

USABILITY

Kognitiivinen läpikäynti

- keskittyy arvioimaan järjestelmän oppimisen helppoutta
 - » erityisesti kokeilemalla oppimiseen
- voidaan käyttää jo tuotekehityksen alkuvaiheessa käyttöliittymäkuvauksen valmistuttua
 - » paperipiirrokset tai prototyyppi
- täydentää muita arviointimenetelmiä

Sirpa Riihiaho, TKK 25

USABILITY

Läpikäynnin vaiheet

- 1. Esiselvitys
- 2. Ryhmän kokoaminen
- 3. Läpikäynti istunnossa
- 4. Havaintojen tallentaminen
- 5. Virheiden ja puutteiden korjaaminen

Sirpa Riihiaho, TKK 26

USABILITY

1. Läpikäynnin esiselvitys

- käyttäjien tunnistaminen
 - » kokemus järjestelmästä
 - » tekninen osaaminen
- arvioitavat tehtävät
 - » valinta markkinatutkimusten, tarveanalyysin, konseptitestauksen tai vaatimusmäärittelyjen pohjalta
 - » perustoiminnot ja jokin näiden yhdistelmä
- skenaario tehtävien taustaksi
- tehtävien suoritustapa vaihteittain
- käyttöliittymän kuvaus tai malli

Sirpa Riihiaho, TKK 27

USABILITY

2. Arvioijien kokoaminen

- voidaan arvioida ryhmässä tai yksittäin
- mukaan yrityksen henkilökuntaa eri tahoilta
 - » suunnittelu-, ohjelmisto-, markkinointi-, dokumentointi- ja koulutusihmisiä sekä käyttöliittymän arvioijia
- ainakin yhden osallistujan hyvä hallita kognitiotieteen perusteet parhaan tuloksen saamiseksi
 - » hyviä tuloksia ohjelmistosuunnittelijan omillakin läpikäynneillä

Sirpa Riihiaho, TKK 28

USABILITY

3. Läpikäynti istunnossa

- käydään tehtävät läpi vaihe vaiheelta ja mietitään käyttäjän osalta
 - » onko tavoite oikea?
 - ymmärtääkö käyttäjä kyseisen vaiheen kuuluvan tehtävään?
 - » huomaako, että toiminto on tarjolla?
 - onko toiminto helposti löydettävissä?
 - » yhdistääkö toiminnon tavoitteeseensa?
 - ovatko termit tai ikonit käyttäjälle ymmärrettäviä?
 - » jos valinnut oikean toiminnon, huomaako tehtävän etenemisen?
 - saako käyttäjä riittävän palautteen?
- edetään oikean toimintasarjan mukaan

Sirpa Riihiaho, TKK 29

USABILITY

4. Havaintojen tallentaminen

- istunnon aikana hyvä käyttää tauluja, isoja lehtiöitä yms.
- tallennetaan
 - » oletukset käyttäjäkunnasta
 - » uskottava "menestystarina"
 - » käyttäjän tietotarpeet
 - mitä tiedettävä ennen tehtävää?
 - mitä opittava tehtävän aikana?
 - » esiin tulleet ideat ja muutosehdotukset
- jälkitarkastelua varten hyvä videoida

Sirpa Riihiaho, TKK 30

U
S
A
B
I
L
I
T
Y

5. Ongelmien korjaaminen

- Jos tavoite on väärä
 - » poistetaan osatehtävä
 - » annetaan ohjaava kehoite
- Jos toimintoa ei huomaa
 - » tuodaan toiminto paremmin esille
- Jos toimintoa ei yhdistä tavoitteeseen
 - » muutetaan termistö tutummaksi ja annetaan ohjeita
- Jos tehtävän etenemistä ei huomaa
 - » annetaan parempi palaute

