

## Sissejuhatus

1.kursuse tutvumispraktika viisin ma läbi Eesti Kirjandusmuuseumis vahemikus 3. aprill kuni 21. mai. Praktika eesmärgid olid järgmised - suhelda võimalikult palju erinevate inimestega, saada IT-osakonnas töökogemust, saada parem aimdus ettevõtete ootustes minu eriala suhtes ning mitte pettuda oma töö kvaliteedis. Praktikal oli mu peamine ülesanne viia läbi kirmus.ee veebilehel kasutajakogemuse analüüs. Selle kõrvalt tegin koostööd VS õppegrupi praktikandiga, osalesin erinevatel veebiloengutel ja -koosolekutel, ning tegelesin häkatonile minemise ettevalmistustega.

## Praktikaorganisatsiooni üldiseloomustus

Eesti Kirjandusmuuseumi eesmärk on koguda, hoiustada ja teha kättesaadavaks eesti kirjanduslikud ja kultuurilised pärandid. Muuseum hõlmab endas palju informatsiooni läbi erinevate andmebaaside. Kuigi organisatsioonil pole otseseid konkurente, võistleb see teiste riigiasutustega rahastuse saamisega. Inspiratsiooniks on muuseumile selle koostööpartnerid, nagu näiteks Eesti Rahva Muuseum ja Tartu Ülikooli Raamatukogu. Lähiaastatel keskendutakse muuseumi sisu digitaliseerimisele, veebilehtede kaasajastamisele, andmebaaside olukorra parandamise ning üleüldise ligipääsetavuse suurendamisele.

## Praktikal teostatud ülesanded (aruande põhiosa - liigenda tekst, lisa alapeatükid)

### ESIMENE JA TEINE NÄDAL

Esimesed kaks praktika nädalat oli sisseelamise periood, kus tutvusin ettevõtte ja analüüsitava kirmus.ee veebilehela ning koostasime praktikakava, millega tegemisega tegin ühtlasi ka algust. Alustasin teise nädala ülesande, intervjuu, koostamisega. Veel ka tutvusin küsimustiku ning hiljem ka testi ülesannete loomiseks "Eesti Kirjandusmuuseumi digitaalsete andmekogude ja nendega seotud infosüsteemide strateegiline analüüs" dokumendiga ning analüüsisin veebilehe koodi ja ligipääsetavust kasutades <https://wave.webaim.org/> keskkonda.

### Praktikakava

Esimene praktika ülesanne oli iseseisvalt teha esitluse vormis praktikakava, mis pidi sisaldama kasutajakogemuse analüüsi etappe ning nendega seotud inimesi. Jagasin tööprotsessi nädalate kaupa ära järgmiselt:

1. nädal - Projekti ettevalmistuste tegemine;
2. nädal - Intervjuud;
3. nädal - UX meetod 1 (küsimustik);
4. nädal - UX meetod 2 (persoonad);
5. nädal - Testimine;
6. nädal - Praktika kokkuvõtte ja esitamine.

Parema ülevaate saamiseks nii asutusest kui kirmus.ee veebilehest viisin läbi intervjuu, kuna see andis võimaluse erineva taustaga inimestel küsida ning vestluse käigus edasi arendada nende nägemust ettevõtte ja veebilehe olemusest, muredest ja tulevikust. Kuna muuseumiväliselt inimestelt ei olnud kasutajakogemuse tagasisidet varem saadud, otsustasin intervjuu tulemuste, andmebaaside analüüsi dokumetide ja kirmus.ee veebilehe ülesehitusele tuginedes luua küsimustiku, millega saaks otsese tagasiside nii nende kogemuste kohta veebilehel, kui ka nende tasuta osas. Veel ka tuli intervjuudest eri viisidel välja, et ei tunda kirmus.ee sihtgruppe täpselt, millest tulenevalt otsustasin luua intervjuude tulemuste põhjal kaks persoonat, mida asutus saaks tulevikus vajadusel ka kasutada. Kuna varem ei olnud küsitletud muusuemvõliste inimeste kasutajakogemusi, ei olnud seda ka testitud. Sellest tulenevalt oli nii muuseumi soov kui ka minu järeldus teha kasutajakogemuse testid kirmus.ee veebilehel, mis aitaksid paremini välja tuua veebilehe murekohad. Igast etapist tegin eraldiseisva kokkuvõtte ning testi tulemused kajastasin ka eraldi analüüsiva dokumendina.

