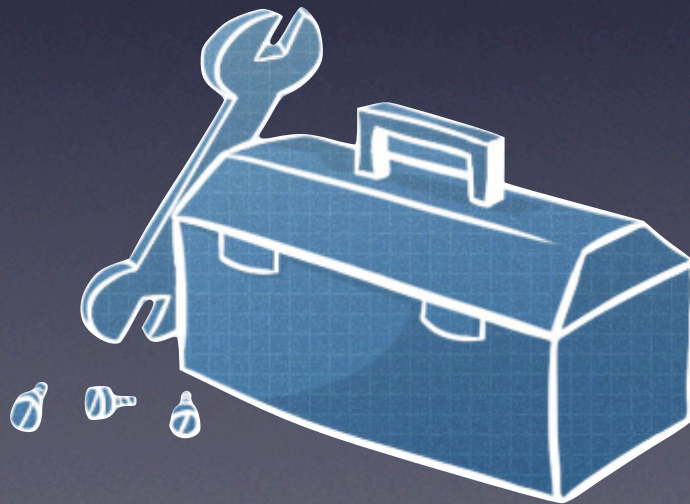


Käytettävyys ja käyttäjätutkimus

Yhteisöt ja kommunikaatiosuunnittelu 2012 /
Tero Köpsi



Teron luennot

- **Ke 15.2 miniluento**

- Ti 28.2 viikkotehtävän anto (T,M)

- To 1.3 Tero paikalla (tehtävien tekoa)

- Ti 6.3 viikkotehtävän purku ap

- **Ke 7.3 Miniluento aamusta + workshop**

- To 8.3 Tero paikalla (tehtävien tekoa)

- 13.3 ip Demon hiomista (IP)

- **Ke 14.3 Miniluento aamusta + workshop**

- Pe 16.3 PRESENTAATIO

Connect -
etäluennot,
pidetäänkö?

Luentojen aiheet

- **Käytettävyystutkimus**
 - Arviointi- ja testaus
 - Äänenajattelu
 - Testiympäristön rakentaminen
- **Etätutkimus (etäluentona?)**
 - Mitä tarkoitetaan etätutkimuksella?
 - Etätutkimuksen menetelmät (tiedonkeruu)
 - Tiedon analyysi
 - Ohjelmat
 - Ympäristön rakentaminen ja testaus

Tehtävät

- Määrittele termit:
 - GUI, Natural User Interface, Usability, User Experience, User Centered Design, Information architecture, User Research.
 - Määrittele termit omin sanoin, ei copy-paste -tekniikalla. Liitä määrittelyyn myös esimerkki.
- **Miten graafinen käyttöliittymä eroaa elekäyttöliittymästä?**
 - Pohdi graafisen käyttöliittymän ja elekäyttöliittymän eroja. Käytä aiheeseen liittyviä esimerkkejä (kuvia)
- Miksi elekäyttöliittymien käyttöön liittyy ongelmia? Millaisia ongelmia ovat?

Nielsen

*“The first crop of iPad apps revived memories of Web designs from 1993, when Mosaic first introduced the image map that made it possible for any part of any picture to become a UI element. As a result, graphic designers went wild: **Anything they could draw could be a UI, whether it made sense or not. It’s the same with iPad apps: Anything you can show and touch can be a UI on this device.** There are no standards and no expectations.”*

Artikkelit/oppaat

- Perehdy elekäyttöliittymän eleisiin (*ipad*) ja tutustu oheisiin artikkeleihin (artikkelit löytyvät wikistä opintojakson työtilasta):
 - ***Gestural Interfaces: A Step Backward In Usability***
(s. 46-49)
 - ***Natural User Interfaces Are Not Natural***
- Perehdy iOS -käyttöliittymän ohjeisiin:
 - ***iPad User Experience Guidelines (tiivistelmä)***
tai
 - ***iOS Human Interface Guidelines (laajempi)***

Tehtävä - osa I

Pohdi elekäyttöliittymien käyttöä / tilannetta tänä päivänä omien kokemuksiesi pohjalta (*Kirjoita kokemuksiasi, havaintojasi muistiin*) ja vertaile havaintojasi lukemiisi teksteihin. Mitä ajatuksia tekstit sinussa herättivät? Mitä mieltä olet tekstien väittämistä - miksi?

Tehtävä - osa II

- Vastaa seuraaviin kysymyksiin.
- Mitä eleet (gestural) ovat?
- Mitä eleitä iOS käyttöliittymässä käytetään?
 - Etsi esimerkkejä jokaisen eleen käytöstä.
 - Miten kyseinen ele sopii ko. vuorovaikutukseen?
- Mitä ongelmia eleiden käyttö voi aiheuttaa käyttäjälle?
 - Pohdi eleiden käyttöön liittyviä käytettävyyso ongelmia - mitä ongelmia elepohjaiset käyttöliittymät aiheuttavat käyttäjälle?
 - Mitä haasteita elepohjaisten käyttöliittymien käyttö luo käyttöliittymäsuunnittelijalle?

Tehtävä - osa III

- Suunnittele havaintotehtävän pohjalta ideoituun applikaatioon (prototyyppiin) käyttöliittymäelementit.
 - Mitä elementtejä käytät ohjelmassa? Napautus, pyyhkäisy, jne.
 - Oikeasti tähän vaikuttaa se, onko ohjelma tehty mobiililaitteelle ystävälliseksi selainsivuksi vai **omaksi ohjelmaksi**.
- Voit käyttää valmiita iOS -käyttöjärjestelmän elementtejä ja **tämän lisäksi sinun pitää suunnitella ainakin yksi uusi elementti. Uuden elementin suunnittelussa tulee hyödyntää käytettävyyttä ja iOS -oppaan määrittämiä. Elementin esitystapa tulee olla riittävän havainnollistava.**
- Elementtien esitystapa on vapaa. Kaikkien käytettävien elementtien osalta niiden esitystapa tulee olla riittävän selkeä ja havainnollistava. Esitystapana voi olla visuaalinen luonnos, kuvasarja, lista, taulukko, jne.

Valmis työ

- Valmis työ (osat I-III) esitetään presentaatiopäivänä 16.3
- Esityksen pituus 10 minuuttia / ryhmä
- Tuo esille keskeisimmät havainnot
 - Havainnollistavien kuvien käyttö on suotavaa
- Esityksen visuaalinen ilme ja esitystilanne
- Formaatti: pp, pdf, prezi, quicktime, key.