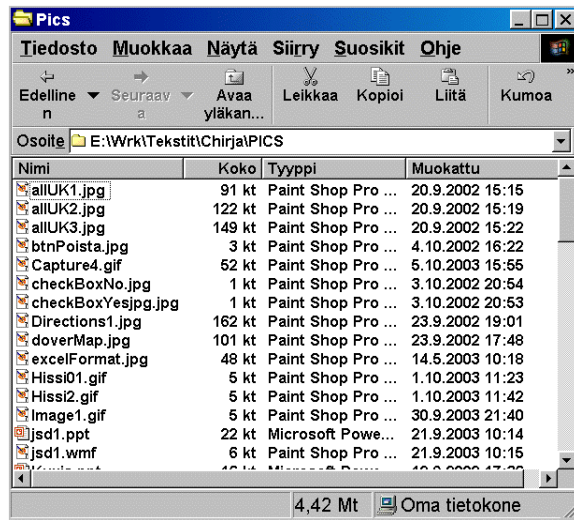


# 9

## Asiat esille!

Tässä on Windows 98 SE:n tarjoama näkymä erääseen kansioon:



Monilta käyttäjiltä jää varmaankin huomaamatta, että kansiot on järjestetty tiedoston nimen mukaisesti aakkosjärjestykseen.

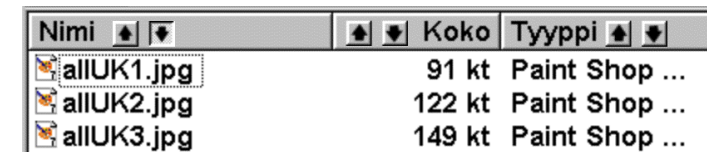
Kertooko tässä käyttöliittymässä mikään käyttäjälle, että hän voi muuttaa tiedostojen järjestystä? Jos hän esimerkiksi klikkaa Muokattusarakkeen otsikkoa, tiedostot järjestetään muokkausajan mukaiseen järjestykseen niin, että viimeksi muokattu on ensimmäisenä. Jos hän klikkaa samaa otsikkoa toistamiseen, tiedostot järjestetään päinvastaiseen aikajärjestykseen.

Otsikkopalkin osiot näyttävät olevan hieman kohollaan. Jotkut käyttäjät saattavat ehkä saada tästä vihjeen, että niitä voisi klikata hiirellä. Mutta mikä kertoo, että mitä klikkaus saisi aikaan? Tästä ei ole pienintäkään vihjetta näkyvissä!

Windows 2000:n julkaisuun mennessä Microsoft on löytänyt tämä käytettävyysongelman. Otsikkopalkkia on hieman parannettu:

Nimi ▲	Koko	Tyyppi
Artikkelit1		Tiedostokansio
Aspi		Tiedostokansio
Digikuva		Tiedostokansio

Nuoli ylöspäin kiinnittää käyttäjän huomiota siihen, että tiedostot on järjestetty alaspäin etenevään aakkosjärjestykseen. Mutta kaikki käyttäjät eivät ehkä hoksaa, että järjestyksen voi kääntää klikkaamalla. Mikään ei myöskään kerro, että tiedostot voi järjestää muidenkin tietojen kuin nimen mukaan. Olisi selvempää, jos kaikki käyttäjän mahdollisuudet olisivat selvästi esillä:



Tällainen käyttäjälle tärkeiden asioiden näkyville paneminen on käyttöliittymien suunnittelun ehkä keskeisin haaste. Seuraavassa tutkimme hyvin yksinkertaisen systeemin ja käyttöliittymän avulla, että minkälaisia asioita käyttöliittymän pitäisi kommunikoida käyttäjälle.

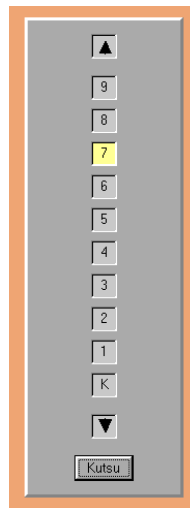
## Mistä käyttöliittymä viestii?

Kun käyttäjä kohtaa uuden sovelluksen, hänellä on yleensä sovellusalueen tietämyksen lisäksi eväinään jonkinlainen mielikuva siitä, mitä hän haluaa saada aikaiseksi. Esimerkiksi tekstinkäsittelyohjelman käyttäjällä on käsitys siitä tekstistä, jonka hän haluaa saada aikaiseksi, ja taulukkolaskimen käyttäjällä on käsitys niistä laskelmista, jotka hän haluaa saada tehtyä. Ottopisteen käyttäjällä on mielikuva siitä, kuinka paljon rahaa hän haluaa saada nostettua. Jne.

Nykyisin voidaan jo lähteä siitä, että uuden sovelluksen kohtaavalla käyttäjällä on tietokoneen käytön yleistaitoja. He osaavat yleensä mm. avata ja sulkea ikkunoita hiirellä, tehdä valikkovalintoja sekä tunnistaa ja käyttää komentopainikkeita sekä muita yleisimpiä kontrolleja (ohjausvälineitä).

