

Windows User Experience Interaction Guidelines

lähde:

<http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?displaylang=en&id=2695>

UXGuide

- UXGuide eli Windows User Experience Interaction Guidelines on Microsoftin ohje käytettävien Windows-ohjelmien tekemiseen
 - yli 800 sivua -> käsittelemme vain osan
- Useimpia ohjeita voi soveltaa myös muihin käyttöjärjestelmiin
- Tutustu oman käyttöjärjestelmäsi vastaavaan ohjeistukseen

Luennon sisältö

- Kuinka suunnitella hyvä käyttöliittymä
- Yleisimmät virheet
- Yleisimmät käyttöliittymän osat ja komponentit ja niiden käyttäminen

Kuinka suunnitella hyvä käyttöliittymä

- Hoida perusasiat kunnolla
- Suunnittele kokemus, älä ominaisuuksia
- Ole loistava jossakin
- Älä yritä miellyttää kaikkia
- Tee vaikeita päätöksiä
- Tee käyttäjäkokemuksesta ystävällinen keskustelu
- Tee hyvät oletukset

Kuinka suunnitella hyvä käyttöliittymä

- Tee ohjelmasta yksinkertainen käyttää
- Kysy varoen
- Tee ohjelmasta miellyttävä käyttää
- Tee ohjelmasta miellyttävä katsoa
- Tee ohjelmasta nopea
- Vältä huonoja käyttäjäkokemuksia
- Varaudu yleisimpiin ongelmiin
- Älä ärsytä

Kuinka suunnitella hyvä käyttöliittymä

- Vähennä käyttäjän työtä ja päänvaivaa
 - Tee automaattisesti jos mahdollista
 - Anna palautetta
 - Muista käyttäjän syötteet
 - Älä anna turhia vapauksia
 - Älä lavertele vaan ole ytimekäs
- Noudata käyttöliittymäohjeita
- Testaa käyttöliittymäsi

Yleisimmät virheet

- Käydään seuraavaksi läpi yleisimmin rikottuja käyttöliittymäohjeita
- Listaa voi käyttää oman ohjelmansa toimivuuden tarkistamiseen

Ikkunat

- Tue minimissään 800x600 resoluutiota
- Optimoi 1024x768 resoluutiolle
- Testaa käyttöliittymäsi seuraavilla tarkkuuksilla:
 - 96 DPI @ 800x600
 - 120 DPI @ 1024x768
 - 144 DPI @ 1200x900
- Kosketus- ja mobiilikäyttöliittymät optimoidaan 120 DPI tarkkuudelle

Ikkunat

- Näytä ohjelman ali-ikkunat pääikkunan päälle keskitettynä, ei koskaan alle
 - Jos mahdollista muista ikkunan **suhteellinen** sijainti seuraavilla käyttökerroilla
 - Kontekstisidonnaiset ikkunat pitää näyttää ikkunan aukaisseen kohteen lähellä mutta ei kohteen päällä
 - Sijoita yleensä kohteen alapuolelle ja oikealle

Layout

- Aseta kontrollien koko niiden sisältöön sopivaksi
 - Vältä tekstin katkaisemista ja ...-merkintää
 - Käyttäjän ei koskaan pitäisi joutua suurentamaan ikkunaa nähdäkseen sen normaaleja tekstejä
 - Vältä turhaa skrollausta
 - Otsikoiden tekstit eivät saa koskaan katketa
 - Aseta listojen sarakkeisiin järkevät leveydet
 - Ikkunan sisällön pitää olla tasapainossa koko ikkunan alueella
 - Jos sisältö ei mitenkään mahdu niin salli ikkunan koon suurentaminen
- Aseta ikkunalle ja kontrolleille minimikoko jossa ne vielä ovat käytettävissä

Teksti

- Käytä tavallisia termejä ja keskity käyttäjän tavoitteeseen [älä teknologiaan](#)
- Ole kohtelias ja rohkaiseva
- Poista turhat tekstit
- ... tarkoittaa vajaata
 - Komentojen yhteydessä tarkoittaa, että komento vaatii lisätietoja
 - Tekstin yhteydessä tarkoittaa, että teksti on katkaistu
 - Labelin yhteydessä tarkoittaa, että tehtävä on kesken
- Älä käytä sinistä tekstiä ellei kyseessä ole linkki
- Käytä **korostusta** harvoin
- Ilmaise dialogin pääohje käskymuodossa tai tarkkana kysymyksenä
 - Keskity käyttäjän tavoitteeseen

