

Käyttöliittymän uudelleensuunnittelu

Nelli Sviili

TJTA104

7.3.2019

Informaatioteknologian laitos

Jyväskylän avoinyliopisto

SISÄLTÖ

Sisällys

1	TIIVISTELMÄ	3
2	JOHDANTO	4
3	KÄYTTÖLIITTYMÄN SUUNNITTELU	5
3.1	Käyttöliittymän arviointi uudelleensuunnittelua varten	5
3.2	Käyttöliittymän suunnittelun analyysi	6
3.3	Vertaisarviointi	9
4	YHTEENVETO	12
	LÄHDELUETTELO	13
	LIITE 1: Vertaisarviointilomake	15

1 TIIVISTELMÄ

Käyttöliittymän uudelleensuunnitteluprojektissa valittiin ensin internet-pohjainen käyttöliittymä, jossa havaittiin uudelleensuunnittelun ja kehittämisen tarvetta. Työhöni valikoitui Ready Set Pole -jooga- ja tankotanssistudion nettisivuilla oleva varausjärjestelmä. Koen siinä olevan sekä käytäntölähtöistä että visuaalistakin kehittämisen tarvetta.

Käyttöliittymän valinnan jälkeen analysoitiin kirjallisuuslähteiden ja luentotallenteiden pohjalta valitun käyttöliittymän uudelleensuunnittelutarvetta. Valitsemani käyttöliittymän uudelleensuunnittelutarve on perusteltua useiden lähteiden valossa, kuten esimerkiksi Silvennoisen (2015a ja 2015b), Hatfield & Epsteinin (1985) ja Schlatter & Levisonin (2013).

Käyttöliittymän suunnittelussa lisäsin etusivulle selkeämmän varauspainikkeen ja rakensin kalenterinäköymän uudelleen. Näillä toimenpiteillä on aiempaa loogisempaa ja helpompaa toteuttaa tunnin varaus Ready Set Polen nettisivujen kautta.

Saadun vertaisarvion perusteella pohdin siinä esiinnousseiden seikkojen tärkeyttä käyttöjärjestelmän parantamisessa. Päädyin, ettei mikään esiinnoussut heuristinen ongelma aiheuta välitöntä korjaustarvetta. Viidestä heuristisesta korjausehdotuksesta kaksi oli loppupeleissä aiheettomia.

2 JOHDANTO

Pohdin tässä oppimistehtävässä ihmisen ja tekniikan vuorovaikutusta, mitkä asiat ovat oleellisia suunniteltaessa käyttöliittymää internetiin ja minkälaisia heuristisia ongelmia käyttäjä saattaa kohdata.

Olen valinnut minulle tutuista internetistä löytyvistä käyttöliittymistä yhden, jota parantelen kurssilla opiskellun teorian pohjalta. Käyttöliittymä, jota pyrin parantelemaan, on Ready Set Pole- jooga- ja tankotanssistudion varausjärjestelmä. Koen, että nykyisessä käyttöjärjestelmässä on epäselvyyksiä ja se on visuaalisesti ollut haastava omaksua aikoinaan.

Teoriaosiossa arvioin ensin vanhaa käyttöliittymää uudelleensuunnittelua varten. Tämän jälkeen analysoin käyttöliittymän suunnitteluprosessia. Kurssiin kuului myös heuristisen vertaisarvion antaminen toiselle ryhmälle. Teoriaosion viimeisessä kappaleessa käsittelen uudelleensuunnittelemani käyttöliittymän saamaa heuristista arviota.

3 KÄYTTÖLIITTYMÄN SUUNNITTELU

3.1 Käyttöliittymän arviointi uudelleensuunnittelua varten

Pitkän harkinnan ja internetissä surffailun jälkeen päädyin analysoimaan ja parantelemaan käyttämäni Ready Set Pole- jooga- ja tankotanssistudion nettisivujen varausjärjestelmää. Ready Set Polen nettisivut löytyvät osoitteesta <http://www.readysetpole.fi/>. Mielestäni koko nettisivustoa olisi hyvä parannella ja arvioida uudelleen sen toimivuutta, käytettävyyttä ja visuaalista ilmettä. Etsiessäni uudelleensuunniteltavaa käyttöliittymää muistin, että olen kokenut etenkin ensimmäisillä joogatuntien varauksertoina hieman haastavaksi etenkin löytää tieni varaussivustolle.

