

Käyttökokemus ja käytettävyys
Miia Liukkonen

Osa 1. Selitä auki seuraavat käsitteet omin sanoin ja kokonaisiin lausein

a) Käyttökokemus (UX)

Käyttökokemuksella tarkoitetaan sitä, miten käyttäjät kokevat ja käyttävät tuotetta. Käsite sisältää kaikki käyttäjän kokemat näkökohdat, kuten käyttöliittymän suunnittelun, käytettävyyden, tehokkuuden, ulkoasun sekä käyttäjien kokemat tunteet ja mielipiteet.

b) Käyttökokemussuunnittelu (UX-design)

Käyttöliittymäsuunnittelussa on prosessi, jonka tarkoitus on luoda käyttäjille mahdollisimman mielekäs, miellyttävä ja tehokas käyttökokemus tuotteen kanssa.

Prosessissa tutkitaan käyttäjien vuorovaikutusta tuotteen kanssa, joka pitää sisällään käyttöliittymän suunnittelun, käytettävyyden, ulkoasun, käyttöliittymän interaktiot ja toiminallisuudet. Käyttöliittymäsuunnittelun prosessi sisältää erilaisia vaiheita, esimerkiksi: Käyttäjätutkimuksen, käyttötapauksien määrittelyn, prototyyppien ja käyttöliittymäkonseptien suunnittelun.

c) Käytettävyys (Usability)

Käytettävyydellä tarkoitetaan tuotteen helppokäyttöisyyttä ja käyttäjäystävällisyyttä. Käytettävyyden osatekijöitä ovat mm: Helppokäyttöisyys, selkeys, tehokkuus, oppimisien helppous, muistettavuus ja virheiden välttäminen.

d) Vuorovaikutussuunnittelu (interaction design)

Vuorovaikutussuunnittelussa keskitytään siihen, miten käyttäjät ovat vuorovaikutuksessa tuotteen kanssa. Siinä keskitytään käyttöliittymän interaktioihin ja toimintoihin, jolla mahdollistetaan käyttäjien toiveiden saavuttaminen.

e) Käyttöliittymäsuunnittelu (UI-design)

Käyttöliittymäsuunnittelussa luodaan tuotteelle visuaalinen ja toiminnallinen käyttöliittymä. Käyttöliittymäsuunnittelussa tarkastellaan muun muassa seuraavia osa-alueita: Visuaalista ulkoasua, käyttöliittymäelementtejä, responsiivisuutta ja käytettävyyttä.

Hyvä käyttöliittymäsuunnittelu parantaa käyttökokemusta ja auttaa käyttäjiä saavuttamaan tavoitteensa mahdollisimman vaivattomasti ja tehokkaasti.

f) Prototyyppi / protoilu

Käyttöliittymä- ja käytettävyyssuunnittelussa on tärkeä tehdä prototyypejä erilaisista käyttöliittymistä ja käytettävyyks käsitteistä. Ne ovat visuaalisia esityksiä siitä, miltä lopullinen käyttöliittymä mahdollisesti näyttää, ja miten se tulee toimimaan. Tällä mahdollistetaan kehityksen muutoksen toiminta ja lopputuotteen mahdollisimman hyvä toimivuus.

g) Käyttäjälähtöinen suunnittelu

Käyttäjälähtöisessä suunnittelussa keskitytään käyttäjien tarpeisiin, tavoitteisiin ja mieltymyksiin. Tässä prosessissa otetaan mukaan käyttäjiä suunnitteluprosessin eri vaiheisiin, jotta voidaan tarkemmin ymmärtää käyttäjiä ja heidän käyttötarpeitaan.

h) Käyttäjää ohjaava suunnittelu

Käyttäjää ohjaavassa suunnittelussa pyritään ohjaamaan käyttäjät toimimaan halutulla tavalla. Esimerkiksi miten saada käyttäjä ostamaan tuotteita verkkokaupassa. Sitä voidaan hyödyntää esimerkiksi opettaessa käyttäjille uusia toimintatapoja tuotteen käyttämiseen.

