta ja nähdään millaiselta se näyttää. Puhelin osaa skaalata oikeita elementtejä esimerkiksi erilaisten

listojen piirtämiseksi. Theme Studio pakkaa voimakkaasti päätelaitteen muistin säästämiseksi SVG-T formaatissa olevia grafiikoita generoidessaan niistä sis-tiedostoa.

Ohjelmistolla ei pysty itsessään muokkaamaan grafiikkaa, vaan elementit aukeavat määritetyissä ulkopuolisissa editoreissa, kuten vektoritiedostot Illustratorissa tai InkScapessa ja pikselikuvat Photoshopissa.

2.3.5 S60 käyttöliittymä

S60 on Symbian OS -käyttöjärjestelmän päälle rakennettu käyttöliittymä ja sovellusalusta, joka on kehitetty älypuhelimille, eli niin sanotuille smartphone laitteille.

S60 on lisensoitavissa eri laitevalmistajien käyttöön lisensointimaksua vastaan.

Järjestelmä määrittää eri elementtien perustoiminnallisuutta ja käyttölogiikkaa sekä antaa samalla mahdollisuuden käyttää kunkin lisensoijan omaa käyttöliittymägrafiikkaa. [http://en.wikipedia.org/wiki/S60_platform] (Luettu 16.12.2007)

2.4 Aikataulu

Aikataulultaan projekti oli erittäin tiukka, mutta käytettävissä olevilla resursseilla mahdollinen toteuttaa. Ylimääräiselle hakemiselle ja kokeilulle ei aikataulussa ollut jätetty lainkaan tilaa. Nopeaan liikkeellelähtöön projektin kanssa vaikutti osaltaan asiakkaan budjetin yllättävä ylijäämä loppuvuodesta 2005, jota ei voinut siirtää vuodelle 2006. Meneillään olevien päällekkäisten projektien vaatimaa aikaa ei ollut huomioitu lainkaan. Projekti aloitettiin viikolla 48 välittömästi tarjouksen tultua hyväksytyksi.

Teemojen jakelu oli suunniteltu alkavaksi välittömästi joulun jälkeen puhelinmallien myyntiintulon kanssa samanaikaisesti, mikä selittää omalta osaltaan kireää aikataulua.

	Ma	Ti	Ke	To	Pe	La	Su
vko 48			Projekti toteutetaan, tarjous hyväksytty	Brainstrom I Media player	Media player - suunnittelu		
vko 49	Media player - suunnittelu, Mplayer-skissien läpikäynti, I brief teemoihin, teemaideointia	Itsenäisyyspäivä	Teemaideointia	Teema-skissien esittely asiakkaalle, opiskelu-lähijakso	Opiskelu-lähijakso	Opiskelu-lähijakso	
vko 50	Asiakas-katselmointi Valittujen teemojen jatkaminen	Yksinkertaista mista muodoille, yksityiskohtien hiontaa	Teeman yksityiskohtien hiontaa ja toteuttamista	Katselmointi asiakkaan kanssa Serveri rikkoontui	Toimivan teeman kokoamista	Toimivan teeman kokoamista	Toimivan teeman kokoamista
vko 51	Asiakas-katselmointi, sävyjen hakemista ja havaittujen puutteiden korjaamista	Havaittujen puutteiden korjausta ja teeman kasaamista	Havaittujen puutteiden korjausta ja teeman kasaamista	Havaittujen puutteiden korjausta ja teeman kasaamista	Projekti keskeytetty		

Taulukko 2-2 Aikataulus teemaprojekteille

2.5 Resurssit

Projektiin osallistui kolme graafikkoa, AD, kaksi projektipäällikköä, asiakkuuspäällikkö ja toimitusjohtaja.

Varsinaisten graafisten suunnittelijoiden (3kpl) lisäksi AD ja yksi projektipäällikkö työskentelivät graafikkoina Windows media playerin parissa.

3 Projektin kulku

3.1 Taustakartoitus

Projekti alkoi kohdallani marraskuun 2005 puolivälin tienoilla bench markingin ja taustakartoittamisen osalta tarjouksen laskemista varten. Etsin erilaisia skinejä ja tein pienimuotoista vertailua ja kokeilua Winampin ja Windows Media Playerin skinaamisesta. Tarkastelin mahdollisesti tarvittavan koodausosaamisen määrää edellä mainittujen ohjelmien skinauksen toteuttamiseksi. Markkinoilla oli todella monipuolisia ja pitkälle vietyjä ratkaisuja käyttöliittymien ja käyttöliittymägrafiikan osalta. Yhtenä referenssinä käytimme Skin Factoryn näyttäviä luomuksia. Kuva taulukossa 2-1.

Hakemieni referenssien perusteella havaitsin nopeasti, että aikomamme lopputuloksen saavuttamiseksi tarvitsisimme ohjelmointiosaamista. Samalla haarukoimme, mistä saisimme hankittua alihankintana vaadittavaa ohjelmointiosaamista.

Yritys, jossa työskentelin, oli aiemmin tehnyt saman valmistajan aiempiin (yksinkertaisempi ja kooltaan pienempi käyttöliittymä) malleihin teemoitusta puhelinvalmistajan ylläpitämällä ja jakelemalla Theme Studio -työkalulla menestyksekkäästi. Pienempiin näyttöihin tehdyt teemat oli aiemmin toteutettu pikseligrafiikalla ilman ongelmia kohdelaitteiden näyttökokojen mukaisesti.

Taustakartoitusta ei toteutettu Theme studion osalta lainkaan, koska työkalu oli tuttu aiemmista pikseligrafiikalla toteutetuista projekteista, ja katsottiin, että siitä on riittävästi kokemusta aikataulutusta ja tarjouksen laskentaa varten.

3.2 Päivä 1, 1.12.

Tehtävät työt

Työ aloitettiin Windows media playerin kanssa, koska sen tekeminen nähtiin haastavampana, ja halusimme löytää erityisesti navigaatioon ja käyttöliittymään uutta, muista markkinoilla olevista skineistä erottuvia ratkaisuja esittää playerin toimintoja.

Aikataulun ollessa tiukka ja projektin vaatiessa ulkoistettua ohjelmointiosaamista, päätettiin hakea ideoita laajasti ja karsia alkuvaiheessa saaduista ideoista muutama paras eteenpäin vietäväksi seuraavalle kierrokselle. Kehitys-sykli oli kaavailtu melko nopeaksi kierrokseksi, keskimäärin kaksi päivää palautteesta seuraavaan katselmointiin.

Keräsimme ja pallottelimme ideoita tässä sessiossa jatkokehittämistä varten ja päätimme kokoontua seuraavaksi 5.12. katselemaan kunkin työstämiä drafteja erilaisista ratkaisuista ja ideoista. Tarkoituksena oli pyrkiä visualisoimaan omat ideat esitettävään muotoon. Tärkeintä oli idean esilletuonti, ei teknisesti viimeistelty esitys. Sovimme työstettäväksi näkymää, jossa player olisi niin sanotussa soittotilassa, niin että soitettavien tiedostojen tiedostolista olisi myös nähtävissä.

Ongelmat

Graafiset suunnittelijat eivät nähneet asiakkaan esittämää alkubrief-materiaalia tässä vaiheessa, vaan työskentelimme asiakkaan briefin saaneen AD:n ja projektipäällikön ohjeiden, mielikuvien ja muistiinpanojen pohjalta.

Asiakas oli painottanut erityisesti seuraavia termejä: yksinkertainen, luonnollinen muoto, kolmiulotteisuus, yliluonnollinen ja mystinen tunnelma.

Muiden projektien ollessa päällä samanaikaisesti jouduin jakamaan työaikani tarkkaan saadakseni kaikki vaaditut tehtävät tehtyä aikataulujen puitteissa.

Tulokset ja toimenpiteet

Tutkin itse erilaisia ratkaisuja käyttöliittymän muotoihin ja siihen, millaisilla metaforilla lähtisin rakentamaan selkeää ja annetut määritteet täyttävää ratkaisua. Päädyin luonnollisen muodon haussa useiden kokeilujen jälkeen suorakaiteen muotoon pyöristetyillä kulmilla, sillä muut muodot, kuten ympyrä tai erilaiset monikulmiot, tuntuivat teennäisiltä ja hakemalla haetuilta.