Kontrollit

- Otsikoi jokainen kontrolli tai kontrolliryhmä
- Valitse kaikille kontrolleille oletusarvoksi turvallisin arvo tai olennaisin tai todennäköisimmin käytetty arvo
- Suosi [rajoitettuja kontrolleja](#) kuten listoja enemmän kuin vapaita tekstikenttiä ym.
- Vältä ei-aktiivisia (disabled) kontrolleja
 - Monesti on parempi jättää kontrolli aktiiviseksi ja antaa selventävä virheilmoitus

Komentopainikkeet (Command buttons)

- Käytä specifejä tekstejä geneeristen sijaan
 - poikkeus: Cancel-tekstiä ei yleensä pidä muuttaa
 - Kun teet selvän kysymyksen niin on parempi antaa vastaus Yes/No-painikkeilla kuin Ok/Cancel-painikkeilla
- Älä käytä Apply-painiketta dialogeissa jotka eivät ole asetuksia varten
 - Apply tarkoittaa, että muutokset tulevat voimaan mutta dialogi jää edelleen avoimeksi

Komentolinkit (Command links)

- Älä koskaan käytä vain yhtä komentolinkkiä vaan vähintään kahta
- Tarjoa aina erillinen Cancel-painike

"Don't show this <item> again" - valintaruudut

- Käytä "[Don't show this <item> again](#)" – valintaruutua vain jos mitään parempaa vaihtoehtoa ei ole
- Älä valitse ruutua oletuksena
- **Jos käyttäjä valitsee valintaruudun ja Cancel-painikkeen tämä valinta jää kuitenkin voimaan**

Linkit

- Älä aseta linkeille näppäinvalintaa (accesskey).
Linkkeihin päästään sarkain-näppäimellä
- Älä lisää linkkeihin ”Paina tästä” tms. tekstejä

