

KÄYTETTÄVYYSPÄIVÄ

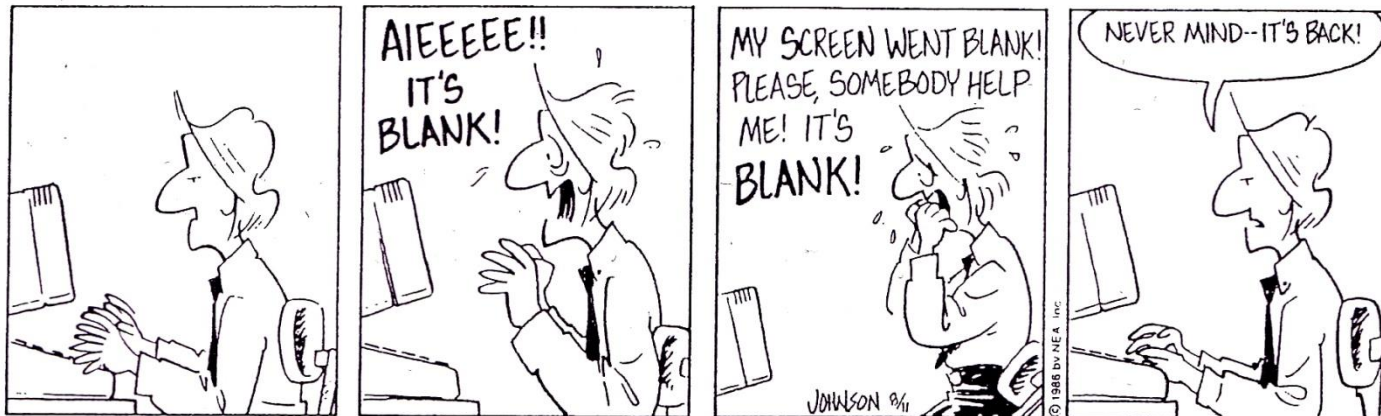
20.4.2017

Johanna Silvennoinen

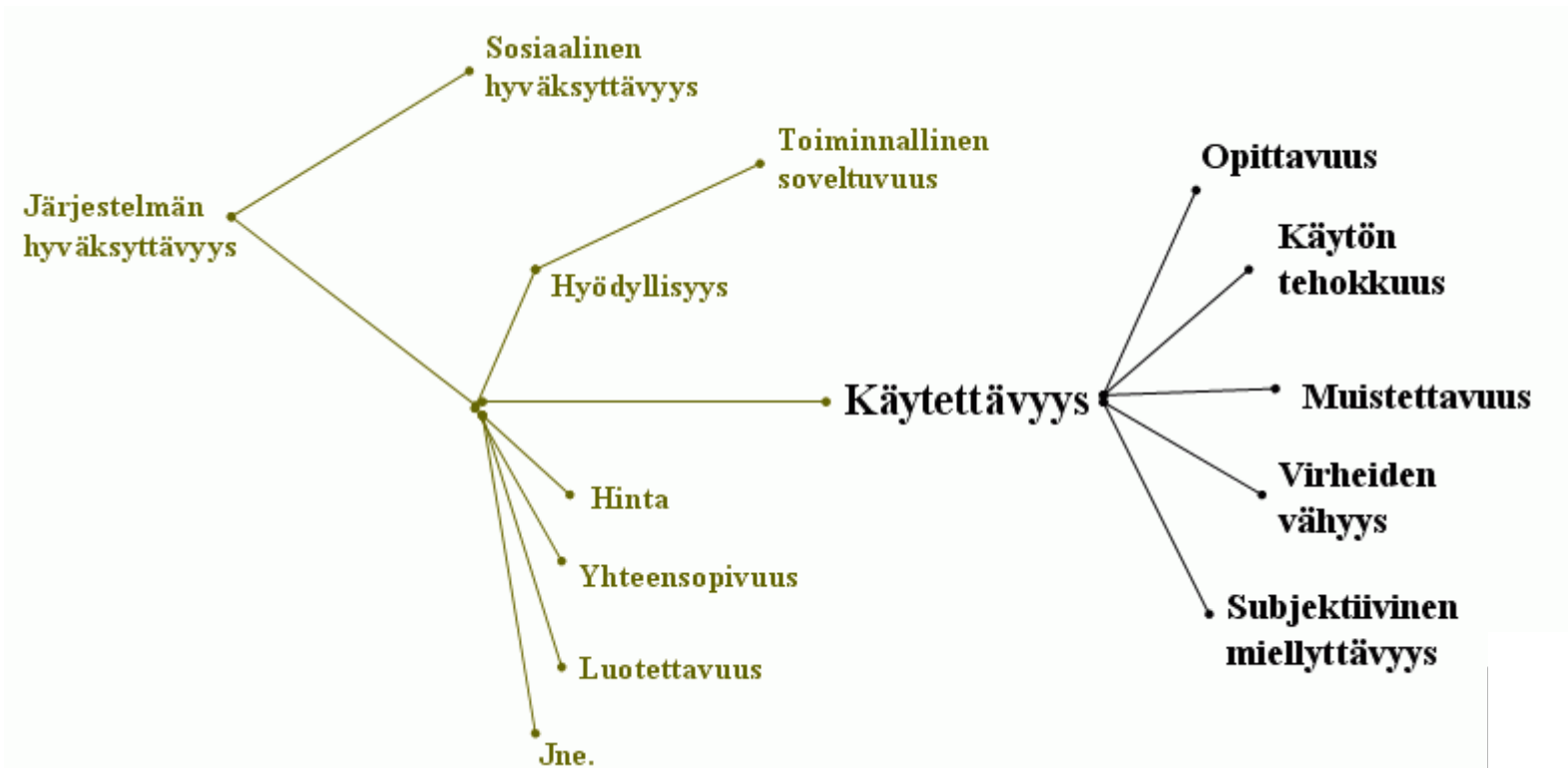
(Perustuu Meeri Mäntylän kalvoihin, sis. osia Anne Pirisen esityksestä)