Kehittelin erilaisten tiedostojen selaamiseen mallia, jossa tiedostot esitettäisiin ikoneina tai thumb naileina pyöriteltävässä kehässä, jossa käyttäjää lähin objekti toimisi valintana. Kehä voisi olla useampi päällekkäin, jolloin ne muodostaisivat yhdessä pallon, jossa kullakin kehällä olisi still kuvia, videoita ja musiikkia sekaisin tai vaihtoehtoisesti kolmikehällisellä pallolla olisi oma kehänsä kutakin tiedostotyyppien

selaamista ja esittämistä varten. Valinnasta näkyisi kappaleen, videon tai kuvan tiedot käyttäjälle. Väreihin valitsin selkeästi erottuvat sävyt, jotta sain kokonaisuuden selkeäksi ja helposti hahmotettavaksi. Tärkeämpää oli tuoda esille idea, ei valmista visuaalista esillepanoa.



3.3 Päivä 3, 5.12. Windows media player ideoiden karsinta

Esittelimme kukin vuorollaan kaikki tehdyt ideamme asiakkaalle haarukoidaksemme, mihin suuntaan olisimme menossa. Saimme palautetta esitetyistä ideoista ja drafteista vaihtelevasti kunkin idean kypsyyssasteesta riippuen.

Tiukasta aikataulusta ja päällekkäisistä projekteista johtuen kaikki graafikot eivät olleet kerinneet viimeistellä töitään kovin pitkälle. Vaikeasti toteutettavat ja toteutukseltaan epävarmat ideat karsittiin tiukan toteutusaikataulun vuoksi, ja jatkokehitettäväksi valittiin asiakkaan määritteet täyttävä, melko perinteisen oloinen ehdotus.

Tehtävät työt

Samassa kokouksessa saimme briefin asiakkaalta puhelimen käyttöliittymään tehtävien teemojen tekemiseen. Lukuisten poverpoint-sivujen ja mood boardien jälkeen kuva siitä, mitä haluttiin, oli selkeämpi kuin aiemmin toisen käden tietona saatu kalpeampi visio.

Päätettiin, että kolme graafista suunnittelijaa tekisi ehdotuksia, joista valittaisiin jatkokehitettävät versiot. Esitettävien teemojen määrää ei rajoitettu, vaan jokainen suunnittelija saisi esittää haluamansa määrän luonnoksia.

Luonnoksia olisi tarkoitus lähteä tekemään puhelimen käyttöliittymään suoraan. Työstettäväksi näkymäksi valittiin päänäkymä, eli niin sanottu idle screen.

Asiakas esitti samalla toivomuksen, ettei häneen oltaisi yhteydessä kuin projektipäällikön toimesta, jolloin kaikki informaatio kulkisi näin ainoastaan projektipäällikön kautta asiakkaan suuntaan ja takaisin.

Ongelmat

Saman projektipäällikön piti hoitaa sekä Windows Media Player- että puhelinteemoitusprojektia rinnakkain eteenpäin toisen projektipäällikön vastatessa resursoinnista ja tuntiseurannasta.

Tulokset ja toimenpiteet

Suurimpana kuvallisena alueena suunnittelijalla on käytössään teemassa taustakuva, joka peittää laitteen koko ruudun. Taustakuvalla on helppointa määrittää tehdyn teeman henki ja luonne sen koon ja näkyvyyden vuoksi. Muu käyttöliittymä rakentuu taustakuvan päälle. Rajoituksina täytyy suunnitella ottaa huomioon riittävät kontrastit taustakuvan päälle tulevien elementtien – tekstien, kentän ja akun voimakkuuden indikaatioiden – ja taustakuvan välillä.

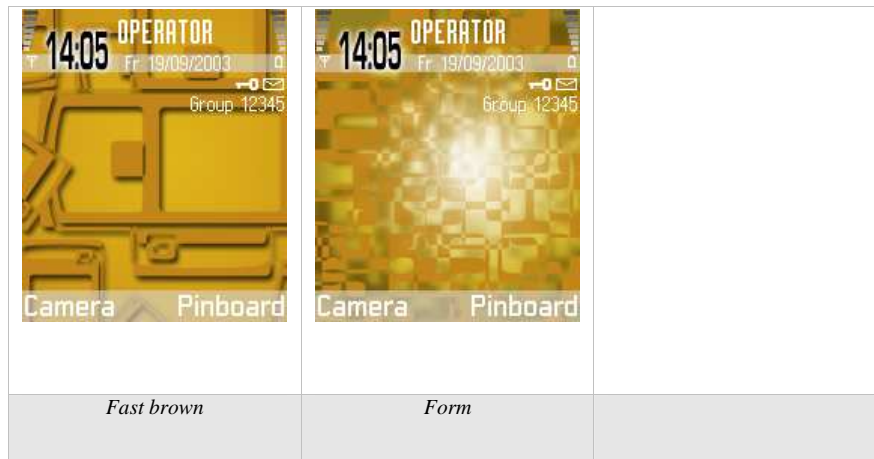
Tein aluksi käyttöliittymästä eri layereihin puretun kuvan Photoshop kuvankäsittelyohjelmistolla, jolloin eri graafisten elementtien ja tekstien sävyjen muokkaaminen on helpompaa ja taustaa voi helpommin vaihtaa muiden elementtien ollessa omilla layereillaan.

Päätin lähteä työstämään kuvia abstrakteina muotoina, suuremmasta muodosta poimittuina lähikuvina, saadakseni kolmiulotteisuuden tuntua ja mystistä tunnelmaa teemaluonnoksiini. Reaalimaailmassa olevien asioiden tai esineiden kuvallinen esittäminen ei mielestäni sopinut annettuun briefiin, joten päädyin hakemaan erilaisista muodoista, kuten kaaret, ympyrät ja suorakulmiot, haluamaani tunnelmaa. Värimaailmaan halusin lämpöä ja toisaalta hyvin kylmää tunnelmaa, ikään kuin jäätyneen, sileän metallin pintaa. Toisaalta halusin myös kokeilla väriskaalaltaan hyvin niukan teeman toimivuutta.

Nopeasti löysin ajatuksen toisiaan eri lailla leikkaavista muodoista, jotka muodostuisivat näennäisesti sekasortoisia kuvioista, joista olisi hahmotettavissa säännönmukaisuutta tarkasteltaessa tarkemmin. Muotona käytin edelleen suorakaidetta pyöreillä nurkilla sekä erikoisia ympyröitä. Lisäksi kokeilin puhelimen omia muotoja ja niiden yksityiskohtia toisiaan leikkaavina elementteinä.

Suuri määrä toisiaan leikkaavia muotoja toi rauhattomuutta ja vaikeasti hahmotettavaa moniulotteisuutta kuviin, ja työstin rinnalla hyvin minimaalista versiota löytääkseni tasapainon, jossa moniulotteisuus ja pelkistäminen olisivat sopivasti tasapainossa. Varjojen käyttö toi haluttua syvyyttä, mutta samalla sekavuutta, joka vaikeutti luettavuutta huomattavasti. Muotojen esittäminen olemattomassa pinnassa vaikutti toimivalta ajatukselta. Päädyin viiteen taulukossa 3-1 esillä olevaan versioon esitettäväksi seuraavaan katselmointiin 8.12.





Taulukko 3-1

3.4 Päivä 7, 8.12.

Tehtävät työt

Jatkokehitettäväksi valittiin useita erilaisia teemaluonnoksia ja tekemistäni viidestä luonnoksesta neljä valittiin edelleen työstettäväksi. Asiakas antoi seuraavan palautteen valitsemistaan teemaluonnoksista: Sinisestä teemasta pois aggressiivisuutta ja muotoa tulisi selkeyttää. Yksinkertainen bubble puhutteli simppeliydellään ja ruskea monimutkaisuudellaan. Ruskeaan haluttiin lisää usean tason tuntua.