Näillä eväillä käyttäjän pitäisi kyetä päättämään, miten hän pääsee haluamaansa lopputulokseen. Käyttöliittymän täytyy auttaa häntä tässä päättelemisessä kaikin mahdollisin tavoin.

Seuraava piirros esittää kotitaloni hissin käyttöliittymää, ennen kuin se hissiremontin yhteydessä muutettiin epähavainnollisemmaksi.



Hissin käyttäjä tuntee sellaisia objekteja kuin ”rappukäytävä”, ”kerros”, ”portaat” ja ”hissi”. Hän tietää, että rappukäytävässä hän voi kutsua hissin luokseen, ja hissin sisällä hän voi komentaa hissin haluamaansa kerrokseen.

Sovelluksen tai systeemin ensikertalainen käyttäjä etsii käyttöliittymästä sovellusalueeseen liittyviä tuttuja ja tunnistettavia asioita. Sovellusalue on tässä tapauksessa kerrosten välinen liikkuminen. Tuttua taas on se, että kerrokset ovat numeroituja ja sijaitsevat päällekkäin.

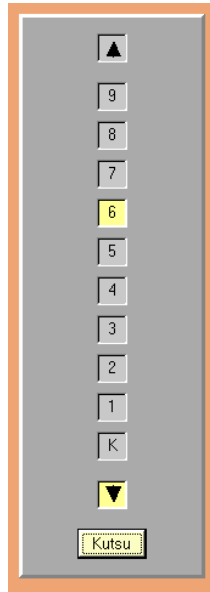
Myös tästä käyttöliittymästä löytyy numeroita päällekkäin. Tuttu järjestyks antaa käyttäjälle vahvan vihjeen siitä, että miten käyttöliittymä on tulkittava. Käyttäjän on helppo yhdistää että päällekkäiset numerot talon kerroksiin! Nuolet taas on helppo liittää liikkumiseen. Kyse on siis ilmeisesti liikkumisesta kerrosten välillä. Ilmeisestikin tässä on siis hissi!

Seitsemännen kerroksen kohdalla palaa merkkivalo. Hissi voi olla vain yhdessä kerroksessa kerrallaan. Ilmeisesti valo ilmaisee sitä, että hissi on nyt seitsemännessä kerroksessa!

Käyttäjä on siis tunnistanut, että tässä on hissi, ja että hissi ei ole paikalla vaan seitsemännessä kerroksessa. Hän tarvitsee keinon kutsua hissi paikalle.

Tässä käyttöliittymässä on vain yksi toimintamahdollisuus selvästi esillä. Kerrosten merkkivalot eivät ole koholla, ja ne näyttävät olevan kiinteästi kiinni. Alimmaisena oleva painike sen sijaan on koholla, mikä kertoo käyttäjälle, että tätä namiskaa voi painaa.

Kun käyttäjä on painanut kutsupainiketta, siihen syttyy valo osoittamaan, että hissi on kutsuttu. Jos hissi on varattu, se ei lähde heti liikkeelle. Kun se vapautuu, nuolen merkkivalo syttyy:



Pian hän myös näkee kerrosmerkkivaloista, että hissi on tulossa alapäin. Alanuolen valo sammuu, kun hissi on paikalla.

Tämä yksinkertainen käytön esimerkki kertoo meille perusasiat siitä, minkälaisista asioista käyttäjä ja käyttöliittymä yleensä keskustelevat:

**Mitkä ovat ne toiminnan kohteet (objektit), joita sovellus käsittelee?** Hissin ovessa lukeva teksti ”Hissi” kertoo käyttäjälle, että hänellä on hissi käytettävissään. Pöytänumerot kertovat, että hissi liikkuu yhdeksän kerroksen välillä.

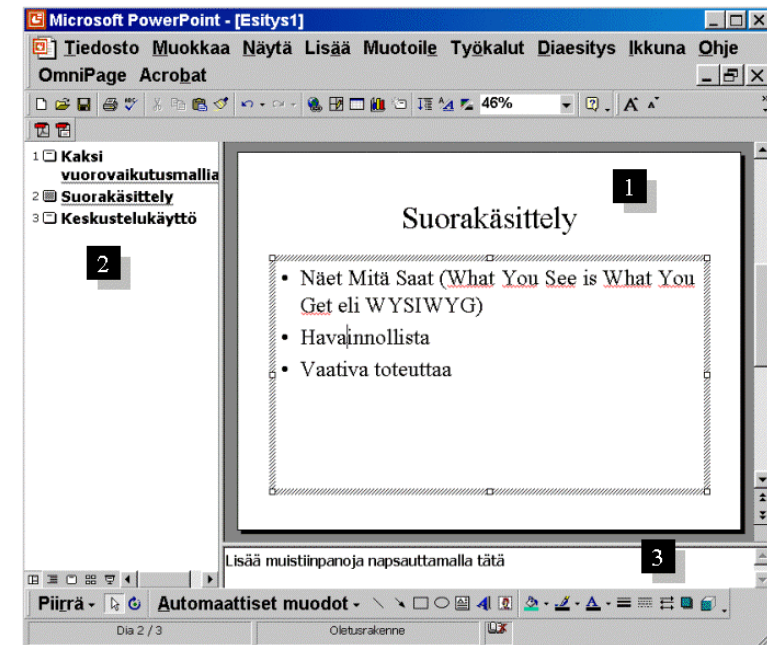
**Missä tilassa nämä objektit ovat?** Alas osoittavan nuolen kohdalla palaa myös valo, joten hissi on matkalla alapäin. Kuudennen kerroksen kohdalla palava valo kertoo, että hissi on nyt tämän kerroksen kohdalla.