Ready Set Polen etusivulta on haastava uutena käyttäjänä löytää tuntivaraussivustoa. Se löytyy oikeasta ylänurkasta tumman oranssin painikkeen takaa, jossa lukee ”JKL”. Painike on tummahkon harmaalla pohjalla. Painikkeen edellä on kirjoitettu pienellä ja himmeällä fontilla ”Tuntivaraukset”. Painiketta on siis vaikea havaita ja havaitsemisen jälkeenkin, on hieman epävarma, että tehdäänkö se varaus juuri tätä kautta. Tanssistudio toimii vain yhdellä paikkakunnalla ja yhdessä osoitteessa. Käyttöliittymän tulisi toimia johdonmukaisesti. Visuaalisilla elementeillä tulisi vastata käyttäjien tarpeeseen ja odotuksiin, jotta johdonmukaisuus mahdollistaa käyttöliittymässä tunnistamisen ja tulkinnan. (Majaranta, 2015, s. 9; Silvennoinen, 2015a, s. 14-15; Schneiderman et al., 2019.)

Varaussivulla kirjaudutaan loogisesti ja totuttujen tapojen mukaisesti sisään varausjärjestelmään. Sisään kirjautumatta pystyy selaamaan tanssitunteja. Vasta varausta tehdessä sisäänkirjautuminen on välttämätöntä. Vanhassa käyttöjärjestelmässä sekä jooga- että tankotanssitunnit ovat kaikki

samassa kalenterissa. Kalenterissa näkyy myös ajat, jolloin studiot on varattu jollekin suljetulle ryhmälle. Tämä voinee aiheuttaa sekaannusta varaussivuston käyttäjässä.

Jooga- ja tankotanssitunnit on ryhmitelty päiväkohtaisesti ja luetteloitu kellonajan mukaan. Kuitenkaan luettelosta ei ole mahdollista visuaalisin avustein havainnoida yhdellä silmäyksellä, mihin aikaan päivästä kyseinen tunti järjestetään. Erinäisten elementtien ja ryhmittelyjen avulla voidaan parantaa visuaalista käytettävyyttä. Elementit mahdollistavat esteettisen, intuitiivisen ja tehokkaan vuorovaikutuksen sisällöstä käsin. (Silvennoinen, 2015a, s. 7, 14.)

3.2 Käyttöliittymän suunnittelun analyysi

Nettisivujen etusivulle voisi tehdä moniakin asioita, mutta keskityn tässä työssä pelkkään varauspolun kehittämiseen. Sen verran työstin etusivun ulkonäköä, että siirsin Tanssistudion nimen hieman ylemmäksi ja isonsin sitä. Siten saa lisää tilaa näkyvän varauspainikkeen luomiselle. Lisäksi toimenpide nostaa paremmin esiin tanssistudion nimen kontrastin keinoin.

Visuaalista suunnittelukieltä mietittäessä tulee pohtia myös visuaalista hierarkiaa. Tiettyjä elementtejä voi korostaa tarkoituksenmukaisesti suhteessa toisiinsa. Elementtien sijoitteluun ja ryhmittelyyn tulee kiinnittää huomiota. Kontrasti on myös hyvä keino kiinnittää ihmissilmän huomio. Koen, että yksi keskeisimmistä studion nettisivujen tehtävistä on mahdollistaa sujuva tuntien varaus, joten halusin myös nostaa tehokeinojen avulla tuntivaraukset sivuston keskiöön. (Silvennoinen 2015a, s.14-15; Schlatter & Levison, 2013; Hashimoto & Clayton, 2009.)

Tanssistudio toimii vain yhdessä osoitteessa Jyväskylässä, joten ei ole syytä kirjata varauspainikkeeseen paikkakuntaa. Nykyään, kun elämme kaksiulotteisessa ja yksinkertaistetussa nettikäyttöliittymien maailmassa, toteutin varauspainikkeen yksinkertaisena (Silvennoinen, 2015b, s. 6; Hatfield & Epstein, 1985).