Työstettävien käyttöliittymänäkymien määrää haluttiin kasvattaa yhdestä kahteen. Mukana olisi edelleen idle screen ja uutena Application grid -näkyvä. Samalla pyydettiin useampaa väri variaatiota valituista teemaluonnoksista.

Application-näkyvä on gridi tai listanäkyvä puhelimesta olevien applikaatioiden ikoneista ja nimistä taustakuvan päällä.


Ongelmat






Minulle sattui ammattikorkeakoulun lähiopiskelujakso päälle, joten tekemiseen käytettävissä oleva aika oli kohdallani hyvin pieni lähiopiskelun tapahtuessa torstaista lauantaihin.

Tulokset ja toimenpiteet

Toteutin suunnittelun ja luonnostelun opiskelujakson lomassa iltaisin, ja viimeistelin viimeiset luonnokset nopeasti maanantaiaamuna juuri ennen seuraavaa katselmointia.

Jouduin jättämään osan yksityiskohdista hieman vähemmälle hieromiselle kuin olin aikonut. Muun muassa kello sekä kentän ja akun tilaa kuvaavat indikaattorit jäivät hyvin vähälle huomiolle. 12.12. katselmointiin tehdyistä taulukossa 3-2 olevista versioista jäi hivenen sutaisten tehdyn maku suuhun.

		
bforms 1 lessagre	bforms 1 lessagre app	bform1v2
		
bform1v2 app	bform2	bform2 app
		
bubbles	bubbles app	Fast brown 2

		
<i>fast brown app</i>	<i>fast brown3</i>	<i>fast brown3 app</i>
		
<i>fast brown</i>	<i>fast brown app</i>	

Taulukko 3-2

3.5 Päivä 9, 12.12.

Tehtävät työt

Asiakas halusi lisää yksityiskohtia ja selkeyttä edelleen kehitettäviin teemaluonnoksiin. Omista luonnoksistani valittiin kaksi versiota jatkokehittäväksi. Palautteessa myös painotettiin valittujen teemojen vektorigrafiikkana toteutettavuuden tärkeyttä. Monimutkaisista liukuväreistä haluttiin yksinkertaisempiin ja kevyempiin väripintoihin. Samalla haluttiin nähtäväksi pidemmälle vietyjä yksityiskohtia käyttöliittymässä. Käyttöliittymästä tehtävien näkymien määrää lisättiin kolmeen, mukaan tuli phone book -näkyä kontaktilistoihin.

Ongelmat

Kaikkien jatkokehittävien versioiden tulisi olla kokonaan toteutettu vektorigrafiikkana teemojen skaalaamisen mahdollistamiseksi. Toteutettavaksi valittavaa teemaa olisi

tarkoitus käyttää toisistaan hieman erikokoisilla näytöillä varustetuissa puhelimissa, jolloin vektoroinnin mahdollistama skaalautuvuus olisi välttämätöntä.

Olin käyttänyt photoshopissa samoja efektejä kuin illustratorissa olisi saatavissa, mutta koska emme tienneet tarkkaan mitä efektejä puhelimen ymmärtämä SVG-formaatti tukisi, päätettiin niiden käyttöä välttää. Takana oli myös ajatus pitää teeman laitteessa vaatiman muistin määrää pienenä, ettei päätelaite hidastuisi raskaan teeman takia. Osaa teemoista ei voinut toteuttaa täysin vastaavina vektorigrafiikalla edellä mainittujen vaatimusten johdosta, joten yksinkertaistamista joutui harrastamaan osin raskaallakin kädellä.

Ongelmanani ollut vanha Illustrator-versiokin päivittyi nopeasti uuteen tässä tilanteessa. Suoritin myös testaavaa koostoa tässä vaiheessa Theme Studio 2:lla, jolla varsinainen teema kootaan yhteen ja exportoidaan puhelimen ymmärtämään formaattiin. Ohjelma oli todella hidas käyttää ja jumitti koneen varsin nopeasti.

Tulokset ja toimenpiteet

Tuskaisen kokeilun tuloksena sain tehtyä yksinkertaistetun version blueformista, jossa jollakin tasolla säilyi alkuperäistä ajatustani viileistä toisiaan leikkaavista muodoista. Metallin tuntua en harmikseni saanut toteutettua ilman runsasta liukuvärien käyttöä, joten jouduin luopumaan siitä. Tumman siniliilan sävy tuntui luonnolliselta valinnalta mustaa taustaa vasten. Tein varsinaisen idle-näkymässä olevan taustan lisäksi tummemman version käytettäväksi muiden näkymien taustana riittävän kontrastin takaamiseksi. Käytin samoja siniliilan vaaleampia sävyjä applikaation gridi -näkyvän valinnan erottamiseksi sekä soft key -alueen taustana.

Tein kaksi erilaista väriverstiä bubbles-teemoista, joissa tausta on hyvin yksinkertainen ja rauhallinen. Tunnelmaltaan niistä muokkautui hyvin seesteisiä ja toisistaan erottuvia – hieman kuin saman näkymän yö- ja päiväversiot. Käytin molemmissa taulukossa 3-3 olevissa versioissa samoja muotoja kellotaulussa sekä kentän ja akun tilan indikaattoreissa.

<i>blueform</i>	<i>blueform app</i>	<i>blueform phone</i>
<i>bubbles</i>	<i>bubbles app</i>	<i>bubbles phone</i>
<i>bubbles2</i>	<i>bubbles2 app</i>	<i>bubbles2 phone</i>

Taulukko 3-3

3.6 Päivä 12, 15.12.

Tehtävät työt

Katselmoinnissa sävy maailmasta haluttiin erilaisia versioita, ja erityisesti keltaisen sävyistä teemaa pyydettiin siniliilan lisäksi. Väreiltään ja muodoiltaan minimalistinen bubbles-teema pudotettiin pois.

Ongelmat










Työstimme asiakkaalta saadun palautteen pohjalta teemoja edelleen eteenpäin seuraavaan sisäiseen välipalaveriin AD:n ohjauksessa. Palaverissa esiin tuli uusia yllättäviä muutoksia värien käyttöön ja indikaattorien muotoihin sekä niiden määriin, joita projektipäällikkö ei ollut aiemmin viestinyt graafikoille eikä AD:lle.

Ikään kuin kohtalon ivana toimiston tiedostoserveri sanoi sopimuksensa irti juuri tässä vaiheessa. Menetimme usean päivän työt kovalevyn rikkoontuessa ja nauhavarmistuksen ollessa kolme päivää vanha. Työpaikan käytäntönä oli pitää työtiedostot aina projektin verkkolevyllä nauhavarmistuksen takia, eikä varmistamattoman työkoneen kovalevyn varassa. Mieleen hiipi epäily projektin mahdollisuuksista onnistua vaaditussa aikataulussa.

Uusien vaadittujen muutosten tekeminen vaati tässä tilanteessa lisätuntien eli ylitöiden käyttöä aikataulussa pysymiseksi. Lisäksi olisi ilmeistä, ettei kokonaisia teemoja saataisi toteutettua puhelimesta toimiviksi versioiksi saakka seuraavaan katselmointiin.

Tulokset ja toimenpiteet

Palasin siis takaisin vanhoihin tiedostoihin ja lähdin tekemään haluttuja muutoksia. Teemojen määrän tiputtua oli helpompi keskittyä tekemään yhtä teemaa ja sen värivariantteja. Yksinkertaisten muotojen hieman saadakseni lisättyä selkeyttä taustan kuvioon. Kokeilin sinikeltaista versiota yhtenä värivarianttina. Se toi selkeästi mieleeni väriensä takia rakkaan läntisen naapurimaamme. Väriyhdistelmä ei toiminut kyseisessä kontekstissa, joten se sai jäädä kokeilun asteelle. Keltaisen sävyn hakeminen tuotti ongelmia ja päädyin ruskeaan taittuvaan sävyyn puhtaan keltaisen sijasta. Versiot ovat taulukossa 3-4. Tein työn suoraan illustratorissa ja testasin edelleen varsinaista teemoitustyökalua Theme Studio 2: sta.