Mitä se on? 1/4

- ”Tuotteen käytettävyys kertoo, kuinka hyvin käyttäjät pystyvät käyttämään tuotetta **OIKEIN, TEHOKKAASTI** ja **MIELLYTTÄVÄSTI** tavoitteiden saavuttamiseksi tietyssä käyttöympäristössä ja –tilanteessa.” (ISO)



Mitä se on? 2/4

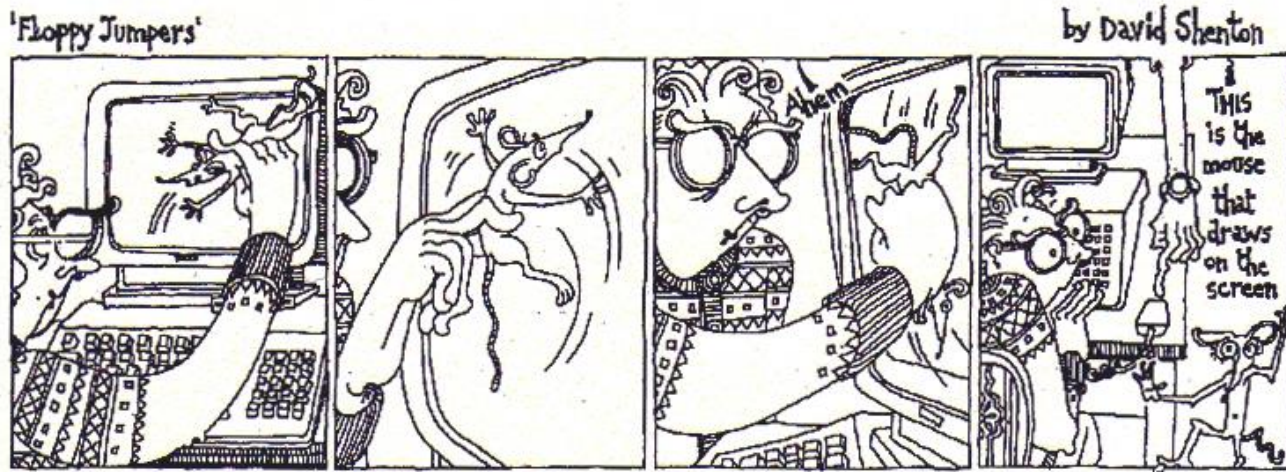


Mitä se on? 3/4 Heuristinen arviointi

1. **Palvelun tila ja näkyvyys** (+sijainti)
2. **Palvelun ja tosielämän vastaavuus** (käyttäjille ymmärrettävä kieli)
3. **Käyttäjän kontrolli ja vapaus** (palaaminen)
4. **Yhteneväisyys ja standardit** (konventiot)
5. **Virheiden estäminen** (+informointi)
6. **Tunnistaminen mielummin kuin muistaminen** (näkyvyys)
7. **Käytön joustavuus ja tehokkuus** (oikopolut + personointi)
8. **Esteettinen ja minimalistinen design** (visuaalinen käytettävyys)
9. **Virhetilanteiden tunnistaminen, ilmoittaminen ja korjaaminen**
10. **Opastus ja ohjeistus** (tarvittaessa)