Vietäessä hiiri varauspainikkeen päälle, "varaa aika" -tekstin alle tulee valkoinen viiva osoittamaan tekstin interaktiivisuutta. Värät ovat harmoniassa tanssistudion nettisivuillaan käyttämien värien kanssa. Tumman harmaan sijoitin oranssin palluran taakse korostamaan varauspainiketta ja sen toiminnallisuutta. Valkoinen tekstin väri ponnahtaa hyvin oranssista taustasta silmiin. Fontin tulisi olla sama, kuin mitä tanssistudion nimessäkin on. (Silvennoinen 2015a, s. 21-25; Schlatter & Levison; 2013; Itten, 1973.)

Varaussivun yläreunaan on jätetty vanha kuva tankotanssivasta naisesta. Uudelleensuunnitellun käyttöliittymän kuvassa 4 tämä ei kuitenkaan ole näkyvissä, koska kuvassa on näkymä varaussivusta skrollattuna sivun yläbanneri pois näkyvistä siten, että tuntien varausosio näkyy selvemmin. Uudessa versiossa jooga/akrobatiatunnit on erotettu tankotanssitunneista. Tunnit tapahtuvat eri saleissa. Studiolta on myös mahdollisuus ostaa jooga- tai tankotanssijäsenyys, jolloin tietyllä kuukausihinnalla sää käydä kaikilla valitsemillaan jooga- tai tankotanssitunneilla ilman lisämaksua. Tämän toimenpiteen ansiosta kalenteri pysyy selkeämpänä, kun ei tule päällekkäisyyksiä. Tuntien konkreettinen eriyttäminen kalenteritasolla selkeyttää myös eri jäsenyyden valinneiden tuntivarauksia. (Majaranta, 2015, s. 9, 27; Schneiderman et al., 2019; Six, 2009.)

Kalenterin ympärille jätin tarkoituksella tyhjää valkoista tilaa selkeyttämään käyttöliittymän visuaalista ilmettä. Tyhjä tila myös ohjaa hyvin käyttäjän katseen kalenteriin, joka on keskellä sivua tyhjän tilan ympäröimänä. Kalenteria ympäröivä tyhjä tila korostaa kalenterin keskeisyyttä ja tärkeyttä sivulla. (Silvennoinen, 2015a, s. 18; Golombisky & Hagen, 2010.)

Kalenterissa harmaita tunteja ei voi varata. Ne ovat ryhmätunteja. Varattaessa tuntia klikataan kyseisen tunnin kohdalle, josta aukeaa mahdollisuus varata tunti. Tällöin näkee myös lisätietoa tunnin osalta, kuten tunnin vetäjän nimen ja tunnin vaikeustason. Viikkoa pystyy vaihtamaan kuten aikaisemmassakin versiossa klikkaamalla "<" -merkistä edelliselle viikolle tai ">"-merkistä seuraavalle viikolle. Ikonien tulee olla selkeitä ja hyvin ymmärrettävissä. Ikonien tehokkuutta mitattaessa tulee huomioida niiden kognitiiviset ominaisuudet, joita ovat tuttuus, konkreettisuus, moninaisuus, merkityksellisyys ja semanttinen etäisyys. (Silvennoinen, 2015b, s. 25-29; McDougall et al. 1999; Ng & Chan, 2008.)

Kalenteri on toteutettu googlen kalenterin tyyppiseksi ja sen pohjalta. Valitsemalla tuttu ja saatavilla oleva kalenteripohja, taataan käyttäjälle kontekstiin sopiva esteettinen olemus. Näin tunnit asettuvat kalenteriin kuin lukujärjestykseen. Lukujärjestysmäistä kalenteria on helppo tulkita. Taustalla oleva taulukko tukee tuntien ajankohtien nopeaa hahmottamista.