		
<i>bf idle</i>	<i>bf phoneb</i>	<i>bf appgrid</i>
		
<i>yellow forms idle</i>	<i>yellowforms phoneb</i>	<i>yellowforms app grid</i>
		
<i>bf idle v2</i>	<i>bf phoneb v2</i>	<i>bf appgrid v2</i>

Taulukko 3-4

3.7 Päivä, 13 16.12.

Tehtävät työt

Palaverissa asiakkaan kanssa paikalla oli projektipäällikkö asiakkuuspäällikön kanssa. Tiedostoserverin rikkoutuminen oli viivästyttänyt projektin kireätä aikataulua, emmekä olleet saaneet valmiiksi luvattuja puhelimesa toimivia versioita. Esitellyistä teemaluonnoksista asiakas valitsi toteutettavaksi tekemäni yellow form -teeman sekä

kaksi muuta muiden graafikkojen teemaa. Aikataulua kiristettiin samalla ja seuraavan viikon maanantaiksi haluttiin valmiita puhelimessa toimivia teemoja katselmoitavaksi. Tämä vaatimus edellytti viikonlopun käyttämistä toimivien teemojen toteuttamiseksi Theme Studiolla.

Ongelmat

Tässä tilanteessa ajankäytöstä muodostui todellinen ongelma. Minulla oli kaksi muuta projektia menossa päällekkäin, enkä saanut siirrettyä niiden hoitamista muille kiireellisen teemoitusprojektin ajaksi, vaikka pyysin sitä esimiehiltäni.

Ongelmaksi muodostui myös Theme Studio 2 itsessään. Ohjelmisto toimi noin viisi minuuttia käynnistämisen jälkeen, jonka jälkeen se jumittui, eikä ottanut mitään komentoja vastaan. Muutokset oli siis saatava tehtyä tässä ajassa ja tallennettua. Viiden minuutin kuluttua ohjelmisto oli aina sammutettava tehtävien hallinnan kautta ja käynnistettävä uudestaan seuraavan muutoksen tekemistä varten. Viikonlopusta muodostui hyvin puuduttava ohjelman jatkuvine kaatumisineen.

Tulokset ja toimenpiteet

Sain teeman kuin ihmeen kaupalla kasattua viikonlopun aikana. Osa elementeistä oli kierrätettäviä ja sävymuutoksilla melko nopeasti muokattavissa yhteensopiviksi työstettävän teeman kanssa. Näitä ovat puhelun hallinnassa käytettävät puhekuplat, osa listojen taustoista ja volume-indikaattorit. Editoin elementtien sävyt Illustratorissa ja koostin osat yhteen Theme Studiossa. Muutokset olivat teoriassa melko nopeita ja yksinkertaisia toteuttaa ja ainoastaan koostaminen muodostui turhauttavan hitaaksi pullonkaulaksi.

3.8 Päivä 16, 19.12.

Tehtävät työt

Katselmoinnissa asiakkaan kanssa uusia muutoksia tuli esille useita. Teeman sävyjä haluttiin muuttaa voimakkaasti ja taustalle haluttiin varjo etualan elementeistä. Lisäksi tekstien värejä haluttiin muuttaa yhdenmukaisiksi ja valintapalkkien sävyjä haluttiin muuttaa vastaamaan enemmän teeman päävärejä.

Jatkoimme palaveria asiakkaan graafikon kanssa hakemalla oikeita sävyjä ja varjoa usean tunnin ajan, kunnes saimme asiasta konsensuksen aikaiseksi. Prosessia hidasti tehtyjen muutosten verifioiminen siirtämällä muutettu kuva puhelimeen ja sävyjen arvioiminen puhelimen näytöltä.

Asiakas vaati seuraavan päivän iltapäivään klo: 16.00 mennessä täysin toimivan teeman toimittamista evaluointia varten.

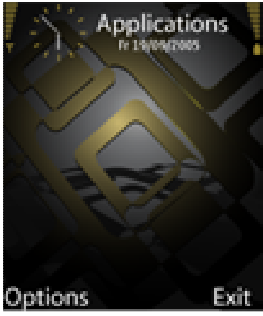
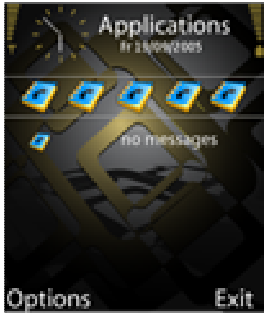
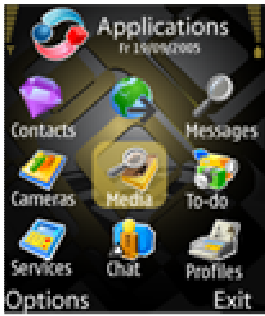


Ongelmat

Kaksi muuta projektia painoivat päälle samalla ja työ alkoi käydä todella raskaaksi. Theme Studiolla tehtävä default-tekstivärien editointi osoittautui todella hankalaksi ja aikaavieväksi toimenpiteeksi puutteellisten ohjeiden takia. Ilman selvää ohjeistusta käyttöliittymän tekstien värejä joutui kokeilemaan yrityksen ja erehdyksen kautta, kunnes haluttu väri haluttuun kohtaan oli saavutettu. Ohjelman omasta esikatselusta ei ollut mahdollista saada näkyviin kaikkia käyttöliittymän näkymiä, joten ainoaksi keinoksi jäi tehdä yhden tekstin väriin muutos, generoida sis-tiedosto, asentaa se puhelimeen ja todentaa, oliko haluttu teksti halutussa kohdassa oikean värinen. Pelkästään puhelimeen asennettavan sis-tiedoston luonti ohjelmalla kesti noin 10 min. Alun perin varsin nopeaksi arvioidun työn tekeminen muodostui ohjelmiston kaatumisen rytmittämäksi yhden korjauksen ja tallennuksen puuduttavaksi taisteluksi aikaa vastaan.

Saimme toisen prototyypipuhelimen käyttöömmä voidaksemme tarkistaa teeman toimivuuden suoraan useammasta laitteesta. Ilo jäi lyhytaikaiseksi puhelimen jumituessa jo kolmannen teemaversion asennuksen aikana. Jatkoimme siis testaamista vain yhdellä puhelimella.

Tulokset ja toimenpiteet

Sain vaaditut värimuutokset teksteihin toteutettua kahden päivän aikana noin 33 tunnin työäärällä. Työskentelimme asiakkuuspäällikön kanssa yhdessä muutaman yöseudun ajan tehden vaadittuja muutoksia. Emme kuitenkaan olleet kyenneet toimittamaan vaadittuun aikarajaan mennessä toimivaa teematiedostoa asiakkaalle, vaikka käytännössä teimme ympäri pyöreää päivää asian eteen. Korjatut versiot ovat esillä taulukossa 3-5.

		
<i>idle view</i>	<i>active idle view</i>	<i>application grid view</i>
		
<i>phone book view</i>	<i>calender view</i>	

Taulukko 3-5

3.9 Päivä 18, 21.12.

Tehtävät työt

Myöhässä toimittamastamme temasta löytyi asiakkaan testauksessa virheitä eräällä puhelintyyppillä, tema vuosi muutaman pikselin verran reunoilta vaakanäyttö tilassa. Lisäksi osa teksteistä näkyi edelleen väärän värisinä toisella testilaitteella. Näiden asioiden korjaaminen olisi erittäin tärkeää projektin jatkoon kannalta.

Theme studio -ohjelmistoa kehittämässä oleva kontakti vahvasti havaitsimme radikaalin hidastumisen ja koneen jumittumisen johtuvan muistin vuotamisesta ja toiminnan korjautuvan hivenen siedettävämmäksi asentamalla editointikoneisiin vähintään yhden gigatavun verran työmuistia. Muistin lisääminen auttoi ohjelmaan stabiloivasti ja työ kävi hivenen mielekkäämmäksi kaatumisten ja jumittamisten

vähentyessä huomattavasti. Samalla päivitimme ohjelmasta uusimman 3-version saadaksemme tehtyä vaaditut muutokset teemaan.