Mitä se on? 4/4

- Käytettävyyteen liittyvät tunteet ohjelman hallinnasta, mukavasta työskentelystä ja itse ohjelman ”unohtamisesta”
 - ▣ DON'T MAKE ME THINK!
- Käyttäjän odotuksiin vastaaminen



Merkitys 1 / 3

- Asiakkaan ja loppukäyttäjän tyytyväisyys
 - ▣ Uskollisuus
 - ▣ Työnteon tehokkuus
 - ▣ Virheiden vähyys

- Jos tuote ei ole käytettävä →
 - ▣ Käyttämättä jättäminen
 - ▣ Töiden sysääminen toisille
 - ▣ Asiakkaiden menettäminen



Merkitys 2/3

- **Asiakaskokemuksen merkitys**
 - ▣ **Vaativat asiakkaat**
 - ▣ **Vaatimusten monialaisuus** (visuaalinen käytettävyys, kiinnostavuus, kontekstiin sopivuus, miellyttävyys, oikean mielikuvan välittäminen, kilpailijoista erottuminen)
 - ▣ **Ostopäätöksiä tehdään toisten käyttäjien suositusten mukaan**
 - ▣ **Kokemusten jakaminen tapahtuu välittömästi**

Merkitys 3/3



- Yrityksen maine kasvaa
- Asema markkinoilla paranee
- Kilpailuvaltti
- Pitkän aikavälin kustannukset laskevat

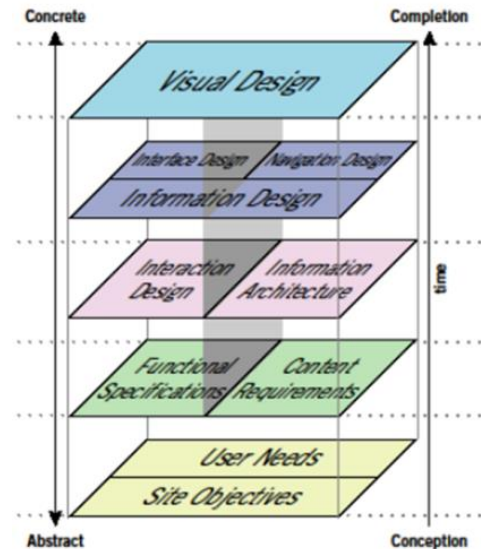
→ SUUREMPI TUOTTO PITKÄLLÄ
AIKAVÄLILLÄ

Miksi se on niin hankalaa? 1 / 3

- Käyttöliittymän lähtökohdat ja suuret päätökset johtoportaan vastuulla
 - ▣ Käyttäjien vaikutusvalta?
 - ▣ Suunnitelmia käydään läpi asiakkaan kanssa liian myöhään
 - ▣ Kattava käytettävyyden huomioiminen **maksaa**
 - ▣ Tuotteen todellinen tarve ja tuotteistaminen?

Miksi se on niin hankalaa? 2/3

- Toiminnallisuus – käytettävyys – esteettisyys
- Ohjelmoija saa vain työtehtävän, ei selitystä tai syytä sen taustalla
- Käyttöliittymän ulkoasu suunnitelmaa ei ole tai sitä ei noudateta
- Priorisointi koetaan hankalaksi

