



SIVUSTON SUUNNITTELU

Informaattiorakenne ja
navigointi

SIVUSTON SUUNNITTELUN PÄÄTEHTÄVÄ

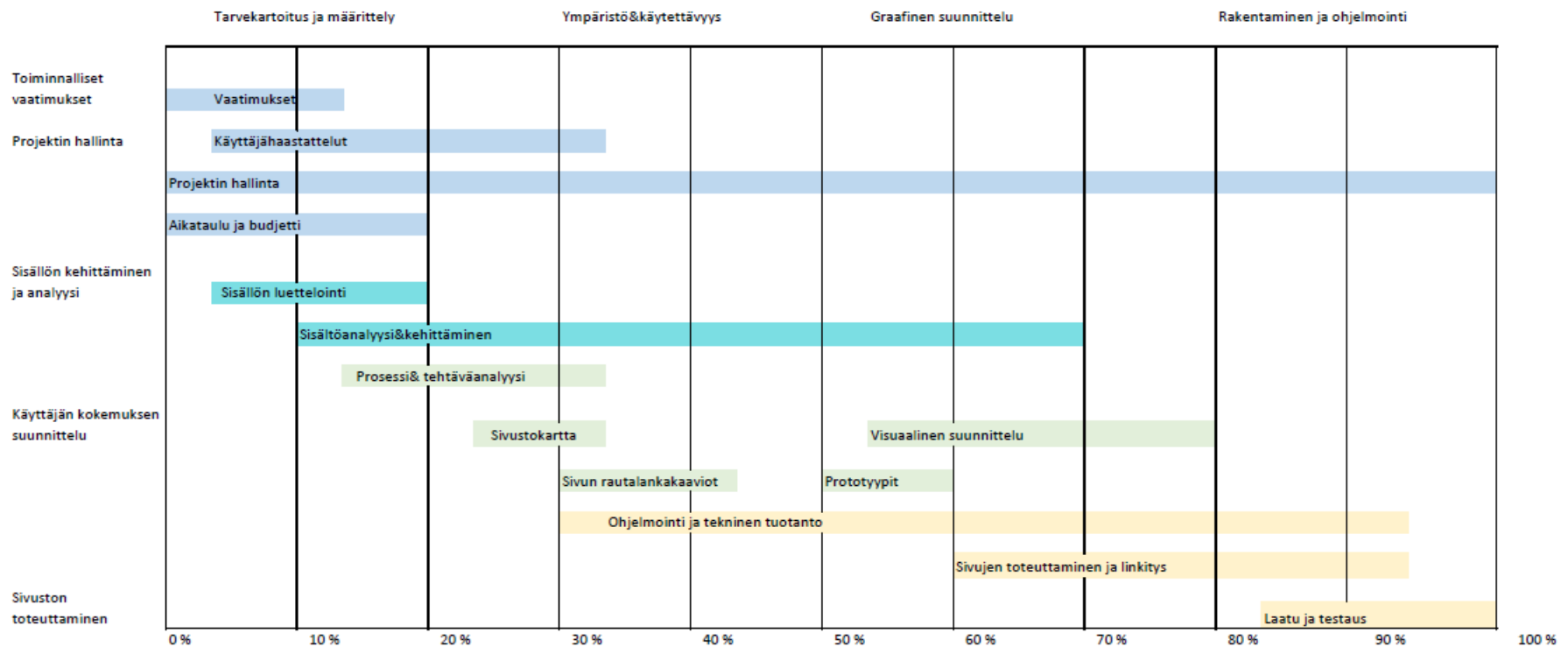
saada aikaan

- mahdollisimman yksinkertaisia sivustoja
- mahdollisimman vähän häiriötekijöitä
- informaatioarkkitehtuuri on selkeä
- navigointityökalut vastaavat arkkitehtuuria

SIVUSTO- JA DOKUMENTTITYYPPEJÄ

- Staattiset ja dynaamiset
- Sisällönhallinta järjestelmällä
- Blogit
- Wikit
- RSS
- Kehittyneet Web-työkalut
 - Google Docs
 - MS Share Point
- Web-pohjainen palveluntarjonta (YouTube, FaceBook...)