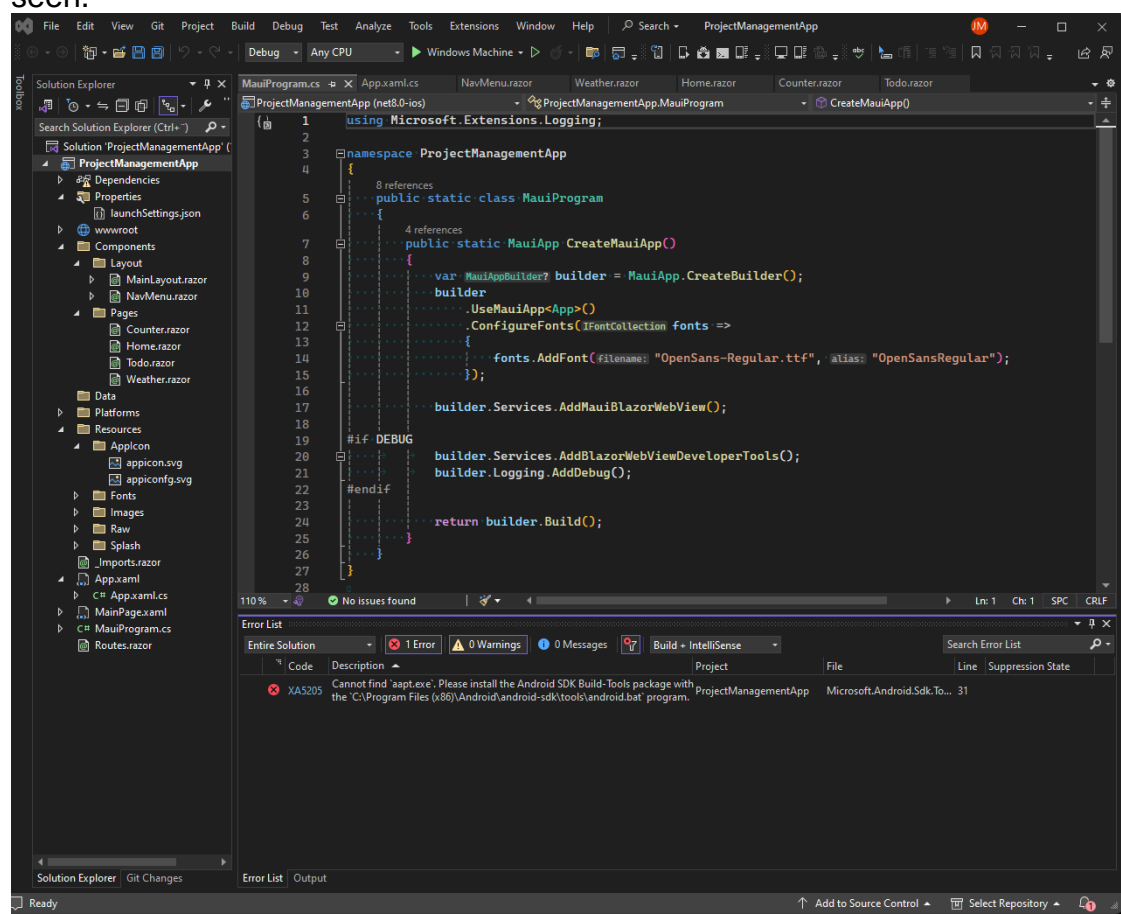
Osa 2. Pohdi millaisia sovelluksia / käyttöliittymiä käytät päivittäin.

Käytän päivittäin Visual Studio 22, Slack ja Applen Parental controllia.

Visual Studio 22:

Visual Studio 22 on ohjelmointieditori, jossa on kaikki mahdolliset toiminnot koodin kanssa työskentelyyn. Teho käyttäjäksi ohjelmisto vaatii käyttäjältään perehtymistä, ja opiskelua ohjelmiston käyttämiseen, ja sillä onkin melko korkea oppimiskäyrä. Perustyössä vasta-alkajalle käyttöliittymä on selkeä, ja jokainen toiminto on loogisessa paikassa. Lisäksi Microsoft tarjoaa erittäin kattavan dokumentaation ohjelmiston käyttämiseen.

Se mikä tekee käyttöliittymän käytöstä helppoa, on se, että kaikki tarpeelliset ikkunat on sijoitettu järkevästi. Konfiguraatioista riippuen, vasemmalta tai oikealta löytyy "Solution Explorer", jossa sijaitsee kaikki projektin tiedostot. Keskellä on koodieditori. Lisäksi "Työkalu"-riville voi sijoittaa tarvittaessa muita hyödyllisiä ja projektissa usein käytettyjä näkymiä, kuten mm: Git-, ToolBox, Object Browser jne. Lisäksi alla näkyy "Errorlist", joka ilmaisee kaikki mahdolliset virheet, joita koodissa on, ja jotka vaikuttavat sovelluksen käynnistymiseen.



Kuva1: Microsoft Visual Studio 22- käyttöliittymä

Apple Parental Control

Tämä on kyllä yksi surkeimmista, ja vaikeasti käytettävistä sovelluksista, joita olen koskaan käyttänyt. Jokainen toiminto on vähän eripaikassa, kuten mm: Käyttöajan seuranta, sovellus rajoitukset ja etsi-toiminto.

Ominaisuudet eivät ole intuitiivisia. Esimerkiksi etsi-toiminnossa ei voi uudelleen päivittää sijaintia, vaan se pitää tehdä siten, että sulkee sovelluksen ja avaa sen uudelleen.

Sovellus- ja käyttörajoitukset tehdään iCloudin kautta. Parental Controlille tulisi olla oma sovellus, jossa tarjotaan kaikki mahdolliset toiminnot saman sovelluksen kautta. Käyttöliittymän tulisi olla selkeä, ja jokainen toiminto selkeästi esillä.

Slack:

Tämän sovelluksen käyttöliittymä hieman aiheuttaa ristiriitaisia tuntemuksia. Asetukset ovat hieman hankalassa paikassa, puhekeskustelun aloittaminen ei tapahdu kovin loogisesti.