**Mitä objekteille voi tehdä?** Kutsupainike on ainoa käyttäjälle tarjolla oleva ohjausväline. Käyttäjä voi siis tehdä vain yhden asian – kutsua hissin luokseen.

**Mikä on vuorovaikutuksen (keskustelun) tilanne?** Kutsupainikkeessa palaa valo, joten hissi on kutsuttu. Systeemi siis suorittaa käyttäjän antamaa komentoa.

## Esimerkkejä näkyvyydestä

Seuraavaksi haemme tuntumaa asioiden esille panemisen kysymyksiin tarkastelemalla esimerkkisovelluksena Microsoftin PowerPointin ratkaisuja:



Mitkä ovat ne toiminnan kohteet (objektit), joita sovellus käsittelee?

Sovelluksella tehdään dia- tai kalvoesityksiä. Ikkunassa ovat esillä sekä muokattavana oleva kalvo (kuvassa kohta 1) että koko esitys (kuvassa kohta 2).

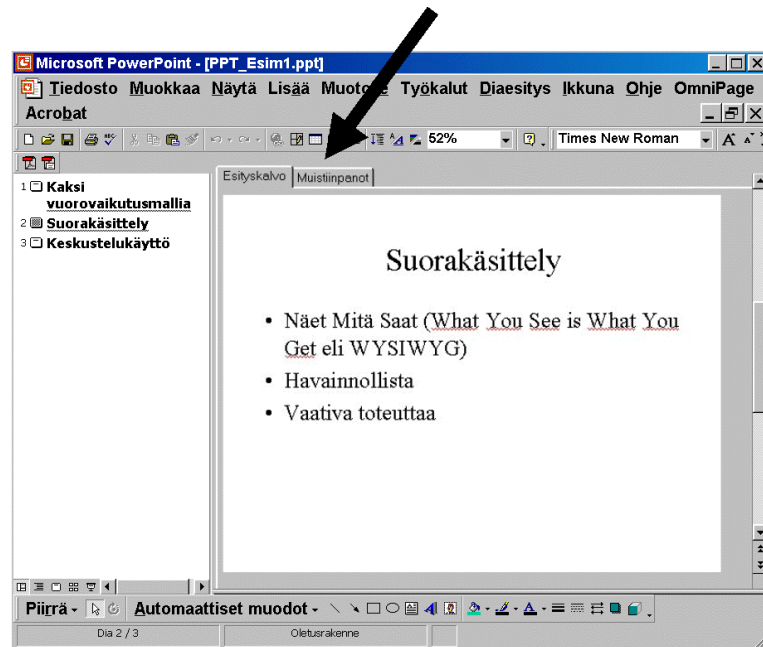
Kuhunkin diaan voi liittää tekstiä, joka ei näy itse kalvolla, mutta joka voidaan haluttaessa tulostaa paperille. Esityksen tekijä voi näin tehdä

muistiinpanoja itseään varten, tai hän voi liittää täydentävää tekstiä kuuli-  
joille jaettavaan esitysmateriaaliin.

Nämä kalvokohtaiset tekstit ovat esillä kuvan kohdassa 3. Jos ne eivät  
olisi näin selvästi esillä, monelta käyttäjältä voisi jäädä tiedostamatta, että  
tällainen mahdollisuus on olemassa. Tämä on siis erittäin hyvä esimerkki  
käyttäjälle hyödyllisten asioiden esille panemista.

Mutta liittyvätkö muistiinpanot koko esitykseen vai kuhunkin kalvoon?  
Vahva palkki muistiinpanoalueen ja kalvon välissä saattaa antaa käyttäjäl-  
le väärän käsityksen, että muistiinpanot eivät ole kalvokohtaisia, vaan liit-  
tyvät koko esitykseen!

Tässä on vaihtoehtoinen ratkaisu, joka ilmaisee selvemmin, että muis-  
tiinpanot ovat kalvokohtaisia:



Tästä esimerkistä opimme, että objektien lisäksi myös niiden väliset suh-  
teet täytyy tuoda selkeästi esille!

### Missä tilassa objektit ovat?

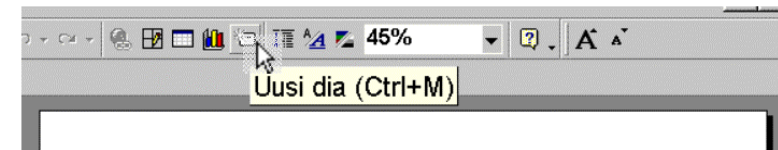
Kuvasta näkyy hyvin havainnollisesti, että esitysobjekti koostuu kolmesta  
kalvosta. Kalvo-objektien sisältöä pääsee katsomaan ja muokkaamaan  
valitsemalla halutun kalvon vasemmalta esityksestä kuvaavasta listasta.