Ongelmat

Emme saaneet laitteiden vähyyden ja julkistamattomuuden vuoksi käyttöömme kaikkia eri päätelaitteita, joihin teeman olisi tarkoitus tulla, joten teeman testaaminen jäi asiakkaan hoidettavaksi.

Syy, miksi virheet eri laitteilla aiheutuivat, oli mysteerio. Asiakas syytti teeman toimittajaa, eli meitä, osaamattomuudesta. Vertailukohta oli käyttöjärjestelmän mukana olevat teemat, joita tuskin oli toteutettu samalla työkalulla kuin omamme. Teeman tekstien värien editointi oli todella hankalaa. Paljastui, ettei kaikkia puhelimen käyttöliittymässä olevien tekstien värejä pystynyt edes editoimaan.

Tässä tilanteessa teema projektin projektipäällikkö jäi sairauslomalle hermoromahduksen takia.

Tulokset ja toimenpiteet

Haarukoimme virhettä ja saimme poistetuksi vaakanäkymän vuotamisen käyttämällä kyseisen taustagrafiikan toisessa editorissa eli InkScapessa, joka ei muuttanut sen kokoa, kuten Illustrator jostain syystä teki. Murheen aiheuttajaksi jäi samaisen vaakanäyttötilan verkon ja patterin voimakkuutta ilmaisevien indikaattorien väärät värit. Vaikka kyseiset indikaattorit määritti grafiikkaohjelmassa halutun värisiksi ja varmisti Theme studiossa ohjelman käyttävän oikeita osia, niin sis-tiedoston generoinnin ja asentamisen jälkeen puhelimen vaakanäyttötilassa ne olivat aina default-teeman väriset, eli siniset.

Epäilimme vahvasti ohjelmointivirhettä theme studio -ohjelmassa. Puhelimissa itsessään olevat default-teemat toimivat ongelmitta myös kyseisessä näyttötilassa. Mielessäni kävi ongelman poistamiseksi teeman sävyjen muuttaminen vastaamaan ongelmana olevia indikaattoreita.

3.10 Päivä 19, 22.12.

Tehtävät työt

Olimme käyneet lävitse kaikki tekstien väreihin vaikuttavat säädöt ja tehneet itsellemme kartan siitä, mikä vaikutti mihinkin tekstiin käyttöliittymässä. Muutamia tekstejä ei päässyt editorilla muuttamaan lainkaan. Samalla yritykset ratkaista ongelma väärän väristen indikaattorien kanssa eivät tuottaneet tulosta. Kävimme lävitse SVG-koodia kyseisten graafisten elementtien osalta löytämättä ratkaisua siihen, miksi oikein määritetyt grafiikat eivät näkyneet oikein laitteessa.

Ongelmat

Käsillä oli ongelmia, joihin emme löytäneet asiakasta tyydyttävää ratkaisua, eikä aikataulu antanut armoa ratkaisujen pidemmälle hakemiselle.

Tulokset ja toimenpiteet

Asiakas lopetti projektin, koska ei saanut tilaamiaan teemoja aikataulun mukaisesti. Projektin toteutukseen käytetyt tunnit jäivät firman omaksi tappioksi. Firmassa syyllisiksi epäonnistuneeseen projektiin leimattiin graafiset suunnittelijat, jotka eivät olleet toteuttaneet asiakkaan vaatimuksia aikataulun mukaisesti.

4 Projektin analysointi

4.1 Käytävissä olleet resurssit

Esitellyllä projektilla oli mielestäni käytävissä varsinkin riittävästi resursseja graafisen suunnittelun toteuttamiseen. Resurssien kohdentaminen tosin oli hieman leväperäistä ja aiheutti varsinkin suuria jaksamisongelmia päällekkäisten projektien vuoksi.

Tarkan projektisuunnitelman esittäminen ja viestiminen graafikoille olisi helpottanut töiden jaksottamista. Nyt toiminta tapahtui hyvin pitkälle asiakkaan esittämien vaateiden tahdissa.

Projektin johtamiseen oli satsattu määrällisesti resursseja ehkä reilusti liikaakin. Se heijastui epäselvinä vastuina ja ristiriitaisena informaationa graafisille suunnittelijoille ja epävarmuutena asiakkaalle. Selkeys johtamisessa poistaa häiritsevää epävarmuutta alaisilta ja helpottaa omien tehtävien hoitoa. Johtamiseen panostamisen määrään nähden saavutetut tulokset eivät olleet mielestäni linjassa. Tähän vaikutti myös se, ettei projektipäällikkö ollut mukana suunnittelemassa projektia ja sen aikataulutusta tarjouksen laskemisen aikana.

4.2 Aikataulu

Aikataulu esitellyssä projektissa suunnittelusta toteutukseen oli laadittu yltiöoptimistisen tiukaksi ja se muuttui tästä vielä kireämmäksi projektin kuluessa. Aikatauluarvio puhelinteemojen tekemiseen pohjautui aikaisemmin onnistuneesti toteutetuista teemoitusprojekteista. Kyseiset projektit oli toteutettu Theme studion edellisellä versiolla ja kokonaan pikseligrafiikalla. Ennakkotutkimuksessa olisi selvinnyt projektissa kuvatut ongelmat ohjelmiston kanssa ja lopputilanne olisi ollut vältettävissä. Olin hyvin hämmästynyt ennakkotutkimuksen tekemättä jättämisestä ja kysyin asiaa useaan otteeseen tehdessäni arvioita media playerin teemoista. Mielestäni toimittaessa edes osittain uusien välineiden tai toimintatapojen kanssa on hyvin tärkeää pyrkiä käymään työprosessi etukäteen läpi siinä mahdollisesti ilmenevien ongelmien löytämiseksi. Keskenäisillä työkaluilla työskentelemiseen liittyy mielestäni hyvin suuri epäonnistumisen mahdollisuus. Puuttuva ohjeistus, dokumentoimattomat ominaisuudet ja olematon käyttäjätuki ovat yksissään jo huolestuttavia piirteitä

ohjelmistossa, mutta yhdistettynä tiukkaan aikatauluun ja tekemättömään ennakkotutkimukseen ne vastaavat lähinnä venäläisen ruletin pelaamista puoliautomaattipistoolilla toivoen satunnaista laukeamatonta nallia tai jumittuvaa iskuria. Mielestäni aikataulu media playerin skinin tekemiseen oli liian kireä ja erityisesti luonnostelulle oli varattu liian vähän aikaa.

Aikatauluttaminen realistisesti on oma taiteen lajinsa ja siihen tulisi käyttää riittävästi aikaa ennakkosuunnittelun aikana. Lisäksi olisi hyvä käydä aikataulu läpi tarkasti asiakkaan kanssa ennen sen hyväksymistä, jotta saataisiin parhaat eväät molempia osapuolia tyydyttävään ja mahdollisimman realistiseen aikatauluun ja haluttuun lopputulokseen pääsemiselle.

Kokemusta aikatauluttamisessa ei voi suoraan korvata millään opilla, koska yllättäviä muutoksia tulee tapahtumaan aina projektin edetessä. Olen oppinut hivenen pessimistisen aikataulutuksen antavan riittävästi tilaa positiiviseen lopputulokseen pääsemiselle. Mitä uudempaa ja oudompaa asiaa ollaan tekemässä, sitä pessimistisempi aikataulun tulee olla. Myös yksittäisten suunnittelijoiden työaika-arviot ovat yleisesti alakanttiin ja niihin kannattaakin laskea mukaan reilummin tunteja kuin arvio on. Projektin managerointiin kannattaa laskea hivenen extraa puskuriksi yllätysten varalle.

4.3 Työkalut

Käytetty Theme studio -ohjelmisto ei toimimattomuutensa vuoksi vakuuttanut toimimattomuudellaan projektiin osallistuneita graafikoita ominaisuuksillaan: ei dokumentoiduilla eikä dokumentoimattomillaan. Ideana työkalu on hyvä, mutta vaatii toimiakseen todella hyvän toteutuksen.