### Intervjuu

Intervjuude eesmärk oli saada tunnetus asutuse motivatsioonides, eesmärkidest ning proovikividest, kirmus.ee veebilehe funkionaalsustest, probleemidest ja arenduse plaanidest ning mulle suunatud

ootustest. Selleks intervjuueerisin kolme asutusesisest inimest, kelleks olid Eesti Kirjandusmuuseumi kommunikatsioonispetsiaist, tarkvaraarendaja ning direktor. Intervjuu küsimused olid kõigile samad, et selgitada välja erineva taustaga inimeste arvamused, oletused ja teadmised seoses ettevõttesiseste teemadega. Kommunikatsioonispetsialisti valisin, kuna tema käib tihedalt läbi koostööpartneritega ning oli asutusse hiljuti tööle tulnud, seega omas "värsket pilku". Arendajaga oli mul võimalus täpsustada kirmus.ee veebilehe funktsionaalsust, ülesehitust ning arendusplaane puudutavaid aspekte. Direktoriga intervjuu oli viimane, ning aitas mul kinnitada intervjuude käigus tehtud järeldusi ja saada paremat aimdust asutuse soovide, vajaduste, tuleviku plaanide, hetke murekohtade ning soovitud sihtgruppide kohta. Intervjuud täitsid oma eesmärgi ning aitasid mul kitsendada kirmus.ee kasutajad kahte gruppi.

### Protokollid

Terve praktika jooksul oli minu ülesanne dokumenteerida kõiki asutusesiseseid suhtluseid. Kasutajakogemuse analüüsi protsess vajas tihedat suhtlust nii muuseumisistest kui -väliste inimestega. Igas tööetapis suhtlesin nendega tihedalt kuna see oli vajalik ning ka üks praktika eesmärkidest. Asutusesisest kaasatust soodustas peaaegu iganädalane IT-osakonna koosolekutel osalemine. IT-osakonna koosolekutel jooksis läbi näiteks koodimisel andmekogude ligipääsetavus ning seisukord teemad. Nii sain tänu koosolekutele ja andmebaaside analüüsi dokumendile hea ülevaate muuseumi jaoks olulistest veebitehnoloogiatest, muuseumi hõlmataavatest andmebaasidest ning veebilehtedest, nende arenguplaanidest ja murekohtadest. Protokollides töin välja ka koostöö VS22 õppegrupi praktikandiga, mille käigus tagasisidestasin tema arendamises olevat veebilehte. Tagasisidet andes arutasime läbi terve lehe arenduse protsessi, k.a. prototüüpimise faasi, millega seoses jõudsime järeldusele, et minu tagasiside oleks just nimetatud faasis olnud palju relevantsem.

### KOLMAS NÄDAL

Kolmandal nädalal viisin läbi viimase intervjuu ning tegin kõikidest intervjuudest kokkuvõtte. Pidades silmas sihtgruppe ning intervjuude tulemusi hakkasin looma kirmus.ee veebilehe muusuemiväliste kasutajate jaoks mõeldud küsimutiku. Veel ka tegin ma kolmandal nädalal koostööd VS õppegrupi praktikandiga. Tagasisidestasin arendaja praktikandile tema tehtud veebilehe kasutajasõbralikkust ning vastavus WCAG AA standarditele. Koos arutasime võimalikud muudatuste kohad ning nende põhjused.