### Mitä objekteille voi tehdä?

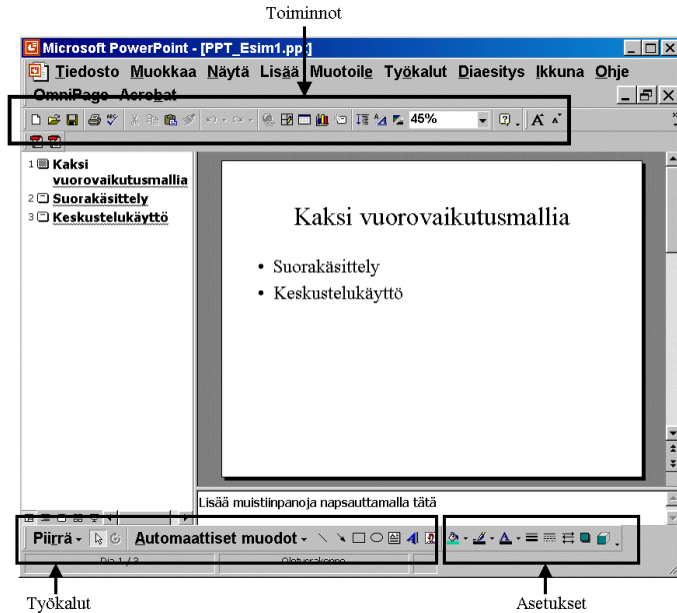
PowerPoint tuo tekemisen mahdollisuuksia näkyville päävalikon sekä  
useiden painikepalkkien avulla. Painikkeilla voi mm.

- käynnistää toimintoja (esimerkiksi tulostuksen),
- tehdä asetuksia (esimerkiksi piirtämisessä käytettävän värin  
asetuksen) sekä
- valita työkaluja (esimerkiksi tekstaustyökalun).

Painikkeissa kuvakkeet edustavat niiden toimintaa – selittävää tekstiä ei  
ole näkyvissä. Onneksi selittävän tekstin (ns. puhekuplaopasteen) saa  
esille osoittamalla painiketta hiirellä:

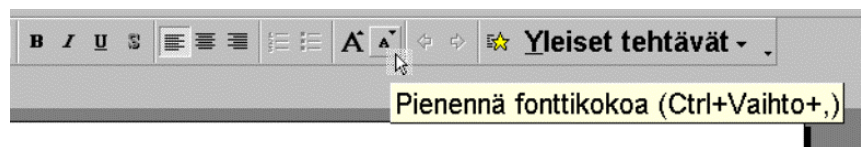


Painikkeet on jaoteltu karkeasti ottaen kolmeen ryhmään:



Jaottelu ei ole aivan selkeä. Esimerkiksi toimintojen palkissa ylhäällä on taulukon luomiseen painike, joka sopisi paremmin työkalupalkkiin. Sen vieressä on painike, joka avaa taulukon asetuksia käsittelevän dialogin. Tämä painike sopisi paremmin asetuspainikkeiden joukkoon.

Ylhäällä oikealla toimintojen palkissa on painikkeet valitun tekstin suurentamiseen ja pienentämiseen:



Alhaalla oikealla asetusten palkissa taas on painike tekstin värin muuttamiseen:



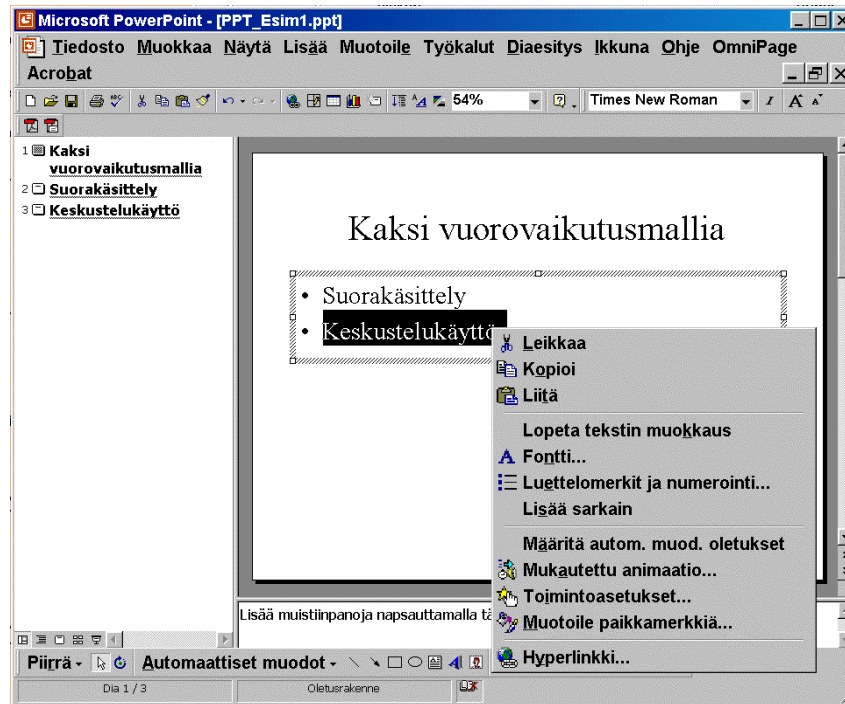
Ovatko tekstin väri ja koko niin erilaisia asioita, että ne kuuluvat eri palkkeihin?