Sirpa Riihiaho, TKK

31

U
S
A
B
I
L
I
T
Y

Esimerkki: kutsunsiirto

- käyttäjä:
 - » tutkija TKK:lla
 - » osaa soittaa ja vastata puheluun, ei juurikaan muuta
- käyttöliittymä:
 - » kahden rivin näyttö
 - » painike: numerot 0-9, *, #, 'Soittopyyntö', 'Valinnantoisto', 'Purku' ja 'Välilyse'
 - » painike ja merkkivalo: 'Kutsunsiirto', 'Poiminta', 'Ohjelmointi' ja 'Käytin'
- oikea toimintasarja:
 - » 'Ohjelmointi', 'Kutsunsiirto', alanimero, 'Ohjelmointi'

Sirpa Riihiaho, TKK

32

U
S
A
B
I
L
I
T
Y

Läpikäynti vaiheittain (1/4)

- Paina 'Ohjelmointi'-painiketta
 - » Puhelin: 'Ohjelmointi'-merkkivalo syttyy ja näyttöön tulee teksti: "Valitse painike tai anna tunnus"
 - » Ongelma: kuuluuko ohjelmointi käyttäjän tavoitteeseen?
 - » OK: painike hyvin näkyvillä
 - » Kenties ongelma: termi kovin tekninen
 - » OK: puhelin antaa palautteen ohjeen, miten edetä

Sirpa Riihiaho, TKK

33

U
S
A
B
I
L
I
T
Y

Läpikäynti vaiheittain (2/4)

- Paina 'Kutsunsiirto'-painiketta
 - » Puhelin: 'Ohjelmointi'-merkkivalo palaa edelleen ja näyttöön tulee teksti: "Kutsunsiirto"
 - » OK: puhelin neuvoo valitsemaan painikkeen
 - » OK: painike hyvin näkyvillä
 - » Ongelma: onko kutsunsiirto käyttäjälle selkeä termi? Muut vaihtoehdot kuitenkin huonompia.
 - » Kenties ongelma: ainoa palaute toiminnosta on näytössä muuttuva teksti

Sirpa Riihiaho, TKK

34

U
S
A
B
I
L
I
T
Y

Läpikäynti vaiheittain (3/4)

- Anna alanimero
 - » Puhelin: 'Ohjelmointi'-merkkivalo palaa edelleen ja näyttöön tulee teksti: "Kutsunsiirto 3397 käytettävyysslab"
 - » Ongelma: puhelin ei neuvonut antamaan numeroa
 - » OK: numeropainikkeet hyvin näkyvillä
 - » OK?: numeron näppäily luonnollista, mutta ei välttämättä oikeassa muodossa (vain alanimero)
 - » OK: näyttöön tuli annettu numero ja nimi

Sirpa Riihiaho, TKK

35

U
S
A
B
I
L
I
T
Y

Läpikäynti vaiheittain (4/4)

- Paina 'Ohjelmointi'-painiketta
 - » Puhelin: 'Ohjelmointi'-merkkivalo sammuu, 'Kutsunsiirto' syttyy ja näyttöön tulee teksti: "Kutsunsiirto tallennettu", n. 5 s päästä teksti muuttuu: "Kutsunsiirto 3397 Käytettävyysslab"
 - » Ongelma: käyttäjä luulee jo päättäneensä tehtävän
 - » OK: painike hyvin näkyvillä
 - » Ongelma: miksi juuri 'Ohjelmointi'-painiketta?
 - » OK: merkkivalot ja näytön teksti antavat riittävän palautteen

Sirpa Riihiaho, TKK

36

Menetelmien vertailu

- käytettävyydesti
 - » + löydetään suhteessa paljon vakavia ongelmia
 - » - tarvitaan toimiva järjestelmä tai prototyyppi
 - » - järjestely aikaavievää
- heuristinen arvio
 - » + voidaan tehdä jo paperiversioilla
 - » + nopeaa ja edullista
 - » - löydetään suhteessa paljon pieniä ongelmia
- kognitiivinen läpikäynti
 - » + voidaan tehdä jo paperiversioilla
 - » löydetään suhteessa yhtä paljon pieniä ja vakavia ongelmia