WEB-TUOTANNON PROSESSI





YLEISOHJEET

Ready, fire, aim

Stay away from visual design until everything else is planned

Small is good

SIVUSTON RAKENNE

Tarkoitus osoittaa käyttäjän kulloinenkin sijainti ja tarjolla olevat liikkumisvaihtoehdot suhteessa informaatioavaruuteen missä liikkuminen tapahtuu

Rakenteita

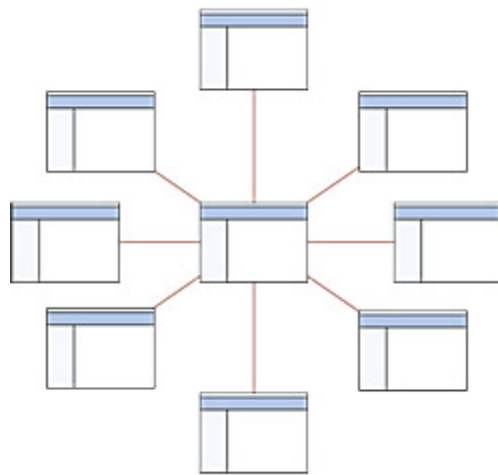
<http://webstyleguide.com/wsg3/3-information-architecture/3-site-structure.html>

Sivustolla on oltava rakenne, jonka tulee heijastaa käyttäjän näkemystä sivustosta

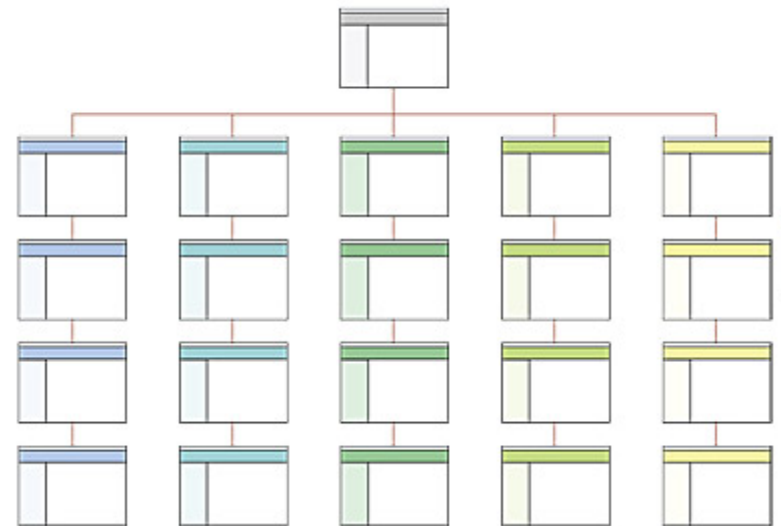
- Hierarkkinen
 - informaatio muuttuu asteittain yhä yksityiskohtaisemmaksi
- Lineaarinen (jonomainen)
 - eteneminen vaihe vaiheelta
- Looginen jono
- Web-tyylinen

HIERARKKINEN

a. Simple hub-and-spoke structure



b. More complex hierarchy

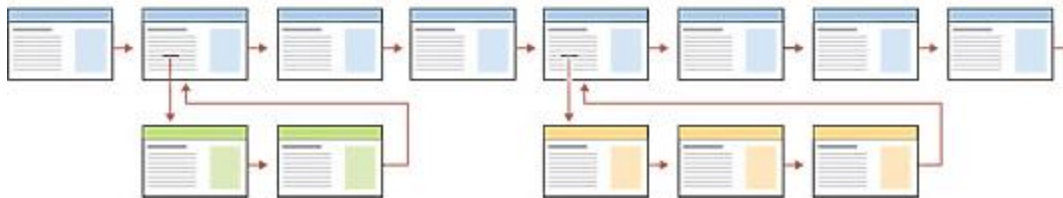


LINEAARINEN (+ LOOGINEN JONO)