Näytönjako on helppoa ja Slack tarjoaa hyviä työkaluja, kuten mm: Kynä, jolla voi piirtää toiselle käyttäjälle kesken ruudunjaon. Toisaalta näytönjaon asetukset, ja puhelun lopettaminen menevät muiden kuvakkeiden alle. Pikavalikko taas kuvakkeiden päälle, jonka vuoksi on vaikea välillä löytää niiden sijaintia, tai niille toiminnallisuuksille hyvä paikka missä ne eivät ole edessä.

Perus käyttöliittymä on siisti ja moderni. Käytettävyyttä voisi parantaa vielä sijoittamalla toiminnallisuuksia ja asetuksia järkevämpiin paikkoihin. Asetuksille on "ratas"- ikoni esimerkiksi vasempaan pystypalkkiin. Selkeä puhekeskustelun aloittaminen Pikaviesti-listalta. Puhekeskustelun asetusten sijoittaminen siten, että eivät mene muiden ikkunoiden taakse, tai eteen tielle.

Osa 3. Pohdi ja perustele:

- mikä vaikuttaa juuri sinun mielestä hyvään käyttökokemukseen ja toisaalta mikä aiheuttaa huonon käyttökokemuksen?
 - o Pohdi ja perustele myös:
 - miten kokemukseen vaikuttavat käyttäjän demografiset ja psykografiset tekijät?

Hyvään käyttökokemukseen vaikuttaa se, miltä sovellus näyttää, ja kuinka selkeästi siinä on ilmaistu ominaisuuksien sijainti. Jos oikotiet ja toiminnallisuudet ovat sijoitettu selkeästi näkyville, ja käyttöliittymä muutoin vastaa nyky standardeja, niin se tekee käyttökokemuksesta, ja varsinkin uuden tuotteen opettelusta helpompaa ja selkeämpää.

Jos taas oikotiet ja toiminnallisuudet ovat epäloogisesti näkyvillä, tai toiminnallisuus aiheuttaa ei niin odotettua toimintaa, esimerkiksi sivun

vaihdossa tai tietojen tallentamisessa, niin se vaikuttaa käyttökokemukseen negatiivisesti.

Eli summa summarun hyvän sovelluksen tulee olla helppokäyttöinen, tehokas ja miellyttävä.

Kokemukseen tietysti vaikuttavat muun muassa käyttäjän koulutustaso, ammatti ja ikä. Esimerkiksi jos kysytään koodieditorin käytettävyydestä kirjailijalta, hän todennäköisesti kokee sovelluksen vaikeana ja hämmentävänä. Toisaalta jos samaa kysytään sovelluskehittäjältä, hän osaa sanoa objektiivisemmin onko käyttöliittymä hyvä, ja mikä siinä on huonoa.

Toisaalta jos mietitään psykografisia tekijöitä käytettävyyteen vaikuttavat muun muassa elämäntapa, arvot ja kiinnostus sovellukseen ja sen tarjoamaan sisältöön. Jos sivusto taikka sovellus on vaikkapa täynnä uskonnollisia, tai vakaumuksellisia asioita, voivat sellaiset henkilöt kokea sivuston käytettävyyden huonona, jotka eivät kyseessä oleviin arvoihin perusta. Tämä on mielestäni ongelmallista, koska jos sivusto tai sovellus on kuinka hyvä tahansa, niin se kerää sivuston, tai sovelluksen tekijän vakaumuksista huolimatta käyttäjissä negatiivisuutta. Mielestäni sivustojen, tai sovellusten tulee olla kehittäjän vakaumuksista riippumatta puolueeton, ellei sivusto juuri nimenomaisesti ole tehty tekijän vakaumuksia ja arvoja varten. Esimerkkinä poliittinen tai uskonnollinen sivusto, tai sovellus.

- poimi osan 2. tehtävästä käyttöliittymä, jonka koet hyvänä/huonona käyttökokemuksena. Millaiset demografiset ja psykografiset tekijät omaisi käyttäjä, joka kokisi täysin päinvastaisen käyttökokemuksen?

Valitaan Visual Studio 22 käyttöliittymä. Demografisesta näkökulmasta katsottuna, jos käyttäjä ei olisi ammatiltaan ohjelmoija, todennäköisesti hänellä olisi päinvastainen käyttökokemus sovelluksesta kuin minulla. Tämä sen vuoksi, koska sellainen, joka ei ammatikseen ohjelmoi tai ole muutoin tekemisissä ohjelmoinnin kanssa ei tiedä eikä todennäköisesti ole käsitystäkään mitä mikäkin nappi tekee, ja mitä ne tarkoittavat.

Psykografisesta näkökulmasta ajateltua sellainen kokisi päinvastaisesti, joka ohjelmoi jollain muulla ohjelmointikielellä kuin .NET/C# työkseen, ja on tottunut käyttämään toista editoria. Koodieditorit jakavat runsaasti mielipiteitä yhteisössä.