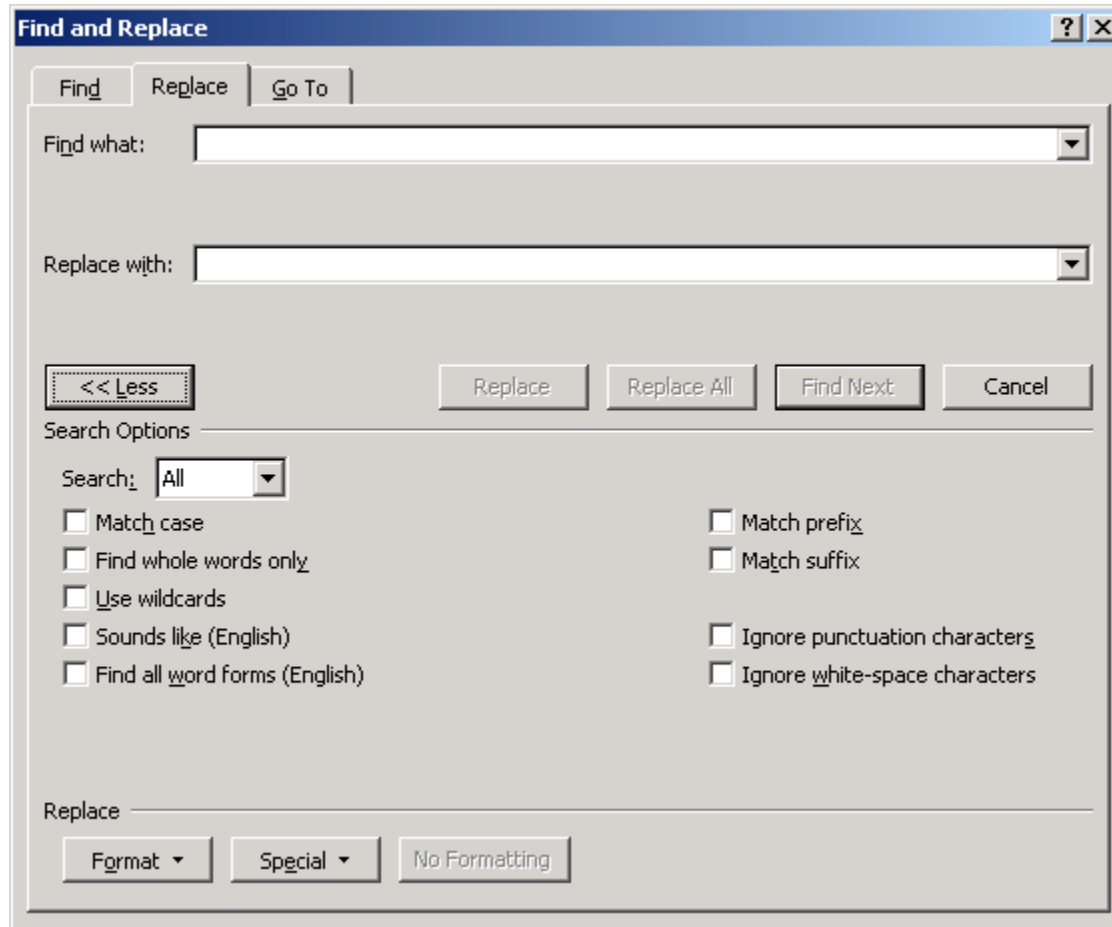
Tooltips

- Käytä [tooltippejä](#) otsikoimattomien kontrollien yhteydessä
- Tooltipillä voi antaa lisätietoja kontrollista jos se on tarpeellista
- Älä peitä tarpeellista objektia tooltipillä
 - esim. listan seuraava alkio, jonka käyttäjä mahdollisesti haluaa valita

Progressive disclosure

- Käytä More/Fewer –painikkeita piilottamaan harvemmin käytettyjä optioita ja yksityiskohtia

Progressive disclosure



Progress bars

- Käytä palkkia, josta näkee tehtävän etenemisen ennemmin kuin palkkia josta ei näe vaikka lopullista toiminnon kesto ei voisikaan kunnolla päätellä
- Tarjoa aika-arvio jos suinkin mahdollista kohtuullisella tarkkuudella
- Älä uudelleenaloita palkkia
- Älä käytä sekä progress baria että varattua osoitinta vaan vain jompaa kumpaa
- Tarjoa lisätietoja toiminnon etenemisestä jos tiedoista on käyttäjälle jotain hyötyä

Kehotustekstit

- Käytä tekstikentässä [kehotustekstiä](#) (prompt) vain jos tila on niin vähissä, että et voi käyttää otsikkoa tai muuta ohjeistusta
- Kehotusteksti ei saa sekaantua varsinaiseen tekstiin
 - Värjää harmaaksi ja esitä kurssiivina
- Tekstin pitää kadota, kun käyttäjä aloittaa syöttää omaa tekstiään

Ilmoitukset

- Käytä [ilmoituksia](#) tilanteissa joissa ne eivät suoraan liity käyttäjän sen hetkiseen toimintaan, eivät edellytä käyttäjältä toimenpiteitä ja voidaan jättää huomiotta

Näppäimistö

- Aseta todennäköisin kontrolli, jota käyttäjä ensimmäiseksi käyttää, aktiiviseksi
- Aseta tabulointijärjestys käymään läpi kaikki kontrollit
 - Järjestys: vasemmalta oikealla ja ylhäältä alas
- Nuolinäppäimet toimivat vastaavassa järjestyksessä kuin tabuloinnin järjestys
- Järjestä komentopainikkeet seuraavasti:
 - OK/Do It/Yes
 - Don't Do It/No
 - Cancel
 - Apply

Access key ja shortcut key

- Älä sekoita keskenään access keytä ja shortcut keytä
 - Access key on menuvalinnan pikanäppäin jota käytetään yhdessä alt-painikkeen kanssa
 - pikanäppäin toimii kaikkialta ohjelmasta
- Jos mahdollista niin aseta uniikit access keyt kaikille interaktiivisille kontroleille tai niiden otsikoille
 - Poikkeus: OK ja Cancel-painikkeet.
 - Enter on sama kuin OK-painike
 - Esc on sama kuin Cancel-painike
- Määrittele näppäinlyhytvalinnat (shortcut key) ohjelman tärkeimmille toiminnoille
- Älä uudelleenmäärittele tunnettuja näppäinyhdistelmiä
- Älä määrittele järjestelmänlaajuisia shortcuteja

Hiiri

- Älä vaadi käyttäjää kokeilemaan klikkaamalla onko objekti klikattavissa
 - Tärkeimpien kontrollien klikattavuus täytyy olla itsestäänselvää
 - Toisarvoisten kontrollien klikattavuus voi selvitä hover-efektillä (vie hiiri kontrollin päälle)

Dialogit

- Käytä modaalisia (pakollisia) dialogeja vain kun käyttäjän on pakko reagoida ennen kuin toimintaa voidaan jatkaa
- Modaalittomat dialogit toimivat hyvin tilanteissa joissa käyttäjän täytyy vaihdella dialogin ja muiden ohjelman ikkunoiden välillä
 - Työkalupalkit ym. voivat olla vielä parempia