Tekstinkäsittelyohjelmat ovat totuttaneet käyttäjiä siihen, että tekstiä voi mm. pienentää, suurentaa, kursivoida ja lihavoida palkista, joka sijaitsee oikealla ylhäällä päävalikon alla. Tällaiset yleiset tottumukset ovat suunnittelussa huomion arvoisia asioita. Ehkäpä tässä kannattaisi johdonmukaisuuden vuoksi panna myös fontin (eli kirjasinlajin) värin säätö ylös fontin kokopainikkeiden viereen?

Olisiko jako toimintoihin, asetuksiin ja työkaluihin turhan abstrakti tavalliselle käyttäjälle? Saattaa olla, että jaottelut toimintoihin ja asetuksiin ovat vieraita käyttäjän ajatusmalleille. Työkalu sen sijaan on käyttäjille tuttu, tietokoneen ulkopuolisesta maailmasta lainattu käsite. Käyttäjän on helppoa ymmärtää esimerkiksi tekstaustyökalu ja piirtämistyökalu objekteiksi. Näillä objekteilla on ominaisuuksia (esimerkiksi piirtämisessä käytetty väri), joiden muuttaminen vaikuttaa työkalun toimintaan.

Käsiteltävien objektien lisäksi myös työkaluobjektit täytyy siis panna näkyville. PowerPointissa ne ovat esillä työkalupalkissa.

Oliovalikot eli putkahdusvalikot ovat käyttökelpoinen tapa panna olioiden ominaisuuksia ja toimintamahdollisuuksia esille:



luokkaa: [Computers > Internet > Web Desi](#)

PowerPointissa kohdistin muuttuu esimerkiksi nuolenpäristiksi, kun sen alla on jotain, mitä voidaan siirtää. Esimerkiksi esityksen kalvoja voi järjestellä hiirellä poimimalla ja pudottamalla:

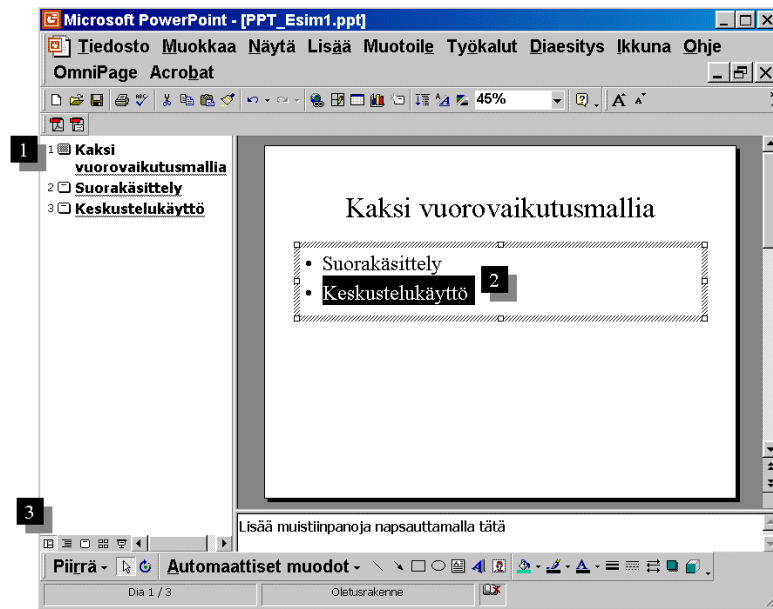


Tässä on valittu hiirellä pätkä tekstiä, ja avattu hiiren oikealla painikkeella tekstille putkahdusvalikko.

Mikään käyttöliittymässä ei suoranaisesti kerro käyttäjälle, että oloon liittyvä putkahdusvalikko on tarjolla. Asia selviää käyttäjälle vain kokeilemalla. Koska putkahdusvalikoiden mahdollisuudet ovat tällä lailla piilossa, ne eivät koskaan voi olla ainoa tapa tehdä jokin asia. Käyttäjällä täytyy aina olla vaihtoehtoisia tapoja tehdä niistä löytyvät asiat.

Hiiren kohdistimen muuttaminen on myös yksi tapa panna toimintamahdollisuuksia esille. Esimerkiksi webbiselainten käyttäjät ovat oppineet, että linkkiä osoittava kohdistin muuttuu osoittavan sormen näköiseksi:

## Mikä on vuorovaikutuksen (keskustelun) tilanne?



PowerPoint esittää paljon sellaista informaatiota, joka ei liity käsiteltävien objektien (esityksen ja kalvojen) tilaan vaan vuorovaikutuksen tilaan.

Kuvan kohdassa 1 näemme, että esityksen ensimmäistä kalvoa kuvaava kuvake on muita tummempi. Tämä ilmaisee, että ensimmäinen kalvo on valittu esille ja käsiteltäväksi.