Ohjelmiston valmistaneen yrityksen ongelmana on muutoinkin ollut kiirehtiminen markkinoille keskeneräisellä ohjelmistolla. Saatava hype katoaa nopeasti, kun ongelmat ohjelmiston käytössä kasvavat huumaa suuremmiksi. Mielestäni ei ole järkevää venyttää brandiuskollisuutta tarpeettomasti edellä mainitulla toiminnalla, ainakaan kovin usein. Kyseisen tuotteen kohderyhmä on ammattimaisessa käytössä, joten suuret massat eivät välttämättä tule tuotetta käyttämään. Synergiaetu jää tosin heikoksi, kun markkinajohtajan puhelimen teemoittaminen on yrityksille kannattamatonta liiketoimintaa epäkelvolla ohjelmistolla.

Nykyisin saatavissa oleva versio on huomattavasti toimivampi ja laadukkaampi kuin projektissa käytetyt 2,5 ja 3 -versiot. Sitä voi jo kutsua työkaluksi.

4.4 Menetelmät

4.4.1 Ennakkosuunnittelu

Jokaisen tehtävään projektiin projektin koosta välittämättä tulisi sisällyttää ennakkosuunnitteluvaihe ikävien yllätysten välttämiseksi. Itsetyytyväisesti ohitettu ennakkosuunnittelu kostautuu herkästi, kuten esitellyssä projektissa tapahtui. Huolellinen valmistautuminen siihen, mitä ja millaisilla työkaluilla ollaan tekemässä, maksaa itsensä varmasti takaisin onnistuneena projektina ja mahdollisesti pitempiaikaisena asiakkaana.

Esitellyssä projektissa suurin osa ongelmista olisi mielestäni voitu havaita hyvin varhaisessa vaiheessa tekemällä ennakkotestinä teema aiotulla työkalulla ennen aikataulutusta ja tarjouksen jättämistä. Toiminnallisuuden ja dokumentaation puutteet olisi huomattu jollakin tasolla jo tässä vaiheessa. Samalla olisi pitänyt suhteuttaa havaitut riskit projektisopimukseen myös osaltaan tilaajan kannettavaksi.

4.4.2 Design prosessit

Tapoja tehdä designiä tuotteeseen tai tuotteeksi on useita, ja niitä yhdistää yleensä tietty menetelmällisyys työtavoissa, joilla tähdätään hyvään lopputulokseen eli tuotteeseen. Matka ja siinä tehtävät toimenpiteet muodostavat prosessin, joskin pelkkä prosessin mukaan toimiminen ei mielestäni takaa onnistunutta tuotetta.

Tyypillisesti onnistuneen tuotteen kehittäminen seuraa neljää kehitysvaihetta: määrittely vaatimukset, suunnittelu, kehittäminen ja testaus. (Lidwell, Holden ja Butler 2003, 62) Ohessa pääpiirteet *Lidwell, Holden ja Butlerin kirjassaan määrittämistä prosessista ja sen vaiheista*.

4.4.2.1 Määrittely ja vaatimukset

Muodollisessa prosessissa määrittely ja tuotteelle asetetut vaatimukset kerätään markkinointitutkimuksen, asiakaspalautteen, tutkimusryhmän tai käytettävyystudkimuksen avulla. Epämuodollisemmassa tutkimuksessa määrittelyt ja

vaatimukset voidaan koota hankitun kokemuksen ja jo saavutetun tiedon kautta. Suunnittelua helpottavat alkumäärittelyt saadaan ehkäpä parhaiten kerättyä suunnittelijoiden ja kohdeasiakasryhmän kontrolloidussa vuorovaikutuksessa. Tapa kysyä suoraan määritellyltä asiakasryhmältä, mitä he haluavat, vie yleensä harhaan, koska he eivät tiedä tarpeitaan tai osaa ilmaista niitä selkeästi. Yksi käytetty, joskin työläs metodi kerätä tarpeita ja toimintatapoja, on seurata kohderyhmän henkilöitä ja dokumentoida näiden tekemiä asioita myöhempää purkua ja analysointia varten

4.4.2.2 Suunnittelu

Tämä on vaihe, jossa suunnittelumäärittelyt muunnetaan spesifikaatioiksi. Tavoitteena on – tai ainakin pitäisi olla – saavuttaa vastaavuus määriteltyjen vaatimusten kanssa, implisiittinen maali on tehdä niin ainutlaatuisella tavalla. Loistava design saavutetaan tarkalla olemassa olevien ratkaisujen tutkimuksen, aktiivisen ja suuren brainstorming määrän, prototyypittämisen ja ennen kaikkea usean yrityksen, erehdyksen, korjauksen ja konseptin säädön monimutkaisella yhdistelmällä. Design, joka on suurimmaksi osaksi sama tämän vaiheen alussa ja lopussa, ei ole kovin kummoinen design.

4.4.2.3 Kehitys

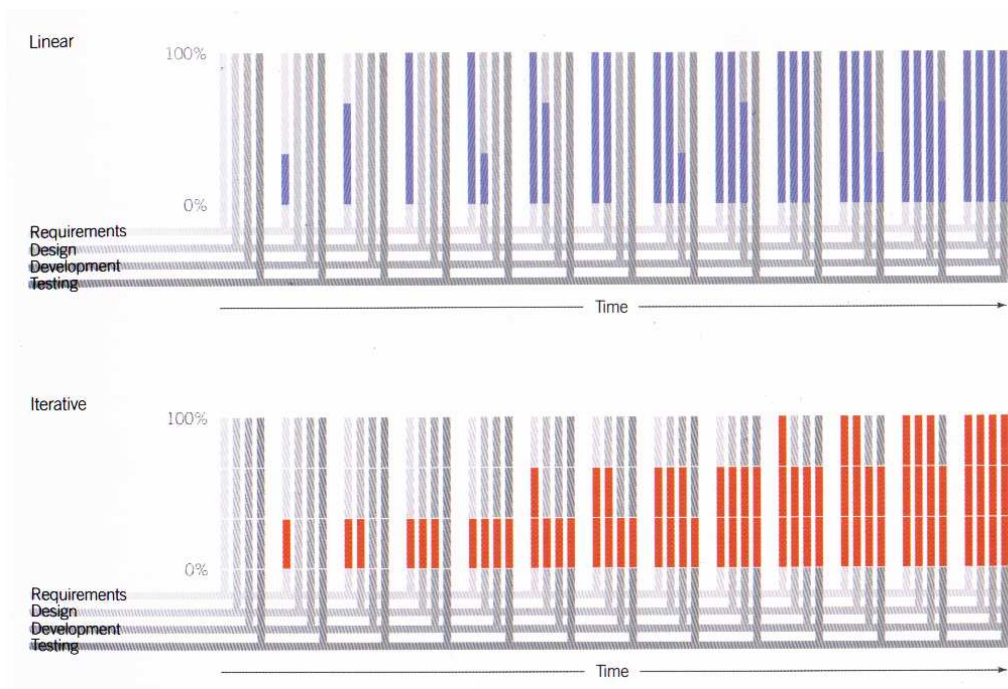
Kehitysvaiheessa suunnitteluvaiheen spesifikaatiot muunnetaan tuotteeksi. Päämäärä on saada aikaiseksi täsmälleen spesifikaatioiden kuvaama tuote. Kaksi peruslaadunvalvontastrategiaa on tässä vaiheessa minimoida materiaalien, osien versioinnin luonnin ja asennuksen vaihtuvuus prosessin aikana, sekä huolehtia siitä, että spesifikaatioita pidetään yllä koko kehitysprosessin ajan.

4.4.2.4 Testaus

Testausvaiheessa varmennetaan tuotteen vastaavuus suunnittelumäärittelyjä ja spesifikaatioita vastaan. Samalla tulee varmistua tuotteen hyväksymisestä kohderyhmässään.

