

Aapo Puskala tähdentää monipuolisten taitojen merkitystä



Psykologi innostuu
käytännönläheisistä
asioista ja kokeilee
miehellään itse.

27.10.2009
Pihla Mäkinen / Taik

Aapo Puskala on koulutukseltaan psykologi ja nykyisessä työssään Mirasysillä käytettävyyssiantuntija. Hän opiskeli Helsingin yliopiston psykologian laitoksella vuosina 1994-2002. Käytettävyys vei Aapon jo opiskelujen alkuaikoina mukanaan. Syyn aiheesta kiinnostumiseen hän muistaa selvästi:

– Koko alasta kuulin ensimmäisen kerran vuoden 95 paikkeilla. Yliopistolla käytettiin semmoista tilasto-ohjelmaa, jonka nimi oli Survo. Se oli ihan hirveä ohjelma käytettävyydeltään. Aloin miettiä, että ei hitsi, tämä täytyy voida tehdä paremmin. Sitten rupesin – siihen aikaan ei vielä Googlea ollutkaan – tutkimaan vähän, mitä vaihtoehtoja ylipäätään edes on. Ja opin sanan käyttöliittymä.

Aapon alkuperäinen suunnitelma oli valmistua neuropsykologiksi. Käytettävyys vei kuitenkin pian mennessään. Hän kävi kaikki neurokurssit mutta piti käytettävyyttä kiinnostavampana.

– Kun opin vähän alasta, alkoi käytettävyysongelmia löytyä ihan hirveitä määriä. Eivät kaikki ongelmat olleetkaan käyttäjän syytä.

Aapo ei ole valmistunut Käytettävyyskoulusta, vaikka onkin käynyt monia koulun kursseja 90-luvun lopulla. Hän pitää erittäin hyödyllisenä, että käytettävyysasiantuntija tietää jotain sekä psykologiasta, tekniikasta että muotoilusta, jotta osaa yhdistää ne työssään. Taikin kurssit ovat jääneet korkeintaan yhteen suoritettuun kurssiin, kun taas TKK:lla Aapo kertoo suorittaneensa kolmisenkymmentä opintoviikkoa. Lisäksi gradu

liippasi käytettävyyttä, ja hän teki monia alaan liittyviä harjoitustöitä.

– Ensimmäinen käytettävyyssalan kirjoitukseni oli naisen käyttöliittymästä. Tein heuristisen arvion.

Oiskeluaikana Aapo oli mukana myös yrityksessä, joka teki tietokonepelejä verkkoon. Aapo teki pelien käyttöliittymät.

Työnkuvana lähes kaikki, mikä alkaa kirjaimilla käy-

Aapo teki wappipelejä käytettäväksi vuoden verran Nokialla. Pelit olivat Aapon mukaan sinänsä hyviä, mutta wappi kaatui siihen, että se oli asiakkaiden mielestä liian kallis. Käytettävyysspalveluja myyvällä Ideanilla Aapo oli myös vuoden. Sen jälkeen hän siirtyi hissi- ja liukuporrasyritykseen Koneelle tuotekehitykseen viideksi vuodeksi. Aapo kertoo tuotekehityksen olevan ilman muuta hänen juttunsa, mutta päivittäinen, yhteensä kahden tunnin mittainen työmatka Helsingin ja Hyvinkään välillä alkoi tympiä.

Mirasysiltä pyydettiin Aapoa töihin tuotekehitysosastolle, ja hän aloitti siellä vuoden 2008 keväällä. Yritys kehittää ohjelmistoja video- ja turvakameroiden tallentamien tietojen hallitsemiseen. Mirasysillä Aapon titteli on *usability specialist*.

Koneella Aapo oli enemmän mukana uusien tuotteiden luomisessa ja konseptoinnissa, kun taas nykyinen työ on paljolti käyttöliittymien piirtämistä ja toteuttamista. Käyttöliittymät kuuluvat pääasiassa videovalvontajärjestelmille. Työnkuvaa Mirasysillä voi kehua monipuoliseksi:

– Käytännössä Mirasysillä ei ole ketään toista alan tyyppiä, joten saan tehdä kaiken, mitä tähän liittyy. Eli käyttäjähaastatteluja, käyttöliittymäsuunnittelua, käytettävyystestejä, asiantuntija-arviointia ja sen tyyppistä. Kaikki mikä alkaa käy- paitsi käymälöiden puhdistus.