#### Koostöö VS õppegrupi praktikandiga

Üheks praktika ülesandeks oli omaalgatusel teha koostööd asutuse teise praktikandi, VS22 õppegrupi õpilasega. Teise praktikandi ülesanne oli luua kaasaegsem versioon juba eksisteerivast muuseumi veebilehest. Kontoris kokku saades andis ta ülevaate oma senisest tööprotsessist, tutvustas veebilehte ning selle koodi. Tema töö algas Adobe XD keskkonnas prototüüpimisega, hiljem koodis ta kasutades nt HTML, ja CSS keeli, ning arendus hõlmas andmekoguga töötamist. Kuigi minu tagasiside oleks relavatnsem olnud prototüüpimise faasis, tagasisidestasin ma oma arvamused peale nii arvuti kui telefoni vaates veebilehe tutvustamist. Arutasime läbi nii disaini kui ligipääsetavust puudutavaid kohti, kus saaks teha parandusi. Koodiga tegeledes jõudsime arvamusele, et seda peab tulevikus veel muutma, kuna selle hetkeseis ei olnud jätkusuutlik edasiste arenduste puhul, sest seda saaks lühemalt ja kompaksemalt kirjutada. Tagasiside jõudis ka juhendajani, kes võttis arutelu välja tulnud punktid üles ka IT-koosolekul. Kuna juhendaja nõustus minu tähelepanekutega ning oli rahul teise praktikandi tööga, saab oletada, et minu tagasiside oli adekvaatne.

#### Küsimustik

Küsimustiku eesmärk oli koguda persoonade koostamiseks vajalikud andmed ning saada veebilehe kasutajakogemusele tagasisidet. Küsimustiku koostades pidasin silmas soovitud sihtgruppe ning intervjuude tulemusi. Ma mõtlesin endale läbi kogu kasutajaloo teekonna, vastates küsimustele järgmistele küsimustele - miks oleks kellelgi vaja kirmus.ee veebilehel minna, kuidas nad jõuavad sinna, mida nad sealt otsivad, kuidas nad vajalikku otsivad, mis on nende murekohad jne. Nendest küsimustest tulenevalt koostas küsimustiku, et saada kõik vajalikud vastused persoonade, testi ülesannetega ja kirmus.ee kasutajaskonnaga seotud küsimustele. Enne küsimustiku vormistamist

Google Vormid keskkonnas konsulteerisin Eva-Liisaga, kes vaatas üle ka küsimustiku enne selle avaldamist. Avaldamiseks koostas ma tutvustava teksti, mis kutsus inimesi küsimustikku täitma. Sõnastusen kasutasin meie-vormi ning väljendeid oli välja toodud selle lühikene täitmise aeg. Kõik see oli sihipäraselt tehtud, et tekitada inimestes tunde, et nende panus muudab midagi, ja seeläbi neid rohkem motiveerida küsimustiku täitma.

Kuigi küsimustiku koostamine läks ladusalt, tekkis probleeme selle oodatud sihtgrupini jõudmisega. Algselt postitati see Eesti Kirjandusmuuseumi Facebook lehele ja kirmus.ee avalehele. Vastajate arv jäi aga liiga väikseks, et teha nende põhjal tõsiseltvõetavaid persoonasid. Juhendajaga konsulteerides võtsin ühendust kommunikatsioonispetsialistiga, kellelt küsisin täendavaid küsimustiku levitamise võimalusi. Vastusest sai aga välja lugeda eeldust, et mina tegelen ise aktiivselt küsimustiku levitamisega haridusasutustes, mis polnud eelnevalt märgitud üheks minu ülesandeks. Kuigi kirjavahetuse tulemusel sain ma Hugo Treffneri Gümnaasiumi õpetaja kontakti, oli võimalik läbi tema vastajaid saada juurde alles peale praktika lõppu. Hea tahtega levitas kommunikatsioonispetsialist küsimustiku ka muuseumi töötajate e-maili nimekirjas, mille tulemusel olid minu selle hetke küsimustiku tulemused tühi, kuna peegeldasid muuseumisest inimeste andmeid. Kuigi ma nägin seda eksimise kohta ette ja toonitasin kirjavahetuses kommunikatsioonispetsialistile küsimustiku eesmärgi koguda just muusuemiväliste inimeste tagasisidet, ei suutnud ma seda olukorda ära hoida.

