

Kasutajakogemuse uurimine akadeemia ja digiettevõtte koostöona

1

DR. IIRIS TUVI

TEADUR, PSÜHHOLOOGIA INSTITUUT, TÜ

**POST-DOKTOR, TAMPERE ÜLIKOOL,
INFOTEHNOLOOGIA JA MEEDIA TEADUSTE
TEADUSKOND**

Kasutajakogemuse uurimine

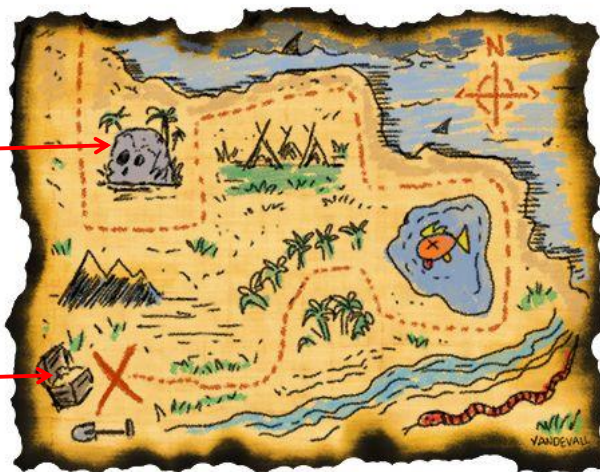
2



1. Kasutaja perspektiiv

2. Info kasutajakogemuse kohta sh kasutaja nõuete täidetuse kohta

3. Kas toode annab kasutajale mingit lisandväärtust?



Mida uuritakse?

3

Näiteks:

- Haridusteadus – pedagoogilist väärtust või efekti õppimisele
- Psühholoogilised uuringud – nt muuseumi külastamise kogemus, vaimse tervise jälgimise vahendite efektiivsus
- *HCI (human computer interaction)* ehk inimese-arvuti interaktsiooni, inimese-assisteeriva roboti interaktsiooni/aktsepteerimist jne
- Digioskusi ja vilumusi (*digital literacy*)
- Informatsiooni uuringud (*information research*)

Võimalikud konkreetsed uurimiseesmärgid

4

- Tehnoloogia arendamisega seotud
- Mingi konstrukti tõestamisega seotud
- Testimisega (toote arendamiseks) seotud
- Süsteemi nõuete hindamisega seotud
- Vilumuse hindamisega seotud

Uurimisprotsessi etapid haridusliku toote näitel

5

Toote loomisele
eelnev hindamine
(*pre-assessment*)

Millised on kasutaja
vajadused ja uue
toote
võtmefunktsioonid?

Pedagoogilise
väärtuse
hindamine

Mida õpilased
arendavad seda
kasutades? Õppija

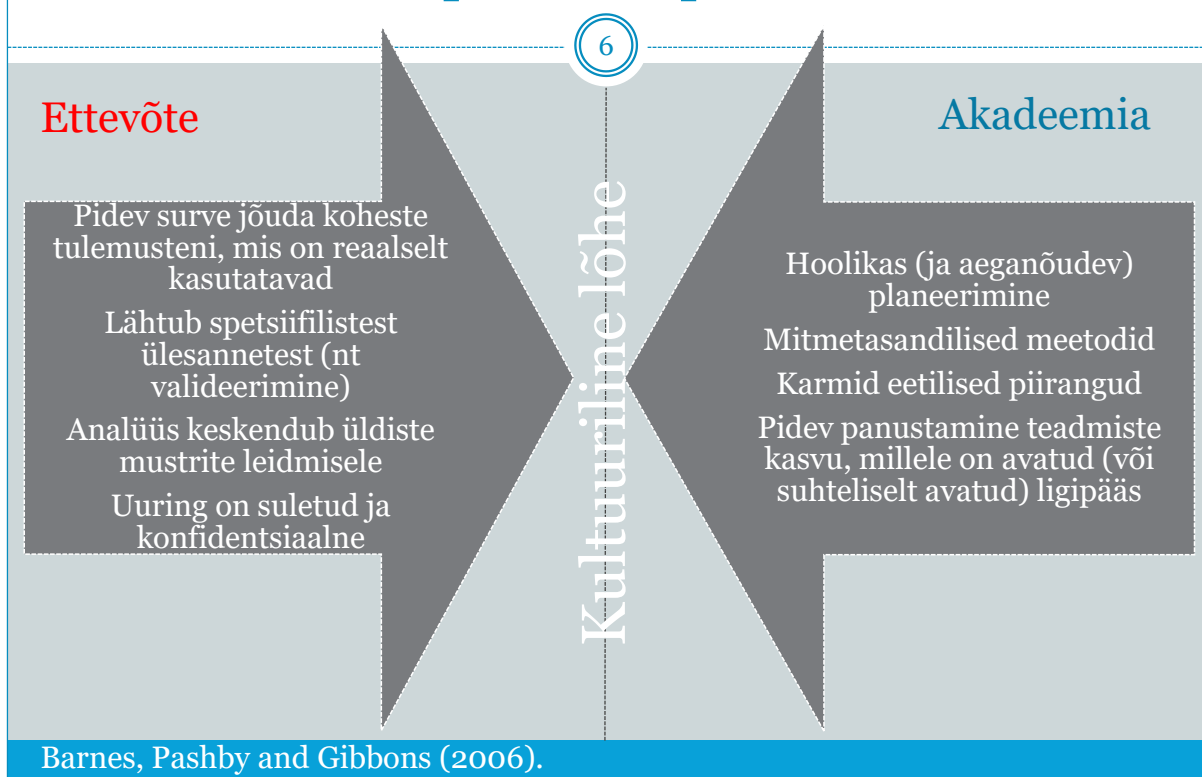
- 1) Kontrolli
- 2) Aktiivsust
- 3) Koostööd
- 4) Eesmärgipärast
tegutsemist
- 5) Eelneva teadmise
väärtustamist jne