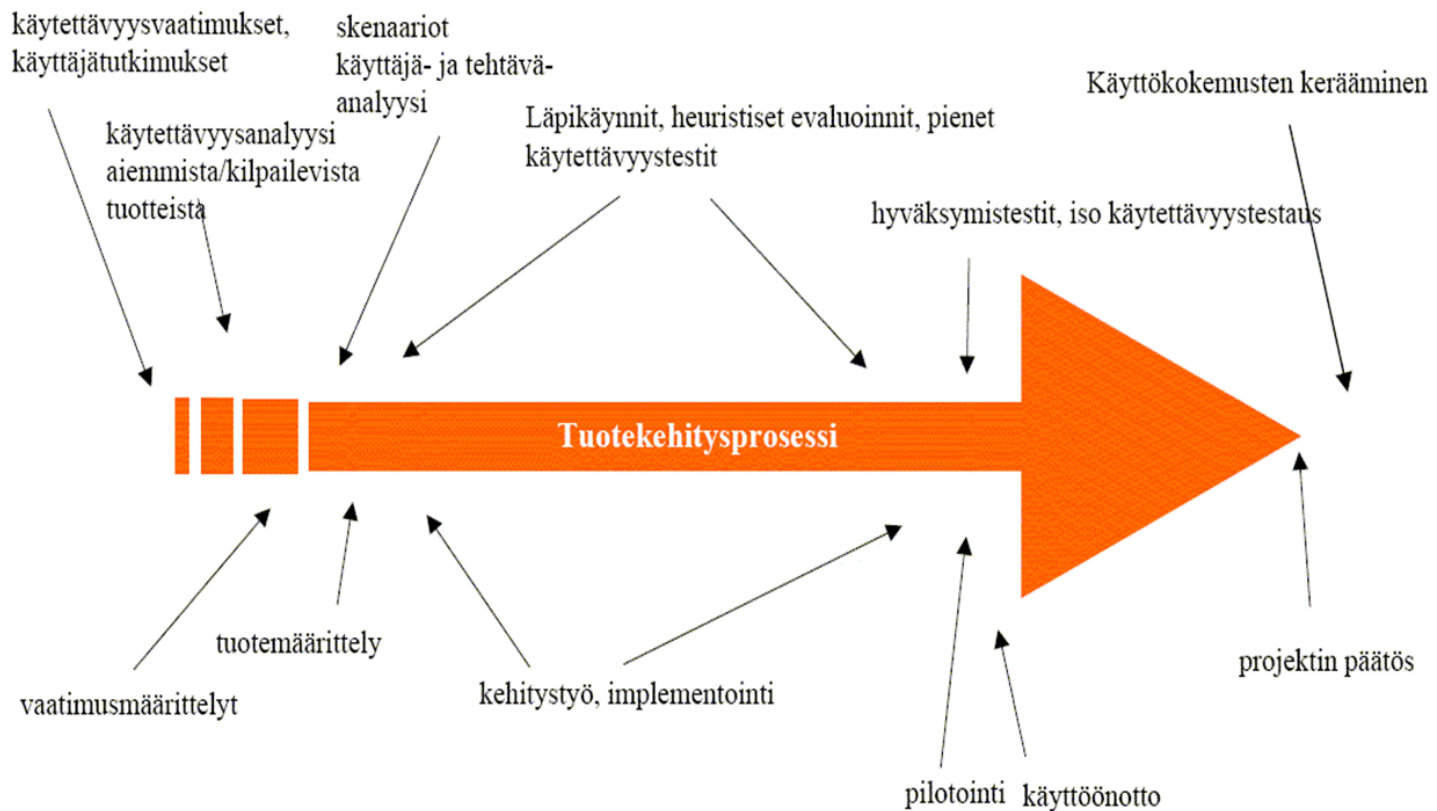


Miksi se on niin hankalaa? 3/3

- Kyse on myös asenteista ja resursseista
 - ▣ Ammattitaito maksaa
 - ▣ Itsestäänselvyyksiä?
 - ▣ Hyvän käytettävyyden suunnittelu vie aikaa projektin alkuvaiheessa
 - ▣ Tuotto vasta pitkällä aikavälillä

Käyttäjäkeskeinen suunnittelu 1 / 4

- Suunnittelu lähtee käyttäjistä ja hänen tavoitteistaan
 - ▣ Kuka on todellinen loppukäyttäjä?



Käyttäjäkeskeinen suunnittelu 2/4

- Selvitä tuotteesi tavoite ja tarkoitus



Minkä ongelman
tuote ratkaisee?



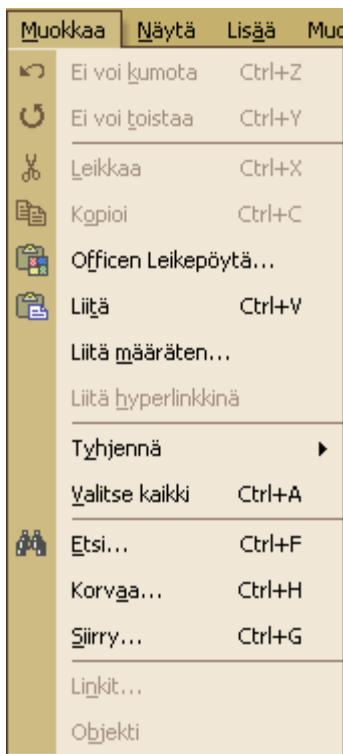
MITÄ ASIOITA
TUOTTEELLA
HALUTAAN TEHDÄ?