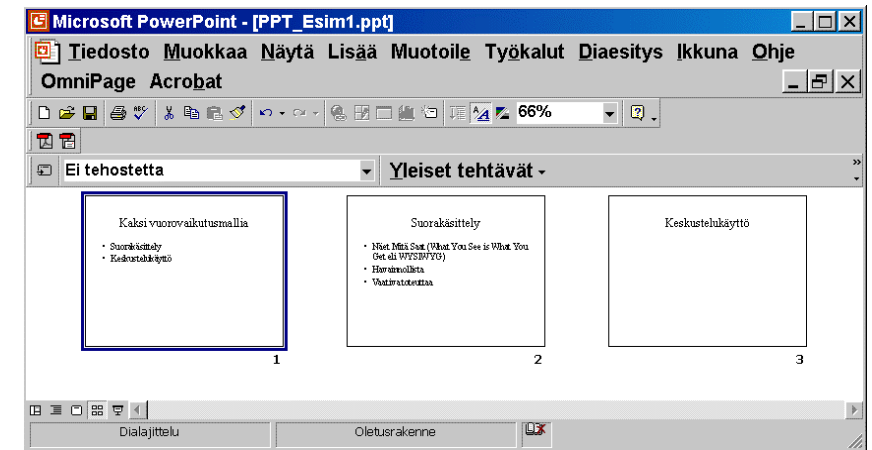
Käyttäjä voi siirtyä kalvolta toiselle klikkaamalla listassa halutun kalvon otsikkoa tai kuvaketta. Lista toimii navigoinnin välineenä, jonka avulla käyttäjä voi siirtyä dokumentissa paikasta toiseen.

Kohdassa 2 näemme, että hiirellä on valittu tekstilohko ja sen viimeinen rivi. Näin valittu teksti voidaan esimerkiksi siirtää leikepöydälle, tai sen kokoa tai kirjasinlajia voidaan muuttaa.

Kohdassa 3 näemme joukon painikkeita, joilla voidaan valita erilaisia näkymiä esitykseen:

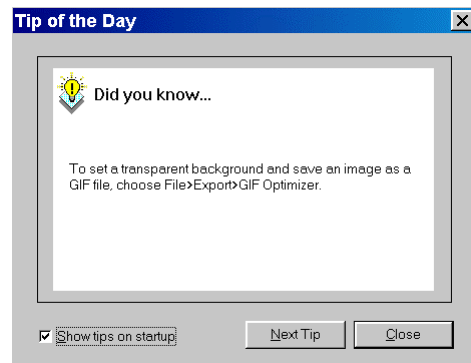


PowerPoint tarjoaa useita tapoja kalvojen ja esitysten katselemiseen. Esimerkiksi toinen painike vasemmalta avaa järjestelypöydän, jonka avulla kalvojen järjestystä on helppo muuttaa:



## Mitä tuodaan etualalle?

Jos ohjelma on kovin monipuolinen, kaikkia toimintamahdollisuuksia ei saa mahtumaan esille käyttöliittymän etualalle. Esille tuotavaksi on silloin valittava ominaisuuksia, jotka ovat tärkeitä suurelle osalle käyttäjistä. Katveisiin saattaa kuitenkin jäädä asioita, jotka ovat joillekin käyttäjäryhmille hyvinkin tärkeitä! Ohjelmaa käynnistettäessä avautuvat päivän vihje –ruudut ovat osoittautuneet hyväksi tavaksi tuoda esille tällaisia joillekin käyttäjille tärkeitä asioita. Tässä on esimerkkinä Paintshop Pro -piirtämisohjelman vihjeruutu:



## Näkyvyys keskustelukäytössä

Suorakäsittelyyn perustuvissa sovelluksissa käyttäjä näkee suoraan toimenpiteidensä vaikutukset käyttöliittymän esittämiin objekteihin. Tällainen syyn ja seurauksen välitön yhteys auttaa käyttäjää oppimaan ja ymmärtämään sovellusta.

Keskustelukäytössä objekteja käsitellään epäsuorasti kommentojen välityksellä. Samat näkyvyyden periaatteet ovat kuitenkin sovellettavissa myös keskustelukäyttöön:

Sovelluksen täytyy tuoda esille käsittelemänsä objektit. Esimerkiksi pankkiautomaatin käyttäjälle täytyy tuoda esille, että hänellä on tili, jolta voi nostaa rahaa ja maksaa laskuja.

Käyttäjän täytyy voida nähdä käsiteltävien objektien tila. Esimerkiksi tilin saldo on tarpeellinen tieto pankkiautomaatin käyttäjälle.

Sovelluksen täytyy kertoa käyttäjälle hänen toimintavaihtoehdoistaan – esimerkiksi valikkojen avulla.

Käyttäjän täytyy nähdä vuorovaikutuksen tila. Palvelusovelluksien toimintaan liittyy usein näkyviä viiveitä. Esimerkiksi pankkiautomaatin käyttäjä joutuu odottamaan, kun tilitapahtuma välitetään keskuskoneelle ja käsitellään. Käyttäjälle täytyy kertoa, että komento on otettu vastaan, ja että sitä suoritetaan. Edellä hissien käytön esimerkissä näimme, että hissi

ei ehkä lähde liikkeelle heti kutsun saatuaan. Kutsupainikkeeseen syttyy kuitenkin valo ilmaisemaan, että hissi on kutsuttu.