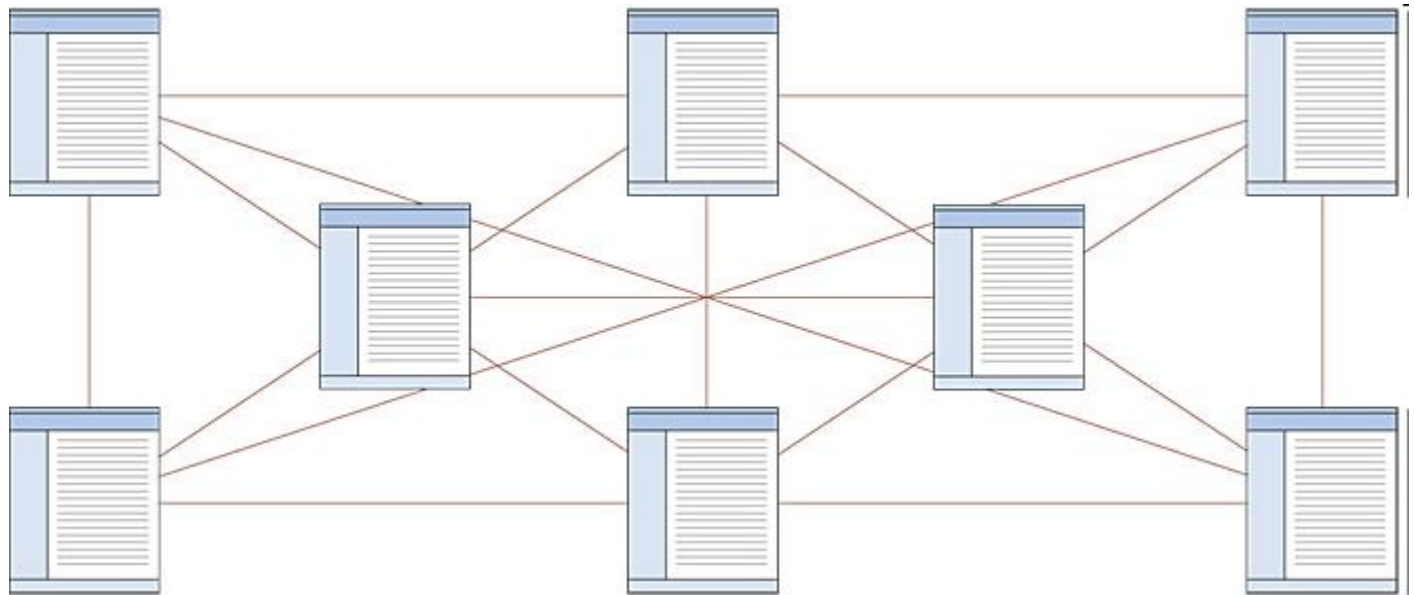
a. Straight linear sequence



b. Linear sequences with supporting digressions



WEB-TYYLINEN



SIVUSTOKARTTOJA TYÖN ERI VAIHEISSA INFORMAATIOARKKITEHTUURI SEKÄ TIEDOSTO- JA KANSIORAKENNE

<http://webstyleguide.com/wsg3/3-information-architecture/4-presenting-information.html>

KÄYTTÄJÄN NÄKEMYS

Mitä käyttäjä on tullut tekemään sivustolla?

- tuotetiedot
- työnhakijoille suunnattu informaatio
- sijoittajien tietopankki
- eri osastojen tiedot joudutaan sijoittamaan eri puolille sivustoa

ESIMERKKI HIERARKKINEN RAKENNE

I Yrityksen sivusto

- II tuotetiedot
 - III tuoteperheet
 - IV yksittäiset tuotteen kuvaukset
 - V ominaisuudet, hintatiedot, kokoonpanovaihtoehdot, käyttäjien kokemukset, huoltotiedot
- II työnhakijoille suunnattu informaatio
- II sijoittajien tietopankki

Esimerkkejä

- www.finnair.fi, www.pohjola.fi , www.tapiola.fi

NAVIGOINNISTA

Jos navigoit ”oikeassa maailmassa”, käytät hyväksesi

- Polkuja – tuttuja katuja, jalkakäytäviä, bussilinjoja
- Rajoja – fyysisiä esteitä esim. Seiniä,aitoja, jokia, rantaviivoja
- Alueita – paikkoja, jotka on helppo tunnistaa, esim. Linnanmäki, Olympiastadion
- Solmukohtia – rautatieasema
- Maamerkkejä - isoja näkyviä rakennuksia, joiden avulla voi suunnistaa kauempaakin, esim. Näsinneula

Web-navigointi on samantapaista kuin oikeakin suunnistus, mutta erona siinä on

- Et tiedä, kuinka kauas olet liikkunut sivustolla (sivustolta), tavallisesti vain yhtäkkiä olemme jossakin
- Kompassi puuttuu

Olet tässä vaditaan sivustolta: navigoinnin tulee näyttää liikkumisen vaihtoehdot ja myös näyttää se kohta, jossa lukija on sivustolla

NAVIGOINNISTA SIVUILLA

Polkuja - Luo selkeät hyvin merkityt navigaatiopolut (esim. leivänmurupolut)

Alueita - Luo erilaisia mutta *tyyliltään ja navigointimalliltaan yhtenäisiä alisivustoja*

Solmukohdat – Älä sekoita käyttäjää liian monilla valinnoilla koti- tai päänavigointisivuilla

Maamerkit - Käytä pysyviä maamerkkejä sivuston navigoinnin apuna ja grafiikkaa tukemaan käyttäjän hahmottamista

LAAJA VAI YKSITYISKOHTAINEN NAVIGOINTI?

Yleisin: sivuston pääkäsitteet luetellaan (usein alekkain) vasemmassa reunassa

- korostaa sivuston laajuutta
- + käyttäjä tietoinen kaikista palveluista, - vie paljon tilaa ruudulta kun sivua tosiasiallisesti käytetään

Leivänmurupolku: syvyysuuntainen navigointipalkki

Yhdistelmä

- vain suuret sivustot (yli 10 000 eriaiheista sivua)
- www.sun.com

Pyri yksinkertaiseen navigointiin