Kasutuskogemuse
hindamine (*post-
assessment*)

Nt Hinda 1-7: kas sa
nautisid toote
kasutamist (1-ei
nautinud, 7 –nautisin
väga)? Nautimise all
mõeldakse seda, et kõik
oli kergelt arusaadav ja
koheselt haaratav.

Vuorio, J., Okkonen, J., & Viteli, J. (2017).

Uurimisprotsessi probleemid



Kuidas ületada lõhe edukalt?

7



- Kinnitage plaan, kahepoolset
- Kasvatage usaldust
- Ajakava
- Objektiivsed edu mõõdikud
- Formaalsed ja mitteformaalsed kommunikatsioonistrateegiad
- Uuri ja: mida võib salvestada, dokumenteerida, analüüsida, avaldada ja mida mitte

Barnes, Pashby and Gibbons (2006).

Meeskond

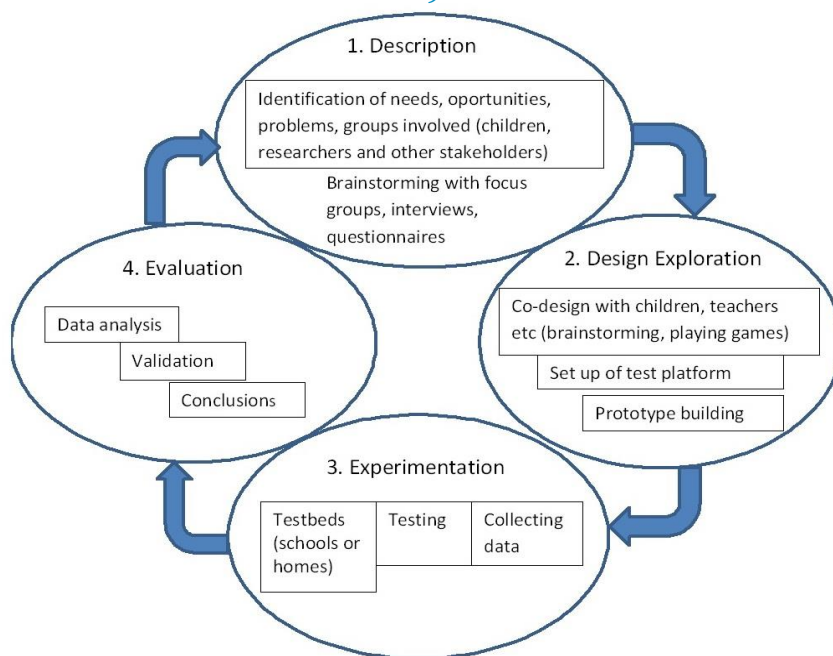
8

- Kaasa kogenud projektijuhte
- Jagatud juhtimisvastutus on parem (akadeemia poolne juhtiv uurija + ettevõtte poolne juhtiv uurija)
- Püsiv meeskond
- Head isiklikud suhted