#### NELJAS NÄDAL

Neljas nädal algas küsimustiku postitamisega kirmus.ee veebilehe ja Facebook kontole. Osalesin veebiseminaril pealkirjaga "Korduskasutuslahendused avalikel üritustel", mis toetas minu eeltööd, mida tegin Häkatoni jaoks. Alustasin ma testimise jaoks vajalike inimestega kontakteerumist. Selleks valisin ma soovitud testitavateks lähedal asuva Jaan Poska Gümnaasiumi õpilased, millest tulenevalt proovisin antud kooliga kontakti saada. Kuna küsimustikule ei olnud piisavalt vastatud, otsustasin ette ära teha persoonade visuaalsed põhjad Figma keskkonnas.

#### Persoonad

Persoonade tegemine ei olnud võimalik, kuna küsimustikule vastajate arv oli liiga väike ning nende seas musuuei enda töötajate vastajate arv liiga suure osakaaluga. Esitlemiseks tegin etteruttavalt aga Figma keskkonnas põhjad, kuhu on hiljem kerge lisada küsimustikust saadud informatsiooni. Persoonade esitamise malli kujundades kasutasin Eesti Kirjandusmuuseumi stiiliraamatud ning võtsin arvesse veebilehele visuaali, täpsemalt seal kasutatavat roosat värvi, et persoonad oleksid sellega kooskõlas. Kujunduse paigutuse jaoks tegin eelnevalt eeltööd, kus lugesin ja vaatasin erinevaid videoid persoonade loomise kohta ning vaatasin üle koolis tehtud tööd.

Kuigi persoonasid ei olnud võimalik koostada, olin intervjuude tulemusel muuseumi direktoriga kooskõlas kitsendanud välja kirmus.ee kasutajatest kaks fookusgruppi, kelle kaasatus nii muuseumi kui selle veebilehega tahetakse suurendada. Esimene grupp inimesi on "tava" inimesed, kes on eelkõige huvitatud (kultuuri)sündmustest ja vaba aja sisustamise võimalust. Nemad kasutavad kirmus.ee veebilehte, et olla saada informatsiooni muuseumi üritustest kui ka üldisemat infomrastiooni, nt lahtiolekuajad. Populaarne on ka Kirmus TV võimalus, mida on muuseumil tulevikus plaanis ka edasi arendada. Teine grupp on haridusvaldkonnaga seotud inimesed, veel kitsendatud õpetajad. Muuseum pakub häid võimalusi selle materjalide kaasamiseks nii õppetöös kui ka uurimistööde jaoks. Tulevikus soovib muuseum teha rohkem koostööd koolidega. Neid järeldusi toetab ka arendaja poolt jagatud statistika ning minu enda küsimustiku vastused.

#### VIIES NÄDAL

Viies nädal alustasin tempokalt testimise sissejuhatuse, ülesehituse ning ülesannete koostamisega, mille käigus tuginesin kõikidele praktika jooksul omandatud teadmistele. Testijate leidmiseks käisin Jaan Poska Gümnaasiumis kohapeal, kus õnnestus saada viis vajalikku vabatahtlikku selleks. Veel ka tegelesin selle nädala juhendaja nõusolekul praktika ajal paljustki häkatoniga.

## Testimine

Asutuse jaoks oli minu praktika eesmärk läbi viia kirmus.ee veebilehele kasutajakogemuse analüüs, mis pidi sisaldama ka veebilehe testimist. Selleks, et koguda piisavalt sisendit testi läbiviimiseks, otsustasin ma enne seda kasutada järgnevat UX - intervjuud, küsimustik, persoonad. Intervjuu eesmärk oli saada tunnetus asutuse motivatsioonides, eesmärkidest ning proovikividest, kirmus.ee veebilehe funkionaalsustest, probleemidest ja arenduse plaanidest ning mulle suunatud ootustest. Küsimustiku eesmärk oli koguda persoonade koostamiseks vajalikud andmed ning saada veebilehele kasutajakogemusele tagasisidet. Persoonad oli mõeldud kirmus.ee veebilehe sihtgruppide koondamiseks ja läbimütestamiseks pigem asutuse jaoks. Iga loetletud meetodika kohta on pikem selgitus vastavas peatükis.