Ominaisuudet / asetukset

- Varmista, että ominaisuudet ovat tarpeellisia
- Esitä ominaisuudet käyttäjän tavoitteen mukaisina eikä teknologisisina
- Käytä selkeitä välilehtien otsikoita
 - Älä käytä geneerisiä nimiä kuten General, Advanced tai Settings
- Vältä General-sivuja
- Vältä Advanced-sivuja
- Älä käytä välilehtiä jos niitä on vain yksi eikä ikkuna/dialogi ole laajennettavissa

Virheilmoitukset

- Älä anna virheilmoitusta jos käyttäjä ei todennäköisesti sen takia muuta toimintaansa tai tee vaadittavaa toimintoa
- Aina kuin mahdollista ehdota ratkaisua virheen korjaamiseksi
- Ole specifi
 - Ei syntax error tai illegal operation
- Älä käytä sanamuotoja jotka syyttävät käyttäjää
- Älä käytä OK-painiketta virheilmoituksissa
- Älä käytä seuraavia sanoja:
 - Error, failure (use *problem instead*)
 - Failed to (use *unable to instead*)
 - Illegal, invalid, bad (use *incorrect or not valid instead*)
 - Abort, kill, terminate (use *stop instead*)
 - Catastrophic, fatal (use *serious instead*)
- Älä käytä ääniefektejä virheilmoitusten yhteydessä

Varoitukset

- Varoitus tarkoittaa tilaa josta voi aiheutua ongelma tulevaisuudessa
- Varoitus ei ole virhe
- Älä anna varoitusta jos sillä ei ole vaikutusta käyttäjän toimintaan

Varmistukset

- Älä käytä turhia varmistuksia. Käytä vain jos:
 - Jos on selkeä syy perua ja todennäköistä, että joskus käyttäjät peruvat
 - Toimenpiteellä on vakavia seurauksia tai toimenpidettä ei voi helposti perua
 - Toimenpiteellä voi olla seuraamuksia joita käyttäjä ei ehkä tiedä
 - Toimenpiteen tekeminen pakottaa käyttäjän tekemään valinnan johon ei ole hyvää oletusvaihtoehtoa
 - Kontekstista voidaan olettaa, että käyttäjä on tehnyt / tekemässä virheen
- Muotoile varmistukset Kyllä/Ei-kysymyksiksi

Kuvakkeet

- Kaikkien kuvakkeiden pitää olla Aero-tyylin mukaiset (Vista ja uudemmat windowsit)
- Valitse standardikuvakkeista viestin tyyppin mukaan, ei tapahtuman vakavuuden mukaan
- Kuvakkeen pitää aina vastata ohjetta / viestiä
- Virhekuvaketta ei tarvita ei kriittisten käyttäjän syötteiden kohdalla
- Älä käytä varoituskuvaketta virhekuvakkeen sijaan
- Kysymysdialogeissa käytä varoituskuvaketta vain jos vastauksella merkittäviä vaikutuksia

Avustus

- Linkitä specifeihin kohtiin avustuksessa äläkä vain avusteen alkuun
- Muotoile avustuslinkit kysymystyyliin äläkä liian geneerisiksi
- Käytä kokonaisia lauseita
- Jos avustus on verkossa niin osoita tämä avustuslinkkitekstissä

Menut

- Standardimenut
 - File, Edit, View, Tools, Help
 - Tarkoitettu ohjelmiin joilla luodaan tai katsellaan dokumentteja
 - Käytä standardivalikoita jos ne ohjelmaasi luonnollisesti sopivat
- Menut ovat oppimis- ja tutustumisväline uusille käyttäjille
 - Mitä ohjelma tekee? Mitä komentoja ohjelmasta löytyy? Mitkä ovat näppäinoikotiet?

Menupalkki

- Onko kyseessä ohjelman pääikkuna?
- Onko menussa paljon valintoja ja eri ryhmiä?
- Vaikuttaako suurin osa menun valinnoista koko ohjelmaan ja pääikkunaan?
- Pitääkö menun toimia kaikilla käyttäjillä?

Kontekstimenu

- Onko kyseessä pieni määrä kontekstiriippuvaisia komentoja ja optioita jotka vaikuttavat valittuun objektiin?
- Ovatko komennot redundantteja eli saatavissa myös muuta kautta?
- Osaako kohdekäyttäjä käyttää kontekstimenua?
- Valintojen järjestys:
 - Eniten käytetyt komennot ensin, siirtokomennot (transfer commands) seuraavaksi ja ominaisuudet (Properties) viimeiseksi