Suorakäsittelyssä käyttäjä näkee käsittelemiensä objektien tilan ennen toimenpidettä sekä myös toimenpiteen jälkeen. Myös keskustelukäytössä on käyttäjälle annettava palautetta siitä, että mitkä ovat hänen toimenpiteidensä tulokset ja vaikutukset. Esimerkiksi pankkiautomaatin käyttäjälle saa palautetta luukusta ulos putkahtavien setelien muodossa. Hänelle on myös hyvä kertoa, että mikä on tilin saldo oton jälkeen.

Tärkein palaute koskee usein toimenpiteen onnistumista!

Muutamia vuosia sitten olin tilaamassa romppua erään amerikkalaisen firman nettisivuilla. Annoin tilaus- ja laskutustiedot, ja klikkasin tilauksen vahvistuspainiketta. Odotin useita minuutteja, mutta mitään ei tapahtunut. Sain tarvitsemani palautteen tilauksen onnistumisesta vasta, kun tilattu romppu kolahti postiluukusta. Oli hyvä, että en yrittänyt tehdä tilausta uudestaan, kun en saanut vahvistusta tilauksen vastaanotosta!

En siis suosittelut palautteen antamista postitse! Välitön ja riittävä palaute on yksi käyttöliittymien suunnittelun tärkeimmistä tavoitteista.

## Näkyvyys suorakäsittelyssä

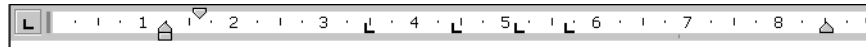
Suorakäsittelyyn perustuvissa sovelluksissa täytyy asettaa esille monenlaisia asioita, kuten

- työympäristön tila ja asetukset,
- objektien manipulointiin tarjolla olevien työkalujen valikoima,
- valittu työkalu,
- työn kohteeksi valittu objekti tai objektit, sekä
- näihin objekteihin liittyvät toimintamahdollisuudet.

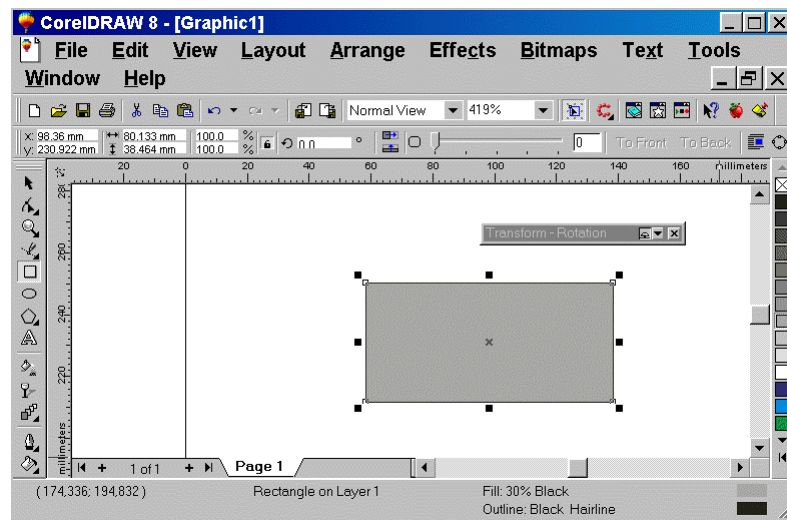
Työympäristön asetukset vaikuttavat käsiteltäviin objekteihin sekä työkalujen toimintaan. Esimerkiksi Wordin sarkainrivi määrittelee tekstillä marginaalit sekä sarkainasetukset. Se ei ole osa dokumenttia eikä myös-



kään varsinainen työkalu. Se on pikemminkin näkyvä osa tekstinteen virtuaalista työympäristöä.



Työkalupalkeissa on esillä toimintamahdollisuuksia. Työkalun valinta muuttaa yleensä hiirikohdistimen ulkonäköä ja sen toimintaa. Työkalupalkit ovat melkein poikkeuksetta työikkunan vasemmassa reunassa, kuten tässä Corel Draw'ssa:

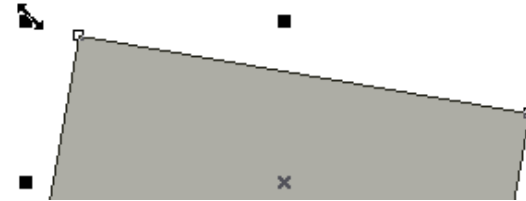


Kelluvat työkalupalkit ovat käyttäjän siirrettävissä. Esimerkiksi MS Wordissa ilmestyy tällainen kelluva työkalupalkki esille, kun käyttäjä klikkaa hiirellä jotain kuvaa:



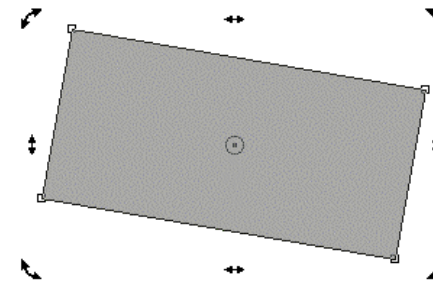
Valittu objekti ilmaistaan graafisissa sovelluksissa yleensä ympäröimällä se pienillä mustilla neliöillä – kuten yllä Corel Draw'ssa. Nämä merkit toimivat myös objektin venytyskahvoina. Niiden visuaalinen asu ei anna

tästä toimintamahdollisuudesta mitään vihjettä. Niiden lähellä hiirikohdistin kuitenkin muuttuu kaksipäiseksi nuoleksi, joka antaa vihjeen venyttämisen toimintamahdollisuudesta:



Hiirikursorin ulkonäkö voi siis kertoa käyttäjälle, että mitä osoitetulle kohdalle voidaan tehdä.