Testijate leidmiseks kontakteerusin Jaan Poska Gümnaasiumiga. Kohale minnes anti mulle võimalus mentori tunnis tutvustada ennast, miks ma seal olen ning leida endale viis vabatahtlikku. Nõus olnud õpilastega kontakteerusin ma hiljem Messenger keskkonnas. Kuna testimise päevi oli kooli poolt antud kaks, lõin mõlema päeva jaoks vastavate inimestega Messengeris eraldi grupid sujuvamaks suhtluseks. Valisin Jaan Poska Gümnaasiumi õpilased testitavatest, kuna muuseumil on soov suurendada koostööd koolidega ning antud gümnaasium oli mõne minuti kaugusel muuseumist. Küsimustikust sain teada veebilehe külastuste populaarsemad kategooriad, stsenaariumite tegemisel toetusin intervjuudele. Nende põhjal koostas kolm stsenaariumiga ülesannet koos sissejuhatava tekstiga. Küsimustikust selgusid kõige populaarsemad menüü pea valikud. Neile keskendudes koostas võimalikult realistlikud stsenaariumid veebilehe külastamiseks. Esimene ülesanne oli leida perioodikat kajastav andmebaas, kuna andmebaaside leidmise keerukus tuli intervjuudest välja ning see on üks kirmus.ee veebilehe ainulaatseid teenuseid, mida kasutatakse tihti. Teine ülesanne oli leida võimalus digikoopiate tegemiseks, mis oli mõeldud esimese ülesande jätkuks. Kuna tihti kasutatakse kirmus.ee veebilehete andmebaaside leidmiseks siis on realistlik ka mõelda, et inimesed soovivad materjalidest koopiaid. Kolmas ülesanne oli leida Kirmus TV järelvaatamisest Jaan Kaplinski sündmus. Valisin Kirmus TV kolmanda ülesande fookuseks kuna see on üks külastatum lehekülg ning muuseumil on plaanis Kirmus TV arendusega lähiajal tegeleda. Eva-Liisa tagasisidest testimise dokumenti, millele vastavalt tegin mitmeid muudatusi.

Testimised toimusid 10-11. mail Jaan Poska Gümnaasiumi klassis. Kuna aega oli piiratud, koostas ma slaidiesitluse, mida testijad said iga hetk vaadata. See andis neile võimaluse korduvalt üle lugeda nii sissejuhatuse kui ülesannete kirjelduse. Esimene päev oli kaks testitavat, teisel. Igat soorituse heli salvestasin eelneval kirjalikul loal ning testi lõppedes näitasin soovi korral "õigeid" vastuseid, mida ka kõik testitavad kasutasid. Veel ka tegin ma kirjalikke märkmeid. Iga testija pidi ülesande alguses kirjeldama oma esmamuljeid kirmus.ee veebilehete ning peale igat ülesannet kohe ülesande raskust hindama 5-palli skaala koos kommentaariga. Hiljem analüüsisin tulemusi inimeste ning ülesannete kaupa. Kokkuvõtete tegemisel kasutasin testimise käigus tehtud audio lindistusi, milleks oli igalt osalejalt eraldi kirjalik nõusolek saadud. Valmis ka ülevaatlik faili Google JamBoard keskkonnas. Tõin iga osaleja iga ülesande kulgemise ning kommentaarid välja. Lõpus oli märgitud nende soorituse taseme ning hinnangu. Igast testimise päevast tegin eraldi kokkuvõtte. Testi kulgemise ülesannete kaupa, järeldused ja ettepanekud kajastasin kokkuvõtlikus dokumendis.