- Älä kysy toiminnallisuuksista!

Käyttäjäkeskeinen suunnittelu 3/4

- Selvitettävä eri käyttäjäryhmät, käyttäjien tasot ja käytön kohteet
- Noviisit – keskinkertaiset – ekspertit
 - Käytännössä ohjelma tehdään ”yksinkertaisimmalle” käyttäjälle, antaen lisäominaisuuksia eksperteille

Käyttäjakeskeinen suunnittelu 4/4



- Noviiseille yksinkertainen käyttöliittymä
 - ▣ Riisuttu versio, monimutkaisuuden piilottaminen
- Eksperteille tärkeää käytön tehokkuus ja joustavuus
 - ▣ Oikopolut, pikanäppäimet
- Opittavuus tärkeää asiantuntijuudesta huolimatta!

KÄYTTÖLIITTYMÄN SUUNNITTELU

Periaatteita ja ohjenuoria
käytettävän käyttöliittymän
suunnitteluun ja toteuttamiseen

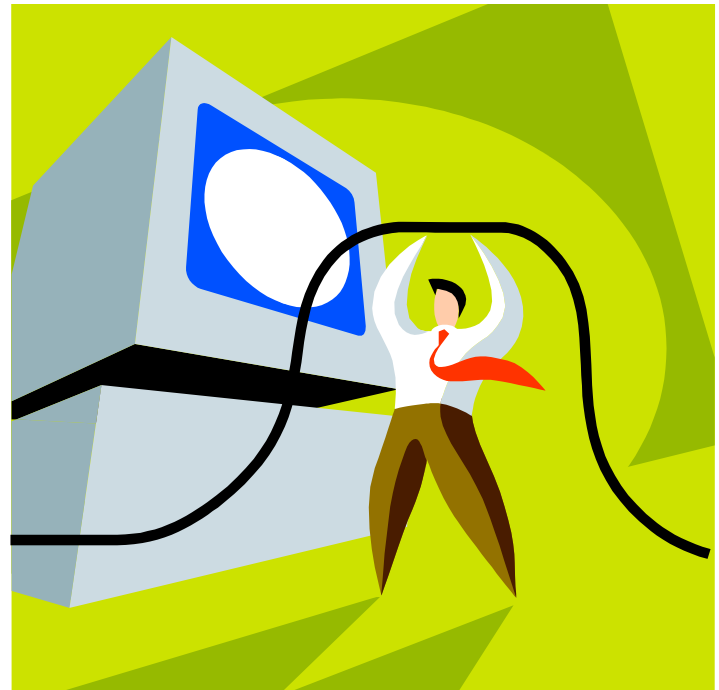


Suunnitteluongelmia



Rakenne ja sisältö

- Ensin suunnitellaan sovelluksen rakenne, sitten ulkoasu
- Tiedon visuaalinen esitystapa vaikuttaa käytettävyyteen
 - ergonomia, johdonmukaisuus
 - virheettömyys, vaivattomuus ja miellyttävyys



Rakenne ja sisältö

- Etusivu on tärkein:
 - ▣ Käyttäjän on ymmärrettävä välittömästi, mikä nettisivu/käyttöliittymä on kyseessä
 - ▣ Pääsy tärkeisiin kohteisiin
- **Minkä takia sivulle tullaan tai ohjelmaa käytetään?**

KÄYTTÖLIITTYMÄN SUUNNITTELU

Rakenne ja sisältö

□ Yhdelle sivulle tarvittava/riittävä määrä informaatiota

□ Tyhjän tilan hyödyntäminen!

□ Huomion kiinnittäminen!