Ihminen odottaa tietyn tyyppisen palvelun olevan sisällöltään ja ilmeeltään tyyliisuuntaan sopiva. Värit on valittu harmonian ylläpitämiseksi samoiksi, kuin muillakin sivuilla. Ihminen hahmottaa asiat vahvasti visuaalisesti. Silvennoisen (2015b) mukaan, hyvin valitut värit, kuvat ja sommittelu mahdollistavat intuitiivisen vuorovaikutuksen. Fontit ovat niin ikään samoja. Vanhassa versiossa tunnit oli värikoodattu lukuisin eri värein ilman selkeää logiikkaa. Tuntien turha värikoodaaminen on poistettu uudesta versiosta. (Silvennoinen, 2015b, s. 22; Schaik & Ling, 2008; Cyr et al., 2010.)

3.3 Vertaisarviointi

Kurssityöhön liittyi toisen opiskelijaryhmän käyttöliittymän uudelleen suunnittelun arviointi. Paranteleman käyttöliittymän varauspolkua arvioi osaltaan Tapio Lampilan, Ilari Karhun ja Joonas Rautiaisen muodostama ryhmä (ks. liite 1). He nostivat vielä viisi heidän mielestään parannettavaa asiaa esiin liittyen suunnittelemaani varauspolkuun. Ongelman vakavuutta arvioitiin asteikolla yhdestä viiteen. Tulkintani mukaan näistä viidestä ongelmasta kaksi eivät ole ongelmia tai ne liittyvät väärintulkintaan, käsittelen kaikki heidän nostamansa viisi asiaa.

He nostivat kaksi asiaa vakavuusluokkaan kolme. Ensimmäisenä vaiheessa kaksi tulisi ohjeistaa käyttäjää, kuinka varata käytännössä. Tämä liittyy kuudenteen heuristiikkaan eli järjestelmän käyttöohjeiden tulisi olla näkyvissä tai helposti löydettävissä aina tarvittaessa.

Mietin pitkään ja hartaasti muun muassa Silvennoisen (2018a ja 2018b) luennon ja kalvojen perusteella, miten rakentaisin haasteelliseksi kokemani käyttöliittymän varaussivuston uusiksi. Rakensin varussivustoa pohtien sen toiminnallisuutta, käytettävyyttä ja esteettisyyttä ja niiden suhteita toisiinsa. Aiemmassa versiossa oli olemassa jokaisen varattavissa olevan tunnin yhteydessä varaa-nappula. Lopulta rakensin varausjärjestelmän monille tuttuun google-kalenterin tyyliin.

Päädyin lopulta käyttämään keskeisenä valintakriteerinä visuaalisen suunnittelun yhtä esteettistä dimensiota, joka tukeutuu maksimaaliseen vaikutukseen minimaalisin elementein eli karsin kaiken vältettävissä olevan pois varauksesta. Kalenterimallin valintaa tukee myös muun muassa Solson (1997) teoria siitä, että ihminen ymmärtää ja näkee asioista enemmän kuin mitä pelkkä silmä kertoo. Eli käytännössä ihminen odottaa näkevänsä jotain

ominaisuuksia, vaikka ne eivät olisikaan näkyvillä. (Silvennoinen, 2018a, s.9, 22 Silvennoinen, 2018b, s.4, Solso, 1997.)

Toisena vakavuusasteen kolme tasoisena ongelmana ryhmä näkee sen, että varaus tulee niin sanotusti varata kahteen kertaan. Käyttöjärjestelmä pyytää siis vahvistuksen varaukselle. Tämä rikkoo heidän mukaansa kahdeksatta heuristiikkaa eli järjestelmän ja käyttäjän kanssa ei pitäisi olla vuoropuhelua, jotka sisältävät turhia tietoja, jotka ovat merkityksettömiä tai harvoin tarpeen. Jokainen ylimääräinen tieto kilpailee järjestelmässä olevan tärkeän tiedon kanssa ja vähentää merkityksellisiä tietoa antavien kohteiden suhteellista näkyvyyttä.