Jos Corel Draw'lla valittuun kohteeseen keskispistettä ilmaisevaa ristiä klikkaa, esille tulee kierto- ja vääntökahvoja:



Nämä kahvat ovat hyviä visuaalisia vihjeitä objektin tehtävistä asioista. Valitettavasti käyttäjälle ei ole esillä mitään vihjettä siitä, että keskipisteen klikkaaminen toi esille uusia toimintamahdollisuuksia.

Jos objekteilla on erilaisia tiloja erilaisine toimintamahdollisuuksineen, ne voisi asettaa esille kelluvaan palkkiin, joka tulee esille, kun objekti valitaan.

## Peruutettavuus täydentää näkyvyyttä

Käyttäjien uteliaisuus vaihtelee:

- Jotkut haluavat tietää niin vähän kuin mahdollista

- Joidenkin uteliaisuus kohdistuu lähinnä omiin tehtäviin liittyviin toimintoihin ja mahdollisuuksiin
- Jotkut ovat laajasti uteliaita, että mitä kaikkea sovelluksella voikaan tehdä

Sovelluksen kehittäjän kannattaa ruokkia käyttäjien uteliaisuutta tekemällä sovelluksesta mahdollisimman *helposti tutkittava*.

Tutkittavuus = Asioiden näkyvyys + Toimintojen peruutettavuus. Jokainen kokenut tietokoneen käyttäjä on oppinut arvostamaan sovelluksissa yleistä toimenpiteiden peruuttamisen mahdollisuutta (Undo-mahdollisuutta). Kokeneiden käyttäjien käsissä se auttaa erilaisten vaihtoehtojen kokeilemisessa ja vertailussa. Aloittelevaa käyttäjää se auttaa kokeilemalla oppimaan erilaisia asioita.

Olemme oppineet pitämään selvänä, että tekstejä, kuvia, ynnä muita dokumentteja käsittelevät välinesovellukset tarjoavat useiden toimenpiteiden peruutusmahdollisuudet. Mutta peruutusmahdollisuus voi olla tärkeä asia myös erilaisten palveluiden käyttäjälle.

Kun olen varannut itselleni hotellimajoituksia webin palvelujen kautta, olen yleensä saanut sähköpostilla tilauksen vahvistusviestissä ohjeet mahdollisen peruutuksen varalle. Luulen kuitenkin, että monet jättävät näitä hotelliportaaleita käyttämättä, jos peruutusmahdollisuudesta ei ole selvää informaatiota esillä palvelun verkkosivuilla.

Tekstin käsittelijän ja hotellin varaajan kohdalla peruutusmahdollisuus palvelee perimmältään yhtä ja samaa asiaa: käyttäjä tutkii ja hyödyntää sovellusta rohkeammin, jos hän tuntee olonsa turvalliseksi!

## Yhteenveto

Uuden sovelluksen kohtaavalla käyttäjällä on yleensä seuraavanlaisia eväitä:

- Käyttäjakohtaisesti vaihteleva määrä sovellusalueen ymmärrystä

- Jonkinlainen käsitys siitä, minkälaisia objekteja sovellus käsittelee
- Jonkinlainen aavistus, minkälaisia asioita näille objekteille voi tehdä
- Usein melko selkeä käsitys siitä lopputuloksesta, jonka haluaa saada aikaan
- Käyttäjakohtaisesti vaihteleva määrä uteliaisuutta
- Käyttäjakohtaisesti vaihteleva määrä mikron käytön yleistaitoja.

Sovelluksen käyttö on kaksisuuntaista viestintää, jossa käyttöliittymän tehtävä on auttaa käyttäjää päättämään, miten hän saa haluamansa asiat tehdyksi. Käyttäjää voi parhaiten auttaa panemalla hänen tarpeisiinsa ja tavoitteisiinsa liittyviä asioita esille:

- Sovellusten käsittelemien erilaisten objektityyppien esille panno auttaa käyttäjää tunnistamaan omiin tavoitteisiinsa liittyviä tuttuja asioita. Tämä auttaa käyttäjää pääsemään alkuun ohjelman ominaisuuksiin ja mahdollisuuksiin tutustumisessa.
- Objektien tilan esille panno antaa käyttäjille välitöntä palautetta hänen toimenpiteidensä tuloksista.
- Toimintamahdollisuuksien esille panno opastaa käyttäjää eteenpäin tekemään toimenpiteitä, jotka vievät häntä kohti tavoitteitaan.
- Vuorovaikutuksen tilan esille panno auttaa käyttäjää ymmärtämään sovelluksen toimintaa.