Unit	Type	H	Description	Strat	ASMT	Dimensions	Gr	ChgW	Field	Charge
3	CRATE		CRATE	91	94	97	25x25x30	97	50.00	40.50
1	2MAN		2 MAN P&D						40.00	40.00
2	CRATE		CRATE	500		1,426	50x40x40	1,426	50.00	713.00
0									0.00	0.00

3 Accs \$40.00 DV 0 \$0.00 591 152 1,523 761.50

Navigointi

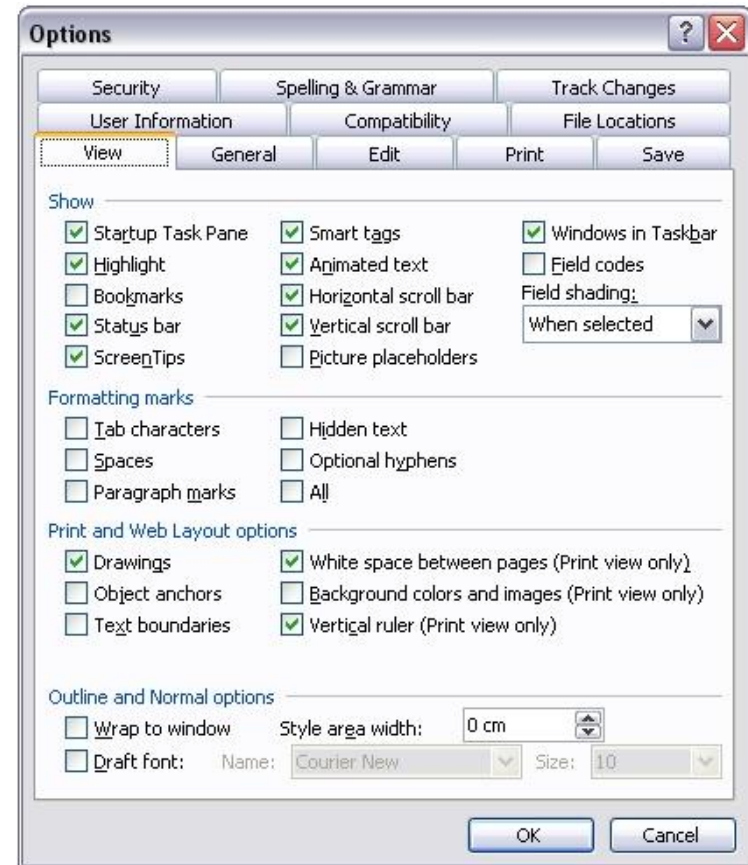
- Hallitsevuuden ja vapauden tunne käyttäjällä
- Mahdollisuus peruutukseen sivustolla



- Käyttäjän sijainnista on hyvä tarjota selkeä informaatio

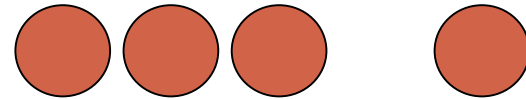
Hahmolait 1/3

- Ihmiset hahmottavat asiat visuaalisesti
- Yhteenkuuluvien asioiden ilmentäminen:
 - ▣ Elementtien asettelu
 - ▣ Elementtien muoto
 - ▣ Rajaukset ja viivat
 - ▣ Värit
 - ▣ Tyhjän tilan käyttö
 - ▣ Otsikointi

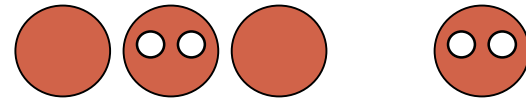


Hahmolait 2/3

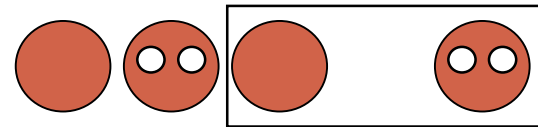
□ Läheisyyden laki



□ Samanlaisuuden laki



□ Sulkeutuvuuden laki



Hahmolait 3/3

- Kun hahmolait rikkoutuvat, toimintoja on vaikea erottaa toisistaan, käyttö vaatii aikaa ja tutkimista sekä virheet lisääntyvät

Form Title -- (appears above URL in most browsers and is used by WWW search)		Background Color:
Q&D Software Development Order Desk		FFFBF0
Form Heading -- (appears at top of Web page in bold type)		Text Color:
Q&D Software Development Order Desk <input checked="" type="checkbox"/> Center		000080
E-Mail responses to (will not appear on)	Alternate (for mailto forms only)	Background Graphic
dversch@q-d.com		
Text to appear in Submit button	Text to appear in Reset button	<input type="radio"/> Mailto
Send Order	Clear Form	<input checked="" type="radio"/> CGI
Scrolling Status Bar Message (max length = 200 characters)		
****WebMania 1.5b with Image Map Wizard is here!****		
<input type="button" value="Prev Tab"/>		<input type="button" value="Next Tab"/>

Yhdenmukaisuus

- Vallitsevien standardien noudattaminen
 - ▣ Sisäinen yhdenmukaisuus vs. ulkoinen yhdenmukaisuus