Varuksen vahvistaminen ei mielestäni ole tässä yhteydessä turha toimenpide. Lisäksi avatessa varausikkunan, käyttöliittymän käyttäjä saa lisätietoa tunnista, kuten tunninvetäjän ja mahdolliset tunnin rajaukset tai vaatimukset. Näkemystäni tukee esimerkiksi Schneidermanin ”Eight Golden Rules of Interface Design”. Näistä kahdeksasta suunnittelusäännöstä kolme tukee suoraan näkemystäni. Sääntöjen mukaan tulee tarjota yksinkertaista virheenkäsittelyä, mahdollisuus peruuttaa toimenpide helposti ja luoda keino käyttäjälle ylläpitää kontrollia. (Majaranta, 2015, s. 9; Shneiderman et al., 2019.)

Ryhmä nosti niin ikään kaksi asiaa vakavuusluokkaan kaksi. He käsittivät, että varaustilaan ei pääse kirjautumatta ensin sivustolle. Tämä rikkoisi ryhmän mukaan toista heuristiikkaa eli järjestelmän tulisi seurata reaaliaikailman käytänteitä, jolloin tiedot näkyvät luonnollisessa ja loogisessa järjestyksessä. Käyttöjärjestelmä kuitenkin mahdollistaa jo varattavien aikojen selaamisen ilman kirjautumisvelvoitetta.

Toisena vakavuusluokan kaksi tasoisena ongelmana he nostivat esiin, ettei käyttöjärjestelmä tarjoa tietoa siitä, mitä järjestelmässä on meneillään. Tämä

sotii ensimmäistä heuristiikkaa vastaan eli järjestelmän pitäisi aina antaa käyttäjille tietoa siitä, mitä on tekeillä ja antaa tarkoituksenmukaisen palautteen kohtuullisessa ajassa.

Mikäli tulkitsen oikein arvioivan ryhmän ajatukset, he kaipaisivat jonkinnäköistä manuaalia käyttöjärjestelmässä toimimiseen. Mielestäni tämä ei ole tarpeen, koska sivustolla liikutaan hyvin johdonmukaisesti. Esimerkiksi jo aiemmin esillä olleessa Scneidermanin ”Eight Golden Rules of Interface Design” ensimmäisessä säännössä puhutaan johdonmukaisuudesta (Majaranta, 2015, s. 9; Shneiderman et, 2019). Toki sivustolle voisi lisätä vaikkapa info-ikonin, jonka takaa löytyisi tarkka kuvaus varauksen tekemisestä. En näe, että siitä olisi suurempaa visuaalista haittaakaan käyttäjälle. Mielestäni kuitenkin nykypäivänä suunniteltaessa käyttöjärjestelmiä voi odottaa, että käyttäjällä on jo edes alkeelliset tiedot ja taidot käsitellä internetiä ja tehdä varauksia internetin käyttöjärjestelmissä.

Vakavuusluokkaan yksi he löysivät vielä huomautettavaa siitä, että varaus näkymä muuttuu. Tämä on ryhmän mukaan vastoin neljättä heuristiikkaa eli käyttäjien ei pitäisi miettiä, onko erilaisia sanoja, tilanteita tai toimia, jotka tarkoittavat samaa asiaa järjestelmässä. Järjestelmän tulisi seurata alustalla olevia yleisiä käytänteitä. Hyvä huomio heiltä. Minulla on jäänyt epähuomiossa käsittelemättä kuvassa kolme kirjautumisruudun taustalla pilkottava vanha varaussivusto uudeksi. Tarkoituksena oli alun perin, ettei vastaavaa ongelmaa olisi eli näkyvissä olisi vain uudelleen suunniteltu käyttöliittymä.

4 YHTEENVETO

Tässä oppimistehtävässä pohdin ihmisen ja tekniikan vuorovaikutusta, mitkä asiat ovat oleellisia suunniteltaessa käyttöliittymää internetiin ja minkälaisia heuristisia ongelmia käyttäjä saattaa kohdata.

Valitsin jo minulle entuudestaan tutun käyttöliittymän internetissä. Kyseessä on Ready Set Pole -tankotanssi- ja joogastudion tuntien varaussivusto. Koen, että nykyisessä käyttöjärjestelmässä on epäselvyyksiä ja se on visuaalisesti ollut haastava omaksua aikoinaan.

