

SH0. Rajaustoiminto

Johdanto

Suunnitteluharjoitusten tekemisessä käytetään Moodlessa työpajatyöskentelyä. Tässä tehtävässä harjoitellaan suunnitteluharjoitusten työtapoja ja raportointia. Tehtävän tavoitteena on se, että jokaiselle kurssilaiselle kirkastuu, millaisia työvaiheita suunnitteluharjoituksessa on ja millaista omaa aktiivisuutta suunnitteluharjoituksen tekeminen edellyttää.

SH0-tehtävä on kaikille pakollinen ja siinä harjoitellaan samanlaisia työvaiheita kuin kurssilla myöhemmin keväällä tehtävissä arvosteltavissa harjoitustoissa SH1 ja SH2.

Toisin kuin myöhemmät työt, SH0 ei sisällä lopullisen harjoitustyön viimeistelyvaihetta eikä palautusta, eikä SH0-työtä arvostella muuten kuin hyväksytty/hylätty. Jos työsi hylätään, et voi jatkaa käyttöliittymien perusteet -kurssilla. Työsi voidaan hylätä, jos et noudata työohjeita raportoinnissa. Työsi voidaan hylätä myös, jos se myöhästyy eikä ennätä mukaan vertaisarviointiin tai jos et itse tee sinulta edellytettyä vertaisarviointia.

SH0-raportin enimmäismitta on noin 1000 sanaa ja sen tulisi mahtua kahteen A4-sivuun. Tehtävässä laadittava raportti palautetaan Moodlessa työpajaan, jossa palautusajan jälkeen näet kahden kurssikaverisi tekemät palautukset ja sinun pitää antaa niistä palautetta. Saat vertaispalautetta omalle työllesi Moodlessa niin, että työsi lukeneet kurssikaverit nostavat siitä esille hyvin ja huonoja kohtia. Et näe itse sitä, ketkä arvioivat työtäsi, mutta näet, kenen tekemiä sinulle osuneet vertaisarvioitavat työt ovat. Tässä SH0-harjoituksessa on tavoitteena harjoitella myös vertaisarviointia, sillä on arvokas taito antaa hyödyllistä ja rehellistä vertaispalautetta loukkaamatta palautteen saajaa.

SH0-työssä on taulukkoon 1 kootut määräajat.

Määräaika	Työvaihe	Mitä määräaikana tapahtuu	Pisteitä luvassa
Perjantaina 27.1.2017 keskipäivällä (kello 12)	Oma ratkaisu	Oman ratkaisun palautuspaikka sulkeutuu ja työpaja siirretään seuraavaan vaiheeseen	1p
Maanantaina 30.1.2017 keskipäivällä	Vertais-palaute	Vertaisarviointien palautus suljetaan ja työpaja siirretään seuraavaan vaiheeseen: Annetut vertaisarviot ovat luettavissa	1p
Oma harjoitusryhmä	Reflektio	Viikkoharjoitus harjoitusviikolla 3	1p (tämä vaihe ei ole pakollinen)

Taulukko 1. Määräajat

Tämän tehtävänannon rinnalla kannattaa katsoa raportointiohjeita, jotka annetaan erillisessä dokumentissa.

Arvioitava käyttöliittymä on työpaikkahakujen **rajaustoiminnallisuus** verkkosivulla (Monster.fi) katsottaessa näkymää työpöytäkoneen näytöllä. Tehtäväsi on löytää annetusta käyttöliittymästä käytettävyyssongelmia ja sen jälkeen suunnitella ja piirtää parannuksia kuvattuun käyttöliittymään poistaaksesi ongelmat.

Lähtökohtana tehtävässä on seuraava taustaskenaario.

Taustaskenaario: Nokialla asuva Mikko haluaisi kesätöitä. Hän on kotikoneellaan selaamassa kesätyöpaikkoja Monsterin työpaikkavälityksen kautta. Häntä kiinnostaa työpaikka joko Tampereella tai Nokialla. Mikko aloitti työpaikkahaut Tampereelta, mutta päätti sitten tutkia, millaisia paikkoja on tarjolla Nokialla. Mikon mielestä olisi hyvä, jos töihin pääsisi pyörällä!

Tehtävänanto tarkemmin

Tarkasteltava käyttöliittymä on hakutulosten rajaustoiminnallisuus, joka on toteutettu Monsterin verkkopalvelun (<http://www.monster.fi>) vasemmassa palkissa (katsottaessa pöytäkoneen isolla ruudulla). Palvelussa on paljon mainoksia, jotka häiritsevät käyttöä, mutta tehtävässä ei ole tarkoitus puuttua niihin tai sivujen välillä navigoimiseen, vaan keskitytään kuvissa 1 ja 2 näkyvään rajauspalkkiin. Verkkosivun isoin palsta sivun keskiosassa on varattu niille työpaikoille, joita haussa on löytynyt. Sitäkään ei tarvitse tutkia tässä tehtävässä!