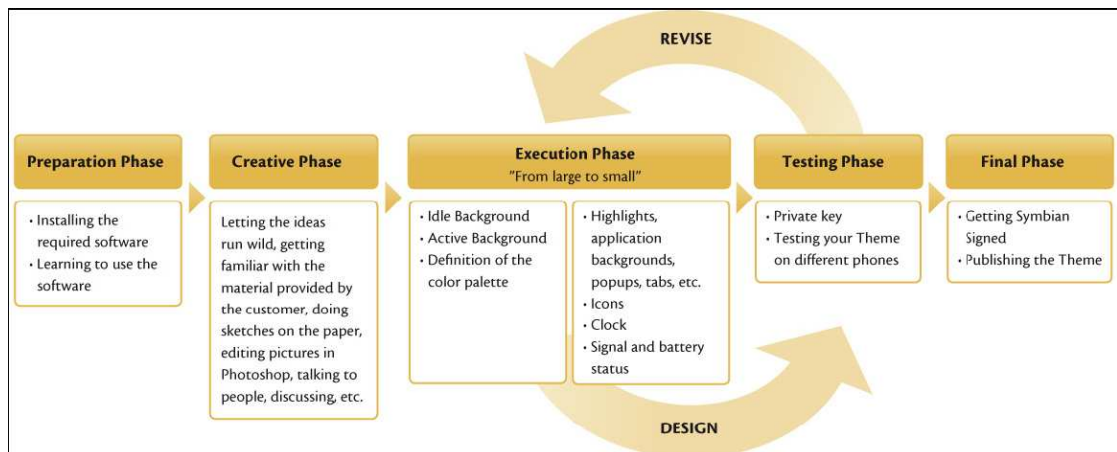
Vaikka kehityskaari kokonaisuudessaan etenee askelittain, se on yleensä joko lineaarinen tai iteroiva. Lineaarinen malli tunnetaan myös vesiputousmallina ja etenee vaiheittain yhden vaiheen loppuun saattaen ennen seuraavaan vaiheeseen etenemistä. Iteroiva malli tai spiraalimalli etenee kehitysvaiheiden lävitse useita kertoja edelleen kehittyen kierroksittain. Lineaarinen malli toimii paremmin, kun vaatimukset ja

spesifikaatiot ovat tarkat ja muuttumattomat. Kaikissa muissa tapauksissa iteroiva malli toimii paremmin, vaikka saattaa olla hitaampi ja kalliimpi tapa.



Kuva 4-1 lineaarinen ja spiraali kehitysmalli

S60-Forumilta löytyvässä S60 Platform Visualization and Graphic Design Guidelines v1 0 en.pdf -dokumentissa esitellään hieman toisenlaista design-prosessia, jossa yhdistyvät edellä mainitut lineaarinen ja spiraali malli. Alkuosa esitetystä on selkeää lineaarista etenemistä, kunnes siirrytään iteroivaan etenemiseen tekemisen ja testaamisen välillä. Toisaalta tämä tapa voi olla ainoa toimiva työskentelymalli kyseisen tuotteen ja sen rajoitusten sekä ominaisuuksien kanssa.



Kuva 4-2 Theme studio design prosessi

4.4.3 Versiohallinta

Projekteissa, joissa toimijoita on useita, tiedonsaanti sekä tiedostojen saatavuus tulee olla toimivaa ja sujuvan työskentelyn mahdollistava järjestelmä täytyy olla luotuna.

Edellä kuvatussa projektissa käytössä oli malli, jossa tietoa projektin aikana jaettiin pääasiallisesti suullisesti ylhäältä alaspäin projektin johdosta graafisille suunnittelijoille ja projektin johdolta asiakkaalle päin. Muutamia kertoja palaute oli myös kirjallista, mutta vasta varsinaisen projektipäällikön sairastuttua. Malli, jossa jaetaan työskentelyn kannalta oleellinen informaatio työryhmän jäsenille suoraan, toimii hyvin ja tehtävät toimenpiteet ovat selkeämpiä tehdä kuin ilman selkeää tai ristiriitaisen suullisen informaation pohjalta.

Itse olen käyttänyt tiedostojen hallinnassa järjestelmää, jossa projektille on luotu kaikille siihen osallistuville näkyvä tiedostokansio, jossa päätasolla on Inbox-niminen kansio, johon sisälle tallennetaan aina päivämäärällä (yyyy-mm-dd) varustettu kansio kaikelle sisään tulevalle materiaalille kuvaavan nimen perusteella. Näin kaikki asiakkaalta saatava materiaali on projektin tekevän työryhmän saatavilla, eikä jää makaamaan projektipäällikön sähköpostiin muiden ulottumattomiin. Nimeämällä kansio vuosi-kuukausi-päivä -systemillä saadut materiaalit on helppo löytää niiden ollessa aikajärjestyksessä, eikä sekaannuksia pääse kovin helposti syntymään. Samalla tavalla on hyvä käyttää Outbox-kansiota samalla tasolla Inboxin kanssa, johon myös tehdään päivämäärällä (yyyy-mm-dd) ja esimerkiksi vastaanottajan nimellä varustettu kansio aina kaikelle asiakkaalle lähtevälle materiaalille. Toimittaessa näin voidaan aina olla

selvillä mitä materiaalia ja mitkä versiot töistä on lähetetty asiakkaalle, vaikkeivät kaikki projektissa työskentelevät olisikaan paikalla.

Samaan tapaan kannattaa työtiedostoista rakentaa looginen kansiorakenne, jota kaikki projektissa työskentelevät käyttävät sovitulla tavalla. Versioiden mukaan nimettyjen tiedostojen kanssa toimittaessa on huomattavasti helpompaa löytää viimeisimmät tiedostot ja tarpeen vaatiessa jatkaa toisen aloittamaa työskentelyä käyttämättä turhaan aikaa viimeisimmän muutoksen sisältävän tiedoston etsimiseen. Samalla tavalla kannattaa nimetä loogisesti myös photoshopin ja illustratorin layerit, jolloin muidenkin yhteisessä projektissa työskentelevien on helpompi hahmottaa monimutkaisista ja runsaista layereistä mikä on mikäkin.

Törmäsimme versio-ongelmaan edellä kuvatussa projektissa, kun osa tehdyn teeman tiedostoista jäi graafikolta siirtämättä paikalliselta kovalevyltä serverille sovittuun kansiorakenteeseen. Samassa tilanteessa ei tiedostoja ollut nimetty loogisesti versioiden, joten oikean tiedoston hakeminen jatkotyöstämistä varten oli aikaa vievää ja vaikeaa.

Serverien varmuuskopioimisen riittävän usein tulisi olla itsestään selvä varotoimenpiteiden menettämisen ehkäisemiseksi. Yleensä ”Mr. Murphy” tulee kylään kutsumatta ja juuri silloin, kun viimeisestä varmuuskopiosta on kulunut kauan ja suuria muutoksia on tehty tiheään. Saatavilla on monia erilaisia automaattisia varmuuskopiointisovelluksia, joilla voi varmuuskopioida paikalliselta kovalevyltä määritetyt tiedostot tai kansiot sisältöineen serverille esimerkiksi aina tietokonetta suljettaessa tai ulos kirjautuessa. Serverin nauhavarmistuskin tulisi tehdä päivittäin. On parempi, että tiedostoista ajetaan varmuuskopiot edes jollain systeemillä kuin pitää tiedostoja vain yhdessä paikassa ja toivoa Mr. Murphyn olevan kiireinen muualla.

4.5 Yleisiä huomioita

On aina mielenkiintoista törmätä vaatimukseen uudesta ja erilaisesta tavasta esittää toimintoja käyttöliittymässä tai grafiikalla yleisemmin, ja hämmentyä, kun nämä pyydettyt ideat tyrmätään ensimmäisen katselukierroksen aikana liian vaikeina tai resursseja liikaa syövinä toteuttaa. Herää helposti kysymys, miksi ylipäättään vaatia uutta ja erilaista, jos siihen ei ole aikomusta tai resursseja panostaa riittävästi. Monella asiakkaalla on ajatuksena hankkia uutta ja erikoista ilman realistista käsitystä siitä, millainen hintalappu tällaisessa työssä kulkee mukana. Osasyynä ovat sitkeät mielikuvat

punaviiniä lipittävästä taitelijoista, jotka nopeasti sutaisevat valmista jumalaisen innovaation siivittämänä. Nopeasti ja edullisesti tietenkin.

