Soveltaminen

Ihmiskeskeinen suunnittelu on tapa kehittää käytettävämpiä ohjelmistoja. Se tarkoittaa ongelmanratkaisua, joka lähtee ohjelmiston käyttäjistä. Sen tavoitteena on kehittää uusia ratkaisuja, jotka sopivat nimenomaan sen käyttäjille. Käyttäjän kuunteleminen on yksi keskeinen periaate ihmiskeskeisessä suunnittelussa, mutta se ei yksinään riitä, vaan ohjelmistoammattilaisen tulee tietää, miten käytettävyyttä (usability) mitataan ja miten havaintoaineiston perusteella tehdään päätöksiä.

Ahmes Seffah esittelee artikellissaan ” Learning the Ropes: Human-Centered Design Skills and Patterns for Sofware Engineers’ Education” ohjelmistoammattilaisten tarvitsemat taidot ihmiskeskeisessä suunnittelussa. Artikkelin mukaan harva ohjelmiston kehittäjä kuitenkaan hallitsee ihmiskeskeisen suunnittelun siinä määrin, että pystyisi yhdistämään käytettävyyden ja ihmiskeskeisen suunnittelun tekniikat ohjelmiston kehitykseen. Yksi syy on ollut toimivan opetuksen puute.

Kun halutaan opettaa ihmiskeskeisen suunnittelun taitoja, on kolme tärkeää kysymystä:

Mitä halutaan saavuttaa? Mitä taitoja tämä vaatii? Miten tarvittavat taidot voidaan oppia? Artikkelissa pyrittiin tunnistamaan näitä taitoja. Taidot voidaan jakaa kolmeen ryhmään, jotka ovat välttämättömät edellytykset (prerequisite skills), erityistaidot (specific skills) ja yleistaidot (generic skills).

Ensimmäinen ryhmä koostuu perustaidoista, jotka pitää hallita ennen kuin voi oppia ihmiskeskeistä suunnittelua. Toinen ryhmä koostuu taidoista, jotka hallitsevan voidaan sanoa ymmärtävän ihmiskeskeisen suunnittelun keskeiset periaatteet. Kolmas ryhmä koostuu yleistaidoista, joita tarvitaan ihmiskeskeisen suunnittelun tehtävissä. Näitä taitoja kutsutaan myös nimellä ”soft skills”, joka tarkoittaa taitoa kommunikoida tehokkaasti ja yhteistyössä muiden ihmisten kanssa.

On onnistuttu kehittämään oppimismenetelmiä ihmiskeskeiseen suunnitteluun. Menetelmät sisältävät tapaustutkimuksia, joissa tutustutaan sovellukseen sen käyttäjät sekä käyttöympäristö etusijalla. Myös mallit (patterns) ovat hyödyllisiä sekä suunnittelussa että oppimismenetelmänä. Artikkelissa mainitaan kolme erilaista mallikategoriaa: Tuotteen mallit, prosessin mallit sekä pedagogiset mallit. Tuotteen mallit ovat käyttäjäkokemuksiin liittyviä ratkaisuja yleisiin ohjelmiston käytettävyyden ongelmiin. Prosessin mallit kuvaavat ihmiskeskeisen suunnittelun parhaita käytäntöjä. Tehokkaat oppimis- ja opetusmenetelmät kuuluvat pedagogisiin malleihin.

Keskeisimmät opetukset / mitä opimme:

Ihmiskeskeinen suunnittelu vaatii monia taitoja ja koulutusta. Koulutukseen ei vielä ole paneuduttu artikkelin mukaan riittävässä määrin, tai ainakaan näitä taitoja ei hallita.

Ihmiskeskeiseen suunnitteluun olisi kuitenkin hyvä panostaa, koska se parantaa tuotetta.

Sanoja: 299

Tekijät: Blerine Tasholli, Henriikka Karhuvaara, Ivan Kropotov, Elmo Pakkanen

Lähteet:

* Seffah, A. Learning the Ropes: Human-Centered Design Skills and Patterns for Software Engineers's Education. ACM Interactions, 10, 5 (Sep/Oct 2003) pages 36-45.
* <http://www.designkit.org/human-centered-design>
* Luentokalvot