## KUUES NÄDAL

Kuuenda nädala alguses olin ma Tallinnas Häkatonil kaks päeva. Tagasi tulles viisin kaks päeva järjest kokku viiel Jaan Poska Gümnaasiumi õpilasega läbi kirmus.ee kasutajakogemuse testimised. Testimiste protsessi paremaks kulgemiseks loostas testitavatele **ülevaatliku esitluse**. Alustasin testimistest kokkuvõtva dokumendi kirjutamist. Ühtlasi tegin ka kokkuvõtliku esitluse häkatoni kogemusest.

## Testimiste kokkuvõtte

Testimise kokkuvõtte tegemisel kasutasin nii kirjalikke märkmeid kui audio salvestusi. Dokument koosnes järgmistest peatükkidest - sissejuhatus, ülesanded, kokkuvõtte ja soovitused, kasutatud allikad. Seal analüüsiin igat ülesannet eraldi, tuues välja selle sisu, kulgemise, kommentaarid,

sooritus taseme ning hinnangud. Kokkuvõttes oli näha näiteks, kuidas inimese enesekindlus mõjutas tema sooritust. Ühel inimesel viiest suurenes iga ülesande täitmisega enesekindlus, ta suutis rohkem keskenduda ning ta hinnangud tõusid. Teiste testijate puhul sellist ülesannete sooritamise paranemise mustrit ei olnud. Mainitud ühe erandliku sooritaja puhul oli näha, kuidas esimese ülesande jooksul võrreldes esimesega ta käis rohkem veebilehel edasi tagasi, ei suutnud keskenduda ei ülesandele ega veebilehel olevale tekstile ning ei mõistnud veebilehe ülesehitust.

#### Häkatoni esitlus

8.-9. mail osalesin ma Tallinnas rahvusvahelisel häkatonil Hack4Future. Kuna juhendaja oli huivtatud minu häkatoni teekonnast, oli kokkulepe, et võin sellega tegeleda eeldusega, et hiljem esitan oma tulemusi asutusesisesel koosolekul Teams keskkonnas. Veel oli juhendaja soov, et ma annaks ülevaate häkatonide ajaloost. Sellega seoses esimese asjana otsisin ma erinevatets allikatest informastiooni häkatoni olemuse ning tausa kohta. Siis koostas ma esitluse Canva keskkonnas, kus oli välja toodud häkatonide taust, Hack4Future tasut, ürituse päevakavad ning kogemuse kokkuvõte. Esitlusele läks aega umbes 30 min, osales kuni 13 inimest korraga ning juhendaja jäi sooritusega rahule.

#### SEITSMES NÄDAL

Seitsmes nädal algas häkatoni esitlusega. Selle nädala jooksul oli mul ka praktika juhendaja koosolek, kus rääkisime läbi praktika kulgemis ning selle lõpetamiseks vajalike dokumentide täitmised. Kuna üks praktika ülesanne, persoonad, jäi täitmata, tegime kokkulepe, et viimased praktika päevad peale testimise dokumendi lõpetamist on mul vabad ning teen juuni alguses isiklikust ajast küsimustiku vastuste analüüsi ja persoonad. Juhendaja tagasisidestas ka testime kokkuvõtet, millele tuginedes täiendasin antud dokumenti. Dokumendile toetudes koostas Figma keskkonnas ühe võimaliku lahenduse testimisel välja tulnud probleemidele.

#### Figma prototüüp

Üheks varem teatud ja testidega kinnitatud murekohaks kirmus.ee veebilehe on selle andembaaside lehekülg. Testide tulemused näitasid, et sealne tekst on liiga tihe ja väike, andmebaaside sisu pole arusaadav pealkirju lugedes ning tähelepanu jahub kiiresti leheküljega tutvudes. Oma välja pakutud lahenduse illustreerimiseks tegin ma kasutades ka Adobe Photoshopi võimalusi Figma keskkonnas prototüübi. Prototüüp on kooskõlas muuseumi stiiliraamatu ja veebilehega. Prototüübi uus sisu võrreldes eksisteeriva leheküljega on see, et hiirega andmebaasi peal olles tuleb pop-up aken, mis selgitab andmebaasi sisu. See lahendus peaks kergesti lisatav praegusele leheküljele.