Tutkiessani lähdekirjallisuuden valossa tanssistudion nettisivuilla olevaa varausjärjestelmää, siitä nousi voimakkaasti kaksi merkittävää kehittämiskohdetta. Nettisivuston etusivulta on haastava löytää tuntien varausjärjestelmään sekä varattavissa olevat jooga- ja tankotanssitunnit voisi sijoittaa selkeämpään kalenterinäkymään lajitellen tunteja joogatunteihin ja tankotanssitunteihin.

Rakensin varauskäyttöjärjestelmän, jossa asetin studion etusivulle selkeän ja näkyvän painikkeen, jossa lukee "Varaa tunti". Tuntien varaus on yksi keskeisimmistä toimenpiteistä, mitä sivustolla tehdään, joten tuntien varaamisen tulee olla helppo havainnoida ja toteuttaa. Tämän lisäksi rakensin kalenterinäkymän google kalenterin pohjalta. Tällöin tunnit asettuvat kalenteriin kuin lukujärjestykseen. Lukujärjestysmäistä kalenteria on helppo tulkita.

Vertaisarvioinnissa arviota antanut ryhmä nosti esiin viisi heuristista ongelmaa uudelleen suunnitellusta käyttöliittymästä. Kuitenkaan kirjallisuuslähteisiin nojaten, kyseiset asiat eivät aiheuta toimenpidetarvetta varaussivuston kehittämisen suhteen.

LÄHDELUETTELO

- Cyr, D., Head, M., & Larios, H. (2010). Colour appeal in website design within and across cultures: A multi-method evaluation. *International Journal of Human-Computer Studies*, 68(1-2), 1-21.
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S107158190900111>
- Golombisky, K., & Hagen, R. (2010). White space is not your enemy. A beginner's guide to communicating visually through graphic, web & multimedia design. Burlington, MA, USA: Focal Press.
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/jyvaskyla-ebooks/detail.action?docID=534951>
- Hashimoto, A., & Clayton, M. (2009). Visual design fundamentals: a digital approach. Nelson Education.
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/jyvaskyla-ebooks/reader.action?docID=3136145&ppg=46>
- Hatfield, G., & Epstein, W. (1985). The status of the minimum principle in the theoretical analysis of vision. *Psychological Bulletin*, 97, 155-186.
<http://psycnet.apa.org/journals/bul/97/2/155>
- Itten, J. (1973). *The Art of Color: the subjective experience and objective rationale of color*. New York: Van NostrandReinhold.
- Majaranta, P. (2015). Heuristinen arviointi. TAUCHI – Tampere Unit for Computer-Human Interaction.
https://kurssit.it.jyu.fi/TJTA104/kalvot/tjta104_majaranta_heuristinen_evaluointi.pdf
- Mcdougall, S. J., Curry, M. B., & de Bruijn, O. (1999). Measuring symbol and icon characteristics: Norms for concreteness, complexity, meaningfulness, familiarity, and semantic distance for 239 symbols. *Behavior Research Methods, Instruments, & Computers*, 31(3), 487-519.
<http://link.springer.com/article/10.3758/BF03200730#page-1>
- Ng, A.W.Y., & Chan, A.H.S. (2008). Visual and Cognitive Features on Icon Effectiveness. *Proc. of IMECS 2008*, pp. 19-21.
http://www.iaeng.org/publication/IMECS2008/IMECS2008_pp1856-1859.pdf