Kun Monsterin pääsivulta valitsee Tampereen hakukohteeksi, avautuvassa näkymässä oikealla nähdään kuvan 1 rajauspalkki (ja Tampereelta löytyviä työpaikkakuvauksia; voit halutessasi kokeilla, ks. tehtävänannon lopussa oleva lähdeluettelo [1]). Kuvassa 2 Mikko on napauttanut rajauspalkista Kaupunkien otsikon alla näkyvää ”Nokia”-riviä nähdäkseen Nokialla tarjolla olevat vapaat työpaikat. Rajauspalkki on hiukan päivittynyt.

RAJAA HAKUTULOKSIA:

HAKUEHDOT:

tampere

ALUEEN KOKO:

Etäisyys: 20 km

LAJITTELE:

Sopivin Päivämäärä

HAE YRITYKSIÄ:

Anna yrityksen nimi

KAUPUNKI:

Tampere

Nokia

Kangasala

Pirkkala

Ylöjärvi

Kuva 1. Rajauspalkki, kun hakuhehtona oli Tampere. [1]

RAJAA HAKUTULOKSIA:

HAKUEHDOT:

Nokia

ALUEEN KOKO:

Etäisyys: 20 km

LAJITTELE:

Sopivin Päivämäärä

HAE YRITYKSIÄ:

Anna yrityksen nimi

KAUPUNKI:

Tampere

Nokia

Pirkkala

Ylöjärvi

Kuva 2. Rajauspalkki, kun hakuhehtona oli Nokia. [2]

Rajaa siis tarkastelusi tähän rajauspalkkiin, siinä tarjottuihin toimintoihin ja palkissa näkyviin päivityksiin hakujen edetessä.

1. Tee rajaustoiminnallisuudelle pienimuotoinen käytettävyyssarvio ja raportoi tulokset.

Tunnista vähintään **kaksi käytettävyysongelmaa**. Näytöistä ja työnkulusta voi löytyä enemmän ongelmia, mutta valitse kaksi mielestäsi tärkeää ongelmaa raporttiisi. Kuvaa kumpikin ongelma omana tekstikappaleenaan osaksi raporttiasi seuraavasti:

- Anna ongelmalle naseva ja kuvaava otsikko, joka kuvaa ongelman yhdellä virkkeellä.
- Kuvaa ongelmaa tarkemmin: miten ja missä se ilmenee, mitä yllättävää tapahtuu tai mitä olisi pitänyt tapahtua, tai miten käyttöliittymä johdattaa käyttäjää harhaan tai toimimaan odotetusta poikkeavasti.

- Perustele, miksi kuvaamasi asia on ongelma. Perusteluissa voit käyttää apuna esimerkiksi Nielsenin heuristiikkoja, Normanin DOET-kirjaa, tyylioppaita tai muuta tilanteeseen sopivaa materiaalia. Hyvässä raportissa on vankempaa lähdeaineistoa kuin luennot. Raportissa pitää olla vähintään kaksi eri lähdettä.
- Jotta lukijan olisi helpompi paikallistaa huonosti suunniteltu kohta käyttöliittymässä, raportissa kannattaa käyttää apuna alkuperäisiä näytönkuvia tai niistä rajaamiasi pienempiä osia. Pyri siihen, että kuvasta ilmenee, missä kohdassa näyttöä tai työnkulkua raportoimasi ongelma on. Yhteen kuvaan voi liittyä useita ongelmakohtia. Liitä kuva raporttiisi ja anna sille kuvanumero ja kuvateksti tämän harjoitustyödokumentin tapaan. Kerro tekstissä kuvasta viittaamalla sen numeron avulla, esim. Kuvassa 1...

Käytettävyyssarviota tehdessä kannattaa kiinnittää huomiota isoihin asioihin, jotka tuottavat vaikeuksia käyttäjälle, eikä ulkonäkökysymyksiin kuten kirjasinvalintaan. Käyttöliittymäkurssin kannalta keskeisiä korjattavia asioita on etenkin vuorovaikutteisissa osissa, syötekentissä ja kontrolleissa, joihin sinun pitäisi löytää parannuksia. Joskus myös ohjeiden sanamuodoissa on ongelmia. Toki ohjeisiin liittyvät ongelmat voi nostaa esille ongelmakuvauksena, mutta työsi pääsisältönä tulisi olla toiminnallisuuden korjaus eikä ohjeiden viilaus. Sen vuoksi ohjeena on, että enintään yksi ongelmakuvauksista saa liittyä ohjeistukseen.