CONSISTENT

Delete/Insert table

Delete/Insert column

Delete/Insert row

Delete/Insert border

INCONSISTENT A

Delete/Insert table

Remove/Add column

Destroy/Create row

Erase/Draw border

INCONSISTENT B

Delete/Insert table

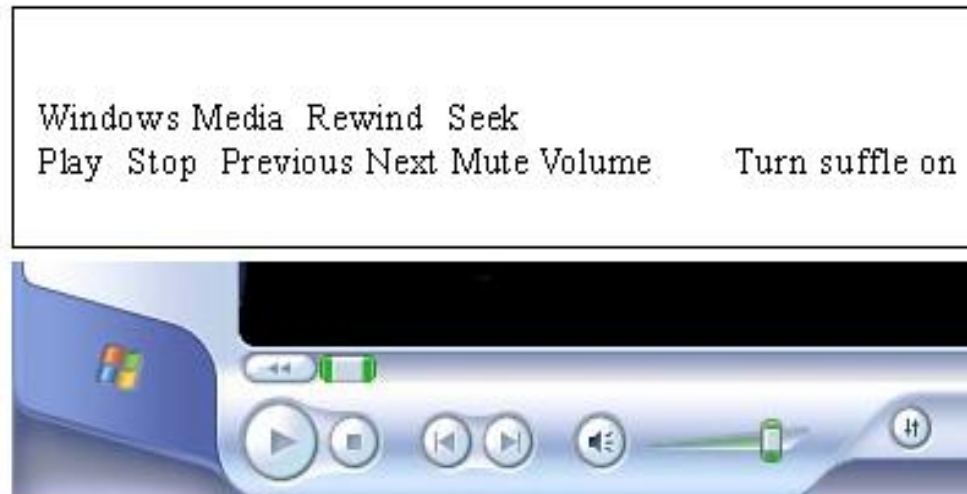
Remove/Insert column

Delete/Insert row

Delete/Insert border

Visuaalisuus

- Ensivaikutelmalla suuri merkitys käyttökokemukseen
- Ihminen on vahvasti visuaalinen hahmottaja



Lomakkeet ja valinnat

- Suunnittelussa tulee ottaa huomioon:
 - ▣ Hahmolait
 - ▣ Onko luonnollisempaa kirjoittaa vai valita haluttu tieto?
 - ▣ Pitääkö nähdä vaihtoehdot, jotta ymmärtää kysymyksen?
 - ▣ Montako vaihtoehtoa on ja voiko niitä valita useamman kerralla?

Luettavuus 1 / 3

- Taustan ja fontin värin kontrasti
- Sopiva kirjasinkoko (10-12 pistettä) ja max. 3 eri fonttia
- Suosi suoria fontteja

Tämä on kirjoitettu Times New Romanilla ja vielä hankalampaa se on kurstiivilla kirjoitettuna. Verrattuna esimerkiksi tähän Arial-fonttiin.



Luettavuus 2/3



- Tekstien tasaus yleensä vasempaan reunaan
- Huomioi passiivinen ja aktiivinen tyhjän tilan käyttö

Luettavuus 3/3

- Selaamisen nopeus korostuu www- ja mobiilikäyttöliittymissä
- Useita otsikoinnin tasoja
- Luettelot ja kaaviot

Alkuperäinen teksti

Nebraska is filled with internationally recognized attractions that draw large crowds of people every year, without fail. In 1996, some of the most popular places were Fort Robinson State Park (355,000 visitors), Scott Bluff National Monument (132,166), Arbor Lodge State Historical Park & Museum (100,000), Carhenge (86,598), Stuhr Museum of the Prairie Pioneer (60,002) and Buffalo Bill Ranch State Historical Park (28,446).