- Schaik, P., & Ling, J. (2008). Modelling user experience with Web sites: usability, hedonic value, beauty and goodness. *Interacting with Computers*, 20, 419–432.
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S095354380800023>
- Schlatter, T., & Levinson, D. (2013). *Visual Usability, Principles and Practices for Designing Digital Applications*. Morgan Kaufman: MA, USA.
<https://www.dawsonera.com/abstract/9780124017139>
- Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Diakopoulos, N., Jacobs, S., Elmqvist, N. (2019). *Designing the User Interface, Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. 6th edition. Addison-Wesley Longman Publishing Co. Boston.
- Silvennoinen, J. (2018a). Visuaalinen käyttöliittymäsuunnittelu. TJTA104 Ihmisen ja teknologian vuorovaikutus.
https://kurssit.it.jyu.fi/TJTA104/kalvot/TJTA104Silvennoinen_VisK_Lsuunnittelu.pdf
- Silvennoinen, J. (2008b). Visuaalinen suunnittelu ihmisen ja teknologian vuorovaikutuksessa. TJTA104 Ihmisen ja teknologian välinen vuorovaikutus.
https://kurssit.it.jyu.fi/TJTA104/kalvot/tjta104_silvennoinen_vs_hti.pdf
- Six, J. (2009). Usability Testing Versus Expert Reviews. UXmatters.
<http://www.uxmatters.com/mt/archives/2009/10/usability-testing-versus-expert-reviews.php>
- Solso, R. (1997). *Cognition and the Visual Arts*. Cambridge, MA: MIT Press.
https://books.google.fi/books?hl=fi&lr=&id=zaQCKizo0_8C&oi=fnd&pg=PP13&dq=Cognition+and+the+Visual+Arts.+&ots=uSeY55bMx9&sig=0vTM0n5lJ7dz8jG2_YQaVHbLQo4&redir_esc=y#v=onepage&q=Cognition%20and%20the%20Visual%20Arts.&f=false

LIITE 1: Vertaisarviointilomake

1

TJTA104, kevät 2019

VERTAISARVIOINTILOMAKE

Ryhmäläisten nimet:

1. Tapio Lampila
2. Ilari karhu
3. Joonas Rautiainen

Heuristinen arviointi käyttäen ohjeistuksessa olevaa heuristiikkalistaa. Tehdään vertaisarviointi käyttöliittymästä. Testi suoritetaan heuristisen arvioinnin vaiheet -kuvauksen mukaisena (ks. vertaisarvioinnin ohjeistus). Toimintopolku on vertaisryhmän suunnitelmassa oleva käyttökaaviopolku.

TÄYTTÄKÄÄ TULOS AO. TAULUKKON

Palauttakaa tekemänne vertaisarviointi Moodleen sille varattuun palautuslaatikkoon. Viimeinen palautuspäivä on 19.2.2019. Palautettava tiedosto tulisi olla pdf-muodossa.

Löytynyt käytettävyysongelma kirjoittamalla kuvattuna. Muista kuvata polun kohta, jossa ongelma on.	Heuristiikka, jota ongelma rikkoo (ohjeessa olevasta listasta). Kirjoitettuna.	Ongelman vakavuus asteikolla 1-5
Vaihe 1: Mahdollisuus päästä varaustilaan ennen kirjautumista sivustolle.	2. Järjestelmän tulisi seurata reaali maailman käytänteitä, jolloin tiedot näkyvät luonnollisessa ja loogisessa järjestyksessä.	2
Vaihe 2: Ei ohjeisteta käyttäjää, kuinka varata käytännössä.	6. Järjestelmän käyttöohjeet pitäisi olla näkyvissä tai helposti löydettävissä aina tarvittaessa.	3
Vaihe 2: Ei tietoa mitä järjestelmässä on meneillään.	1. Järjestelmän pitäisi aina antaa käyttäjille tietoa siitä, mitä on tekeillä ja antaa tarkoituksenmukaisen palautteen kohtuullisessa ajassa.	2
Vaihe 3: Varausnäkyvä muuttuu.	4. Käyttäjien ei pitäisi miettiä, onko erilaisia sanoja, tilanteita tai toimia, jotka tarkoittavat samaa asiaa järjestelmässä. Järjestelmän tulisi seurata alustalla olevia yleisiä käytänteitä.	1

Vaihe 5: Varaus täytyy varata kahteen kertaan.	8. Järjestelmän ja käyttäjän kanssa ei pitäisi olla vuoropuheluita, jotka sisältävät turhia tietoja, jotka ovat merkityksettömiä tai harvoin tarpeen. Jokainen ylimääräinen tieto kilpailee järjestelmässä olevan tärkeän tiedon kanssa ja vähentää merkityksellisiä tietoa antavien kohteiden suhteellista näkyvyyttä.	3
--	---	---