

Animaatio Web-sivuilla

- Ihmisen koko huomio kiinnittyy vaistomaisesti (hyökkääjiltä suojautuminen) liikkuvaan kuvaan.
- Yleisesti ottaen animaatioita kannattaa käyttää mahdollisimman vähän.
- Suunnitteluvaiheessa on hyvä pohtia, josko asian voisi esittää animaation sijaan tavallisella grafiikalla.

Animaatio Web-sivuilla

- Oikein tehty animaatio liikkuu vain muutaman kerran ja pysähtyy sitten.
- Joidenkin mielestä animaatiot ovat hienoja tai ilmaisevat että sivuston tekoon on uhrattu paljon aikaa --> viesti statusarvosta ja hyvinvoinnista.
- Suurin osa käyttäjistä on sitä mieltä, että animaatiot ovat ärsyttäviä (erityisesti liikkuvat ja rullaavat tekstit).

Animaatio Web-sivuilla

- Animaatiota voidaan hyödyntää tehokkaasti seitsemään eri tarkoitukseen:
 - siirtymien välisen jatkuvuuden osoittaminen
 - siirtymän suunnan osoittaminen
 - ajan myötä tapahtuvan muutoksen esittäminen
 - näytön tehokas hyödyntäminen
 - graafisten esitysten tekeminen
 - kolmiulotteisten rakenteiden havainnollistaminen
 - huomion kiinnittäminen

Animaatio Web-sivuilla

- Siirtymien välisen jatkuvuuden osoittaminen
 - Kun tiloja on vähintään kaksi, on tilojen väliset muutokset helpompi ymmärtää jos siirtyminen on animoitu.
 - esimerkki: ensimmäisen Java-ohjelmointikilpailun voittanut ohjelma, jossa Pythagoraan lause todistetaan liikuttelemalla erilaisia kolmi- ja nelikulmioita.

Animaatio Web-sivuilla

- Suunnan osoittaminen siirryttäessä
 - Esimerkkejä:
 - Objektijoukossa eteenpäin lehteileminen oikealta vasemmalle etenevällä animoidulla liikkeellä.
 - Zoomaus jossa kuvaketta napauttamalla aukeaa ikkuna.

Animaatio Web-sivuilla

- Ajan myötä tapahtuvan muutoksen osoittaminen
 - Esimerkiksi sademetsän tuhoutumista kuvaava kartta, jossa metsän peittämä alue muuttuu ajan myötä.

Animaatio Web-sivuilla

- Näytön tehokas hyödyntäminen
 - Esimerkiksi kuvakartta, jossa selitykset tulevat esiin kun käyttäjä liikuttaa hiirtä linkkien yli.

Animaatio Web-sivuilla

- Graafisten esitysten tehostaminen
 - Esimerkiksi ikonin animoiminen silloin kun käyttäjä on vienyt hiiren ikonin päälle.

Animaatio Web-sivuilla

- Kolmiulotteisen rakenteen havainnollistaminen
 - helpottaa ymmärtämään kolmiulotteista rakennetta 2-ulotteiselta näytöltä
 - kohdetta ei välttämättä tarvitse pyörittää täysin ympäri, yleensä pieni edestakainen liike auttaa

Animaatio Web-sivuilla

- Huomion kiinnittäminen
 - esimerkiksi luokkakuva, joka osoittaa henkilön kuvasta animoidulla nuolella tai ympyrällä
 - toinen esimerkki: paljon materiaalia sisältävä sivu, jonka keskellä oleva uusi tai tärkeä asia osoitetaan animaatiolla

Video Web-sivuilla

- Videoiden käyttöä pyrittävä välttämään hitaiden vasteaikojen vuoksi.
- Kuvan laatu pakkauksen takia usein huono ja kuva nykii vastenmielisesti.
- Kannattaa käyttää vain tekstin tukena.

Video Web-sivuilla

- Järkeviä käyttötapoja:
 - sellaisten perinteisten medioiden mainostamiseen, joiden mainonnassa on totuttu käyttämään trailereita
 - puhujan persoonallisuuden esitteleminen käyttäjille
 - liikkeen esittäminen, esimerkiksi tuote-esittelyvideo kolikonlaskukoneesta

Video Web-sivuilla

- Videostreamin sijaan käyttäjälle kannattaa yleensä tarjota ladattavaksi videokuvasta tehty tiedosto.
- Videon katselussa ei ole vuorovaikutteisuutta, joka on Webin perusidea.
- Tästä syystä videon maksimipituudeksi pitäisi rajoittaa minuutti.

Video Web-sivuilla

- 30 minuuttisen luennon taltiointi videoksi ei toimi Webissä.
- Sen sijaan luennon sisältö tulee tarjota tekstitiedostoissa, joihin liitetään muutamia kuvia puhujasta ja yleisöstä ja korkealaatuiset kopiot materiaalista.
- Puhujan persoonallisuus voidaan lopuksi välittää minuutin mittaisella videolla tilaisuuden parhaista paloista.

Video Web-sivuilla

- Pitkä multimediaesitys tulee jakaa osiin siten, että käyttäjä voi valita haluamansa osan valikosta.
- Linkit eriin osiin sijoitetaan sivulle, jolla on luettelo ja lyhyt yhteenveto saatavilla olevista videoista ja mielenkiintoisimmista mahdollisesti pieni kuvakin.

Ääni Web-sivuilla

- Äänen etu on riippumattomuus näytöstä.
- Ääntä kannattaa käyttää esimerkiksi seuraavissa tilanteissa:
 - musiikkikappaleesta kertominen
 - puhujan persoonan välittäminen
 - sanojen ääntämisen opettaminen
 - äänitehosteet, esimerkiksi uuden tiedon saapuminen

Ääni Web-sivuilla

- Laadukkaasti toteutettu äänimaailma muodostaa merkittävän osan käyttäjän kokemuksista.
- Klassinen esimerkki: Koehenkilöt väittivät erään pelin grafiikan parantuneen kun pelkästään pelin äänimaailmaa kehitettiin.

Ääni Web-sivuilla

- Tehosteäänten tulee olla hiljaisia ja otettavissa pois päältä.

Lähteet

- *Jakob Nielsen: WWW-suunnittelu*