Juha-Matti Mäyränpä **Oppimistehtävä 4**

Tietojenkäsittely

TKMI23SV 02.03.2024

Käyttökokemus ja käytettävyys

Miia Liukkonen

**Käyttökokemus, Käytettävyyden arviointi- ja testausmenetelmät**

**Käyttökokemus**

Käyttökokemuksen testaaminen auttaa arvioimaan kuinka helppoa ja antoisaa tuotteen käyttökokemus on. Käyttökokemuksen testaamista suoritetaan tuotteen suunnittelun ja toteutuksen eri vaiheissa. (<https://geniusee.com/single-blog/ux-testing-methods>)

Käyttökokemuksen testaamisessa keskitytään optimoimaan kuinka käyttäjät vuorovaikuttavat tuotteen kansa, jotta tuotteen käytöstä tulisi mahdollisimman helppo ja sujuva jokaiselle käyttäjälle. (<https://extendedstudies.ucsd.edu/news-and-events/blog/why-is-ux-design-important>)

Hyvin tehdyn käyttökokemustestaamisen suunnittelu, ja toteutus ovat avainasemassa kustannuksien säästämisessä. Tällöin esimerkiksi julkaisuvaiheessa ei jouduta tekemään uusia muutoksia käyttökokemukseen, vaan ne on huolehdittu jo kehitysvaiheessa. (<https://brandcoders.com/insights/the-importance-of-user-experience-in-web-design/>)

Hyvin toteutettu käyttökokemus myös vaikuttaa positiivisesti tuotteen suosioon saaden enemmän käyttäjiä. Tällä on suora vaikutus esimerkiksi yrityksen kannattavuuteen. (<https://brandcoders.com/insights/the-importance-of-user-experience-in-web-design/>)

Käytettäessä oikeita testaus menetelmiä kuten mm. laadullista tai määrällistä- menetelmää auttaa suunnittelijoita ymmärtämään kuinka käyttäjät muun muassa kommunikoivat tuotteen kanssa. Testausmenetelmiä käyttäen saadaan parempi kuva mitä tuotteen hyvä käyttökokemus vaatii, jotta tuotteelle tulisi mahdollisimman paljon käyttäjiä. (<https://brandcoders.com/insights/the-importance-of-user-experience-in-web-design/>)

Käytettäessä menetelmiä kuten: käyttäjäpolku, wireframing, protoilu ja käyttäjä palautteiden analysointi, saadaan tuotteesta eliminoitua käyttökokemuksen kipu pisteet, ja luotua tuotteesta mahdollisimman hyvä. (<https://cliowebsites.com/user-experience-in-web-design-the-complete-guide/>)

Käyttökokemuksen testaamiseen voidaan käyttää seuraavia menetelmiä:

* Laadullinen-testaus
* Määrällinen-testaus
* Hybridi-testaus

(<https://www.toptal.com/designers/ux/user-testing-methods>)

Laadullinen testaus keskittyy tutkimaan käyttäjien käyttäytymistä, motivaatiota ja tunteita tuotteen käytön aikana. Tämä menetelmä on yleensä hieman tutkivampi ja antaa syvällisen näkemyksen käyttökokemuksesta.

Laadulliseen testaukseen kuuluvat seuraavat käsitteet:

* Käytettävyys-testaus
* Haastattelut
* Focus ryhmät
* Korttilajittelu

Käytettävyystestauksessa havainnoidaan käyttäjien vuorovaikutusta tuotteen kanssa, jotta käytettävyysongelmat kyettäisiin tunnistamaan. Testausryhmälle annetaan tehtäviä, joiden perusteella heidän suoristustaan ja palautettaan käytetään käyttökokemuksen ongelma kohtien parantamiseen.

(https://www.toptal.com/designers/ux/user-testing-methods)

Haastatteluiden tarkoituksen on määritellä ja kartoittaa käyttäjien asenteet, käsitykset ja kokemukset tuotteen ymmärtämisestä. Tällä menetelmällä voidaan saavuttaa syvällinen tulkinta käyttökokemuksesta. (<https://www.toptal.com/designers/ux/user-testing-methods>)

Fokus-rymissä tutkitaan kuinka tutkittava ryhmä kommunikoi keskenään mieltymyksistään ja ehdotuksistaaan tuotteen kehittämisestä moderaattorin johdolla. Tällä tavoin voidaan saada laaja valikoima ideoita ja uusia näkökulmia tuotteen parantamiseksi. (<https://www.toptal.com/designers/ux/user-testing-methods>)

Korttilajittelussa käyttäjät järjestävät aiheita kategorioihin, jotka ovat heidän mielestään järkeviä, mitkä auttavat heitä ymmärtämään paremmin tuotteen tarkoitusta ja struktuuria. Tämä on hyödyllinen pohtiessa informaatiorakennetta tuotteelle. (<https://www.toptal.com/designers/ux/user-testing-methods>)

----- nämä ehkä käytettävyyteen ------

Testausmenetelmään valittaessa voidaan käyttää kolmiulotteista kehystä seuraavien vipujen kanssa:

* Asenne ja käyttäytyminen
* Laadullinen ja määrällinen
* Käyttökonteksti

Asennetutkimuksen tarkoituksena on mitata ja ymmärtää mitkä ovat käyttäjien uskomuksia. Tämän ongelma on se, että käyttäjät eivät välttämättä ole tietoisia uskomuksista, tai heillä ei ole halua raportoida niitä.

Monet käytettävyystutkimukset perustuvat käyttäjien käyttäytymisen tutkimukseen, ovat myös itse raportoidusta tiedosta hyötyä suunnittelijoiden työssä. Kyselyiden tarkoituksena on mitata ja luokitella käyttäjien asenteita, tai voidaan kerätä itse raportoituja tietoa, joiden avulla voidaan löytää tärkeitä ongelmia joihin pitää puuttua. (<https://www.nngroup.com/articles/which-ux-research-methods/>)

Laadulliset tutkimukset antavat tietoa käyttäytymisestä tai asenteista saaden tietoa niistä suoraan. Määrällisessä tutkimuksessa näitä koskevat tiedot kerätään epäsuorasti mm. mittausten, kyselyiden tai analytiikkatyökalun kautta. Käytettävyystesteissä tutkijat voivat havannoida suoraan miten ihmiset käyttävät, tai eivät käytä tuotetta. Näiden havannoiden pohjalta tutkijat voivat esittää kysymyksiä ja tytkia käyttäytymistä, tai mahdollisesti säätää tutkimus ja testaus menetelmiä suoraan.( https://www.nngroup.com/articles/which-ux-research-methods/)

Määrällisessä tutkimuksessa kerätätyn tiedon tyyppi on ennalta määritettty ja se voi sisältää tehtävän suoritusaikaa, onnistumisia ja onko käyttäjä esimerkiksi käyttänyt tiettyä käyttöliittymä elementtiä. Määrällisten menetelmien tulokset yleensä puretaan matemaattisesti joista saadan johtopäätökset tulokseen. (https://www.nngroup.com/articles/which-ux-research-methods/)

**Käytettävyys**