Todellisuudessa design-valinnat ovat aina kustannusten ja saavutetun hyödyn tasapainoilua ja useasti juuri kustannussyillä perustellaan yksinkertaisempi ja halvempi ratkaisu. Designillä tarkoitan kokonaisuutta johon lasken kuuluvaksi seuraavat humanistiset osa-alueet: teollinen muotoilu, graafinen ja käyttöliittymäsuunnittelu. Designia tuotteissaan ja strategiassaan hyödyntävät firmat tuntuvat olevan tervetulleita poikkeuksia tähän suuntaukseen. Tämä kertoo mielestäni alan kypsymättömyydestä ja yritysten huonosta kyvystä nähdä design etuna omissa tuotteissa suhteessa kilpailijoihin. Voidaan tietysti myös miettiä, onko designala Suomessa osannut myydä palveluksiaan potentiaalisille asiakkaille oikeilla argumenteilla. Useasti olen myös törmännyt mielenkiintoiseen vaatimukseen liittää valmiiseen tuotteeseen ikään kuin tarrana design juuri ennen markkinoille menoa, kun mitään ei voida enää muuttaa, mutta haluttaisiin silti saada mukaan hyvää käytettävyyttä ja nättiä grafiikkaa. Onneksi olen päässyt työskentelemään myös sellaisten yritysten kanssa, joissa design-toimintoja on otettu mukaan jo tuotteita suunniteltaessa, jolloin mahdollisuudet designin edellyttämille muutoksille ovat olemassa ja lopputuloksena on ehyt, käytettävä ja näyttävänä näköinen kokonaisuus – oikea tuote.

Vähäisilläkin resursseilla oikein kohdennettuna on mahdollista saada aikaan näyttävää ja hyvää jälkeä, joskin se vaatii resurssien käytön huolellista suunnittelua ja projektissa työskentelevän tiimin toimivuuteen panostamista. Kannustava ja sopivasti ohjaava johtaminen on myös projektityössä toimittaessa tärkeä elementti. Määritellyt vastuut niin projektin johtajalle kuin muillekin projektin tekijöille ovat mielestäni perusasioita, joilla vähistä resursseista saadaan enemmän irti tehokkaammin ja mielekkäästi tiukan aikataulun puitteissa.

Aikataulutaminen luo tekemiselle raameja ja mielestäni sen laadintaan tulisi kiinnittää riittävästi huomiota ja varata aikaa myös asioiden ennakkoon selvittämiseksi realistisen aikataulun aikaansaamiseksi. Tehtävien sopimuksien laadintaan ja sisältöihin on varattava aikaa ja asiantuntemusta tarpeeksi, vaikka niitä tehtäessä olisi jo kiire päästä toteuttamaan mielenkiintoista projektia. Sopimuksia ruvetaan tarvitsemaan yleensä vasta ensimmäisten ongelmien noustessa esille, ja enemmän aikaa sopimuksen sisältöön käyttänyt osapuoli on yleensä vahvoilla.

Toimivassa työympäristössä tiimin jäsenet tietävät vastuunsa ja toimivat sovittujen työkäytänteiden mukaisesti helpottaen omalla toiminnallaan myös projektin vetäjän taakkaa. Avointa vuoropuhelua ei tule unohtaa työprosessista, ja kertyvistä huolista ja murheista on hyvä voida puhua niiden tullessa eteen, etteivät tilanteet pääse kärjistymään ja vaikeuttamaan yhteistyötä. Työryhmässä molemminpuoliseen luottamukseen perustuva palautteen antaminen ja vastaanottaminen johdon ja tekijöiden välillä on tie parempiin lopputuloksiin.

Muistamalla edellä mainittujen perusasioiden tärkeys ja pitäytymällä hyväksi havaituissa ja toimivissa työtavoissa ja menetelmissä moni projekti sujuisi kaikkien osapuolten kannalta paremmin. Paikalleen ei kuitenkaan kannata eikä saakkaan jähmettyä työtavoihin ja menetelmien, vaan aina täytyy pyrkiä pitämään mieli avoinna uusille asioille ja menetelmille niitä kuitenkin kyseenalaistaen ja parhaat piirteet niistä itselleen poimien.

5 Yhteenveto

Valitsin päättötyöhöni tarkasteltavaksi työurani varrelta epätyypillisen projektin, koska halusin löytää ja tuoda esiin projektin lopputulokseen vaikuttaneita seikkoja.

Tarkasteltavasta projektista nousi esille useita pieniä puutteita, jotka alkoivat kasaantua ja lopulta muodostivat riittävän suuren ongelmien vyyhdin johon projekti lopulta kariutui ja tapettiin.

Projekti oli minulle henkilökohtaisesti merkittävä opettaja ja auttoi avaamaan silmiä työympäristön valinnassa, kommunikaation ja ammatillisen kunnioittamisen merkityksestä, suunnitteluprosessien ymmärtämisen tarpeellisuudesta ja järjestelmällisen toiminnan tärkeydestä.

Pitämällä työssä mielessä perusasioiden merkityksen ja niiden tärkeyden jo suunnitteluvaiheessa pystyy varmistamaan projektin positiivisen lopputuloksen. Perustamille projekti rakentuu koostuu yksinkertaisista asioista. Huolellisesta taustakartoituksesta: mitä ollaan tekemässä ja millaisilla työkaluilla. Taustakartoitus antaa suuntaa aikataulutukseen: milloin tehdään ja mihin mennessä mikäkin osa-alue on valmis. Projektiorganisaation vastuut on hyvä pitää selkeinä kaikille projektiin osallistujille. Työmenetelmät ja yhteiset käytännöt on syytä selvittää projektiin osallistujille sekaannusten välttämiseksi. Samalla on hyvä pitää mielessä ettei minkään prosessin orjallinen noudattaminen takaa onnistunutta lopputulosta, prosessi on ohjaava apuväline luovassa työssä ei itsetarkoitus.

Erilaisissa projekteissa eri ihmisten kanssa työskennellessä uusista toimivista käytännöistä kannattaa poimia itselleen sopivat menetelmät käytettäväksi ja edelleen kehitettäväksi. Oppiminen on jatkuva prosessi, joten omiin toimintatapoihin ei kannata koskaan olla liian tyytyväinen. Liika tyytyväisyys pysäyttää ammatillisen kehityksen.

Lähteet

Bridgman, Galan. 2001. A New Skin for Windows Media Player. Windows XP expert zone community -kolumnistin kirjoitus,

[www.microsoft.com/windowsxp/using/windowsmediaplayer/expert/bridgman_september17.msp] (Luettu 12.2.2007)

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

Skin Factory. Käyttöliittymäsuunnittelua ja grafiikkaa tekevän yrityksen portfoliosivusto.

[www.theskinsfactory.com/skinsfactory/?page=portfolio_view&portfolio=2v] (Luettu 15.4.2007)

Forum Nokia. 2006. Creating Themes for Series 40 and S60 Devices v 2 1 en-1.pdf Kehitysfoorumi, jossa julkaistaan ohjeistusta ja kehitystyökaluja.

[www.forum.nokia.com/info/sw.nokia.com/id/9d6c4def-7df3-464d-827f-f15c41dc1bc8/Creating_Themes_for_Series_40_and_S60_Devices_Visual_Guide_v2_1_en.pdf.html] (Luettu 9.4.2007)

Forum Nokia. 2006. S60 Platform Introduction to SVG-T Graphics v1 0 en.pdf Kehitysfoorumi, jossa julkaistaan ohjeistusta ja kehitystyökaluja.

[http://www.forum.nokia.com/info/sw.nokia.com/id/25c0c03a-0a54-473d-983a-e2775cb2f00d/S60_Platform_Introduction_to_SVG-T_Graphics_v1_0_en.pdf.html] (Luettu 9.4.2007)

Forum Nokia. 2006. S60 Platform Visualization and Graphic Design Guidelines v1 0 en.pdf. Kehitysfoorumi, jossa julkaistaan ohjeistusta ja kehitystyökaluja.

[www.forum.nokia.com/info/sw.nokia.com/id/34762388-9434-4c42-9c5e-3e545b0975ea/S60_Platform_Visualization_and_Graphic_Design_Guideline_v1_0_en.pdf.html] (Luettu 9.4.2007)