Muokattu teksti

In 1996, six of the most-visited places in Nebraska were:

- Fort Robinson State Park
- Scott Bluff National Monument
- Arbor Lodge State Historical Park & Museum
- Carhenge
- Stuhr Museum of the Prairie Pioneer
- Buffalo Bill Ranch State Historical Park

Mobiilikäytettävyys

- Visuaalinen suunnittelu korostuu
- Sisällön ja valintojen optimointi
- Suositeltavaa käyttää valintoja kirjoittamisen sijaan
 - ▣ Osa-kategoriointi
 - ▣ Oletusarvot ja ennakoitu tekstinsyöttö

Palaute



- Sovelluksen tulee antaa käyttäjälle palautetta meneillään olevasta tapahtumasta
 - Onko järjestelmä toiminnassa?
 - Onko syöte vastaanotettu?
 - Progress bar, jos toiminto kestää yli 10 sekuntia

Luotettavuuden herättäminen

- Pienet huolimattomuusvirheet ja epäyhtenäisyydet antavat epäammattimaisen kuvan
- Ohjeistus
- Yrityksen tietojen, sijainnin ja yhteystietojen esittäminen
- Logot, brändit
- Tyyli, genre, rinnastus

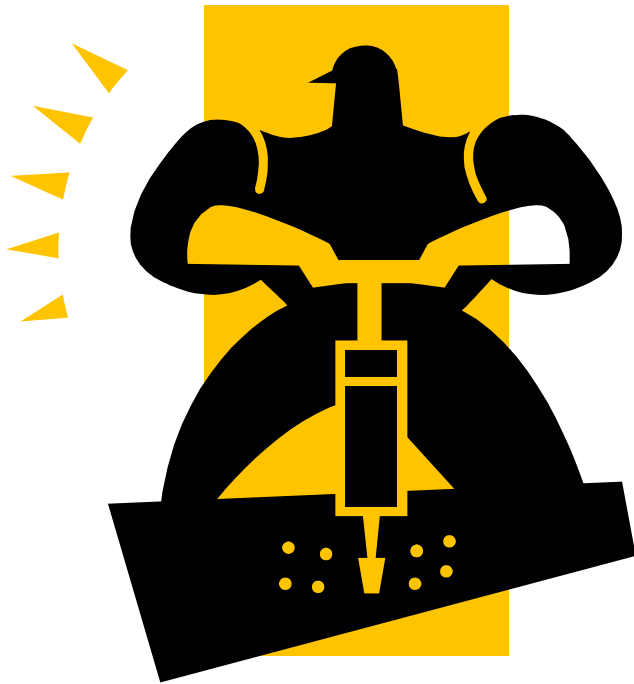
TESTAUS TUOTEKEHITYKSESSÄ

Tavoite

Käytettävyyden testaus



Testauksen osa-alueet



- Suorituskyky
- Luotettavuus
- Tehokkuus
- Siirrettävyys
- Ylläpidettävyys
- Yhteensopivuus
- **Käytettävyys**

Tavoite ja merkitys

- Tavoitteena
 - ▣ Toimiva, laadukas ja luotettava tuote
 - ▣ Virheiden ja epäloogisuuksien löytäminen
 - ▣ Kustannusten pienentäminen
 - ▣ Todellisten käyttäjien mielipide esille
- Jopa 30 % tuotekehityksestä
 - ▣ Aloitus prosessin alkuvaiheessa
- Oma tuotosta kohtaan oltava kriittinen

Käytettävyytestaus

- Asiantuntijatestaukset vs.
- Käytettävyytestaukset
 - ▣ Perinteinen käytettävyytestaus
 - ▣ Ryhmäkeskustelut
 - ▣ Haastattelut
 - ▣ Kyselylomakkeet

Käytettävyystestauksen kulku

- Aloitushaastattelu
 - ▣ Osanottajan tausta ja kokemukset
 - ▣ Odotukset, tavoitteet, aikaisempia kokemuksia hyvistä/huonoista käyttöliittymistä
- Tehtävälista
 1. Kirjaudu sisään
 2. Avaa uusi lomake
 3. ...
- Loppuhaastattelu
 - ▣ Mikä oli hyvää/haastavaa?
 - ▣ Luotatko järjestelmään?
- Analyysi
- Raportointi
 - ▣ Testin kulku
 - ▣ Tulokset ja johtopäätökset
 - ▣ Kehitysehdotukset

Käytettävyystestaus

- Kolme tärkeintä ja helpointa kysymystä www-sivustoa testatessa:
 - ▣ Mikä on käytösi tavoite nettisivuillamme tänään?
 - ▣ Saitko asiasi hoidettua / tavoitteen saavutettua?
 - ▣ Jos et, mikset?

YHTEENVETO

Hyvä käytettävyys on yksi merkittävimmistä askeleista menestykseen

Kuuntele oikeita käyttäjiä, tarpeeksi aikaisessa vaiheessa sekä jatkuvasti kehityksen ohessa

Selvitä erityisesti mitä asioita tuottamallasi ohjelmistolla/tuotteella on tarkoitus tehdä!