#### Eneseanalüüs

Olen oma praktika tulemuste ja kogemusega rahul. Kuigi kõik ülesanded ei saanud sooritatud, olin nii mina kui juhendaja minu töö kvaliteediga rahul. Sain ka mitmekülgsed suhtlemis- ning IT-kollektiivist töötamise kogemuse. Suhtlesin vabalt, kiirelt ning mingeid ebameeldivaid olukordi polnud. Suutsin vastavalt võimalustele ajagraafikus püsida ning vajadusel kiirelt oma plaane ümber korraldada. Sain asutuse poolse praktika eesmärgi, viia läbi kasutajakogemuse analüüs kirmus.ee veebilehele, täiendatud ning vastas ootustele. Minu praktikas kulgemisest jäi nii minule, juhendajale kui teistele ettevõtte töötajatele positiivne kogemus.

Praktikal esines ka takistusi. Esiteks ei olnud mul varasemat kogemust täiesti iseseisvalt IT-maastikul töötamisega ega kasutajakogemuse analüüsi läbiviimisega. Sellest tulenevalt teadsin, et minu loodud ajagraafik on idealiseeritud ning kindlasti tuleb kõrvale kaldeid. Probleemiks osutus küsimustiku mitte piisav vastajate arv. Siinkohal ma lootsin kommunikatsioonispetsialisti suurema abi peale, kuna mind ka suunati asutusesiseselt tema poole abi otsimisel. Tema aga arvas, et ma kontakteerun ise koolide ja asutustega, mis ei olnud minu praktika ülesanne. Ka juhendaja tõdes, et siinkohal teistes oludes oleks saadud mulle rohkem vastu tulla. Olukorrast õppisin ma aga, et kommunikeerimisega peab tööprotsessi enda kulgemisest kaks sammu alati ees olema. Seeläbi saab vähendada riski, et kommunikatsioonile kulub palju aega ning asjad jäävad oote asendisse.

## Kokkuvõte

Tutvumispraktika käigus said kõik püstitatud eesmärgid täidetud. Sain IT-osakonnas töötamise kogemuse, mis hõlmas palju kommunikeerimist. Kuigi kõik praktika etapid ei saanud täidetud, oli juhendaja minu töö kvaliteedi ning praktika kulgemisega rahul. Mul on nüüd parem aimdus minu eriala suunatud ootustest ja soovides tööturul. Oskan iseseisvalt koostada ülesandele vastava töö plaani ning vajadusel adapteeruda uutele olukordadele vastavalt.

1.Koolipoolne korraldus - Praktikakordinaator oli aktiivne ning jälgis praktika kulgu, mis oli väga positiivne. Dokumentastiooni protsessidega probleeme mul polnud, kuna olen varem praktikal käinud. Praktikakordinaatorile edastasin palve, et sujuvama koostöö jaoks võiks tulevikus VS ja KD õppegruppide praktika samal ajal hakata.

2.Ettevõttepoolne korraldus - Ettevõtte oli vastutulelik, abivalmis ning konkreetne seoses oma soovidega. Oli hea tasakaal konkreetsuse ja avatuse vahel, kuna nii oli alati selge, mida oodatakse. Juhendaja jälgis aktiivselt praktika kulgemise protsessi ning tagasisidestas seda jooksvalt. Praktikale minnes teadsin, mida minult oodatakse telefoni teel toimunud vestluse käigus. Anti ettevõtte poolt ka vajadusel koroonateste.

3.Hinnang õppekeskkonnas omandatud teadmistele ja praktilistele oskustele. - Praktika oli väga kasulik, kuna andis mulle võimaluse omal käel terve kasutajakogemuse analüüsi protsessi läbi viia. Koolis oli eelnevalt olnud üks kursus, mis sellele keskendus, aga seal ma suuresti puudusin. Olen väga tänulik, et sain kasutada erinevaid UX meetodeid ja seeläbi saada esimesed kogemused, millest õppida.