Disainist lähtuv uurimustöö

design-based research/living lab/R&D

9

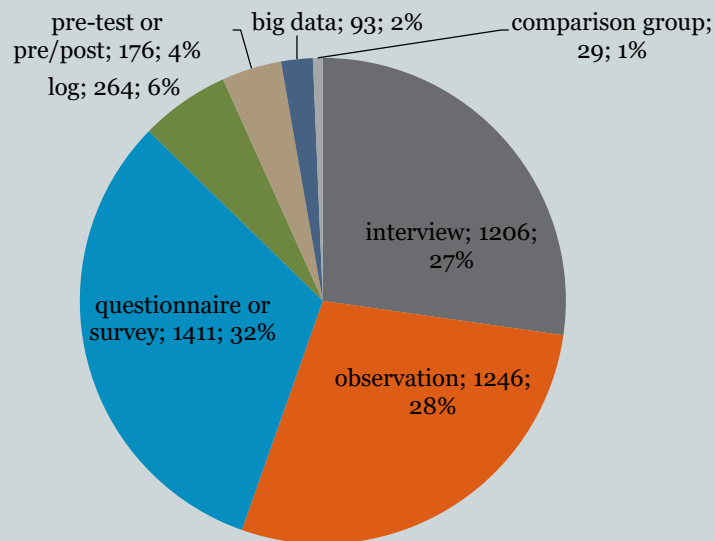


Tuvi, I., & Okkonen, J. (2021).

Milliseid andmeid kogutakse disainist lähtuvas HARIDUSVALDKONNA uurimustes?

10

Ainult 35% artiklitest mainis andmeid abstraktis.



Tuvi, I., & Okkonen, J. (2021).

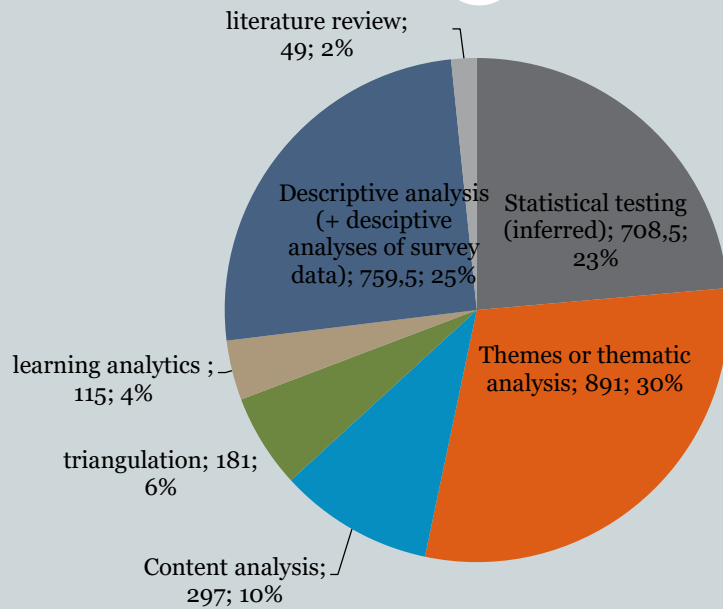
Miks sageli pole kontrollgruppi või võrdlusgruppi?

11

- Lisab ajakulu
- raske motiveerida neid, kes ei saa uut asja disanida/proovida
- Eksperimendi abil saadud tulemused võivad olla liiga spetsiifilised, ei pruugi olla üldistatavad

Millised analüüsiviisid?

12

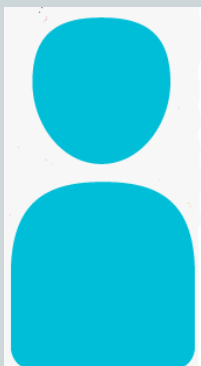


Tuvi, I., & Okkonen, J. (2021).

Juhtumianalüüs (*case study*)

13

Juhtum
psühholoogias



Juhtum
ettevõtlus-
uuringutes



Viited

14

- Barnes, Pashby and Gibbons (2006). Managing collaborative R&D projects development of a practical management tool. *International Journal of Project Management* 24(5), pp. 395-404.
- Vuorio, J., Okkonen, J., & Viteli, J. (2017). Enhancing user value of educational technology by three layer assessment. *Proceedings of the 21st International Academic Mindtrek Conference, AcademicMindtrek 2017, 2017-January*.
<https://doi.org/10.1145/3131085.3131105>
- Tuvi, I., & Okkonen, J. (2021). *Data in Educational Living Labs*. Springer International Publishing.
https://doi.org/10.1007/978-3-030-68418-1_15