Menetelmistä hän tarkentaa vielä:

– Kontekstuaalinen haastattelu ja käytettävyystestaus ovat kaksi merkittävintä. Asiantuntija-arviointia käytän silloin kun arvioin kilpailijoiden tuotteita ja toisaalta jotain muita tuotteita, joita integroidaan meidän tuotteisiin.

Graafista suunnittelua Aapo ei laske vahvoihin puoliinsa, ja sitä hankitaan yrityksen ulkopuolelta.

Päätellen jo siitä, että on tullut palkatuksi Mirasysille Aapo tietää käytettävyyttä pidettävän tärkeänä osa-alueena yrityksen tuotekehityksessä. Vaikka onkin ainoa käytettävyyssaliantuntija Mirasysillä, hän pitää alan osuutta hyvänä 50 työntekijän

yrityksessä ja yhdeksän hengen tuotekehitystiimissä. Koneellakaan ei hänen aikanaan ollut kuin kaksi käytettävyyssiantuntijaa. Aapon sana käytettävyydestä painaa monialaisessa työyhteisössä.

– Melkein kaikki firman tyypit, joiden kanssa työskentelen, ovat käytännössä koodareita. Jonkin verran teen töitä myös myynnin kanssa. Kun esimerkiksi pidämme palaveria asiakaspalautteesta, mukana on myynti ja tuotetuki.

Käytännönläheiset kiinnostuksenkohteet

Aapo ei halua nimetä mitään yksittäistä intohimon kohdetta käytettävyydessä. Kiinnostusta herättävät käytännönläheiset asiat.

– Tykkään puuhata sellaisten asioiden kanssa, joita voin itse kokeilla. Esimerkiksi kosketusnäytöistä en ollut kovin kiinnostunut, ennen kuin niitä oli laajasti saatavilla ja pääsi itse kokeilemaan niiden käyttämistä. Käytettävyys on niin iteratiivista. Täytyy kokeilla toimiiko, jotta pääsisi taas eteenpäin.

Esimerkkinä kiinnostuksen herättäneestä, olemassa olevasta sovelluksesta käy uusiseelantilaisen yrityksen työkalu nimeltä Optimal sort, johon Aapo kehitti tarpeellisen lisäominaisuuden. Optimal sortin avulla voidaan Internetissä käyttää *card sortingin*ksi kutsuttua menetelmää, jolla tutkitaan ja ilmentetään testihenkilöiden hierarkiakäsityksiä. Tuotteesta kuitenkin puuttui tärkeä analysointityökalu, jonka Aapo kehitti ja rakensi itse. Optimal sortin takana oleva yritys kiinnostui uudesta ominaisuudesta, ja nyt lisätyökalua ollaan integroimassa osaksi Optimal sortia. Aapo on ehtinyt hyödyntää kehittämänsä ominaisuutta myös Mirasysin projektissa.

Unelmatyöpaikkana Aapo pitää Googlea ja Applea. Hän arvostaa Googlen innovatiivisuutta mainiten muun muassa omille projekteille varatut viikonpäivät.

– Mielelläni olen jossain kohtalaisen suuressa firmassa töissä. Kone oli siinä mielessä tosi hyvä. Pitää olla aika paljon vapauksia kokeilla. Silloin tulokset ovat yleensä parhaita. Toimialalla ei ole niin väliä, koska pystyn kiinnostumaan monista asioista. Veljeni sanoo, että olen ainoa hänen tuntemansa ihminen, joka pystyy innostumaan hissien käyttöliittymästä.

Normaalin päivätyön ohella Aapo pyörittää myös omaa, yhden miehen yritystä nimeltä User Point. Yritys tarjoaa nimensä mukaisesti käytettävyyspalveluita, kuten alan koulutusta.