Kun olet löytänyt ja raportoinut käytettävyysongelmat, jatka suunnittelutehtävään vaiheessa 2.

2. Oma suunnitelma

Miten ratkaisisit edellä raportoimasi käytettävyysongelmat? Uutta toiminnallisuutta ei tässä tehtävässä ideoida, vaan kehitetään jo olemassa olevaa. Tässä SH0-tehtävässä itse piirrettyjä kuvia korjatusta rajaustoiminnosta pitää olla vähintään kaksi, niin että havainnollistuu, miltä käyttöliittymä näyttää rajausten ollessa käytössä.

- Luonnostele ideasi ensin ja varmistu, että ne ratkaisevat kohdassa 1 kuvaamasi ongelmat. Tee uusi käyttöliittymä kokonaan suomeksi. Piirrä ratkaisusi puhtaaksi jollain suunnitteluvälineellä. Piirrä tarpeeksi monta kuvaa, jotta ideat, työnkulku ja järjestelmän tilat käyvät ilmi kuvista.
- Liitä suunnitelmakuvat raporttiisi. Laita niiden kuvatestit kuntoon: jokaisen kuvan alla pitää olla raportin alusta juoksevasti kuvan numero ja kuvalla pitää olla järkevä kuvateksti, josta ilmenee kuvan sisältö.
- Selitä raportissa, miten ideasi toimivat. Viittaa kuviin raporttitekstissä kuvanumerolla selittäessäsi ideoitasi.
- Jos osat ovat dynaamisia ja reagoivat hiiren tullessa kohdalle, kuvaa vuorovaikutusta näiltä osin raportissa monen pienen kuvan avulla.

3. Pohdinta ja yhteenveto

Laadi yhteenvetoluku raportin loppuun. Pohdi ratkaisusi ja omaa työskentelyprosessiasi. Laadi lähdeluettelo. Anna lupa tai kiellä raporttisi käyttö yhteenvetoluennolla.

- Mikä harjoitustyössä onnistui mielestäsi hyvin? Onnistuitko ratkaisemaan havaitsemasi käytettävyysongelmat? Perustele ratkaisusi viimeistään pohdintaluvussa.
- Jäikö suunnitelmaan kohtia, joiden käytettävyys voi tuottaa ongelmia? Jäikö sinne kohtia, joihin et ole tyytyväinen jostain muusta syystä? Jos mielessäsi on jo tässä vaiheessa parannusidea suunnitelmiin, voit tuoda senkin esiin.
- Oletko tyytyväinen työskentelyprosessiin? Mikä prosessissa oli hyvää, mikä huonoa? Paljonko käytit aikaa?
- Kerro käyttämäsi lähteet. Jos käytit apuna suunnittelumalleja, ohjeita tai muita muualta saatuja ideoita, lähde pitää mainita. UI-kurssin omiin luentomateriaaleihin ei tarvita viittauksia.
- Ohjaajat kokoavat ratkaisuihin yhteenvetoon näytettäväksi koko kurssille osana luentoa. Tekijöiden nimiä ei kerrota, vaan tavoitteena on vain poimia esimerkkejä erilaisista ideoista käyttöliittymän osien suunnittelussa yhdessä pohdittaviksi. Aivan viimeiseksi raporttisi loppuun liitä jompikumpi seuraavista lauseista:
 - Raportistani **saa ottaa** näytönkaappauskuvia näytettäväksi osana yhteenvetoa, kun ratkaisuja käsitellään luennolla.
 - Raportistani **ei saa ottaa näytönkaappauskuvia**.

Tee raportti valmiiksi niin että siinä on nämä kolme lukua (Käytettävyyssarvio, Oma suunnitelma ja Yhteenveto) ja se noudattaa raportointiohjeita. Palauta se PDF-muodossa Moodleen määräaikaan mennessä ja osallistu vertaisarviointiin. Ennen harjoitusryhmääsi viikolla 3 tutustu samaasi vertaispalautteeseen, jotta voit osallistua sitä käsittelevään pienryhmätööhön.

Lähteet

[1] osa ruudunkaappausta sivusta <http://www.monster.fi/tyopaikat/haku/?where=tampere> (17.1.2017)

[2] osa ruudunkaappausta sivusta <http://www.monster.fi/tyopaikat/haku/?where=Nokia> (17.1.2017)