Alaa oppiessa säännöt vähenevät

Koska suurissakaan yrityksissä ei tavallisesti ole kovin paljon käytettävyyssosaajia, käytettävyyssiantuntijalta edellytetään Aapon mukaan monipuolisuutta:

- Ei riitä, että osaa esimerkiksi arvioida hyvin käyttöliittymiä, vaan yleensä saman henkilön on myös tehtävä suunnittelutyötä. Parempi on, jos osaa lisäksi toteuttaa suunnitelmia ja huomioida suunnitelmissaan ohjelmoijien tarpeita. Mitä valmiimman käyttöliittymän koodari saa, sen parempi on tulos ja nopeampi kehitys.

- Säästää esimerkiksi kommunikoinnissa, kun asiat ovat saman henkilön päässä. Työllisyyden kannalta on paljon hyötyä, jos ei ole erikoistunut puhtaasti käytettävyyteen vaan osaa vähän muutakin. Vähintään sen verran olisi syytä osata, että ei pelkästään arvioi vaan pystyy keksimään myös ratkaisut. Jos firma on puhtaasti käytettävyyssalalla, tämä ei ole välttämätöntä. Mutta näitä firmoja ei ole kovin paljon. Paljon enemmän työpaikkoja on tavallisissa firmoissa.

Tällä hetkellä Aapon omia tavoitteita on kehittyä käyttöliittymäsuunnitteluohjelma Microsoft Expression Blendin käytössä. Hän tarvitsee ohjelmaa jatkuvasti työssään. Uusista menetelmistä Aapo kertoo oppivansa, kun hän päivittää omassa yrityksessään käyttämäänsä koulutusmateriaalia. Lisäksi Aapo seuraa aktiivisesti alan uutisia esimerkiksi SIGCHI:n ja UPA:n (Usability Professionals' Association) välityksellä sekä käy seminaareissa, joissa myös tapaa muita alan ihmisiä.

Aapo ei myönnä katuneensa koskaan uravalintaansa tai psykologian opintojaan. Käsitys käytettävyydestä on tosin uran varrella muuttunut sikäli, että alussa hän piti alaa enemmän sääntöjen soveltamisena.

- Mitä enemmän asian kanssa touhuaa, sen enemmän huomaa poikkeuksia säännöistä. Ala on loppujen lopuksi hirveän monipuolinen, hankala sekä haastava. Tekemistä ja mielenkiintoista asiaa on paljon, eikä valmiiksi tule koskaan.

Aapon mielestä käytettävyyden painoarvo on kasvanut koko hänen alalla olonsa ajan. Tämä on mahdollistanut myös sellaisten tuotteiden syntymisen kuten Google ja iPhone, joita Aapo pitää merkittävimpinä käytettävyyden näkökulmasta.

- Ennen ajateltiin, että helppokäyttöisyys on ihan kiva, mutta sen eteen ei kuitenkaan jaksettu tehdä mitään, vaan työtä

pidettiin enemmän kuluna. Nyt nähdään, että asiaan pitää panostaa, koska kilpailijatkin tekevät niin.

Tämänhetkisistä suuntauksista Aapo mainitsee kosketusnäytöt. Hän pitää fyysisen palautteen puutetta kuitenkin vielä niiden ongelmana. Mielenkiintoisia ratkaisuja silti on jo olemassa kuten minimaalinen näytön tärähdys tai pienen pieni sähköimpulssi sormeen.

Yleisesti huomattava trendi miellyttää Aapoa:

– Kaikkihan täällä digitalisoituu. Kun laitteisiin tulee taustalle tietokone, asiat muuttuvat monimutkaisemmiksi. Tietokoneen tilaa ei voi nähdä, vaan tilan kertominen pitää erikseen suunnitella. Työmäärän kannalta näen tulevaisuuden hirveän valoisana. Mahdotonta kuvitella, että käytettävyyksosaamisen tarve jotenkin vähenisi, pikemminkin päinvastoin.

www

userpoint.fi

lintukoto.net