

Harjoitus 3 (1 p.)

Tehtävä 1: Lentokoneen leffajärjestelmän ongelmakohdat

Alla on kuvattu lentokoneen viihdejärjestelmästä elokuvien katselemiseen tarkoitettu osa, jota käsitellään näissä tehtävissä. Luennolla demottiin nykyjärjestelmää ja tuotiin esille yksi ongelma-kohta: puuttuva tietosisältö. Esimerkiksi kohdasta *Urheilu* ei selvinnyt, sisältääkö se Jeren sanoin ”*jotain pelkkää golfia*” vai onko siellä myös ”*lätkeä tai lumilautailua*”.

Simuloi nyt itse Jeren päätöksentekoa alla annetun käyttötilanteen avulla. Mitkä ovat em. tietosisältöongelman lisäksi kaksi keskeisintä ongelmakohtaa? Näistä vähintään toisen on oltava kognitiivinen ongelma. Kuvaa molemmista ongelmista,

- § mikä ongelma on kyseessä ja
- § miten ongelma tuli esille simuloinnissasi.

Tehtävä 2: Lentokoneleffojen käyttöliittymän korjaaminen

Korjaa leffajärjestelmän käyttöliittymästä sekä tietosisältöongelma että kaksi keskeisintä itse paikantamaasi ongelma-kohtaa (joista vähintään toinen on kognitiivinen ongelma). Piirrä korjatusta käyttöliittymästä kuvasarja, jonka avulla näytät, kuinka Jeren päätöksenteko etenee ja mitä toimenpiteitä (tässä klikkauksia) hän tekee.

Materiaali ja ohjeet tehtäviä 1 ja 2 varten:

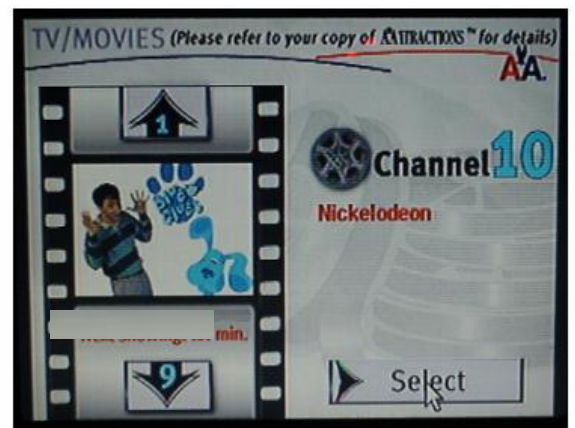
Nykyjärjestelmä

Pitkillä lennoilla matkustajille tarjotaan mm. elokuvia, jotta he saisivat aikansa kulumaan. Lentokoneen tarjoama viihdejärjestelmä on tyypillisesti kiinnitetty edessä olevan istuimen selkänojaan, ja sitä käytetään kosketusnäytön ja/tai kaukosäätimen avulla (kuva 1).



Kuva 1. Erään lentoyhtiön tarjoama viihdejärjestelmä.

Kuvassa 2 vasemmalla on tässä tehtävässä käsiteltävän viihdejärjestelmän päävalikko, josta käyttäjä on valinnut vaihtoehdon TV/MOVIES, minkä jälkeen leffajärjestelmä on avautunut näkyviin (kuvassa oikealla). Ks. luentomonisteen sivut 93-94.



Kuva 2. Viihdejärjestelmän päävalikko, josta käyttäjä on valinnut elokuvasivun.

Kohdekäyttäjä ja käyttötilanne



Käyttötilanne: Leffoja Miamin-lennolla

Tässä käyttötilanteessa 14-vuotias Helsingin Punavuoressa asuva Jere on matkalla Miamiin tätinsä perheen luo viettämään kesälomaa muutamaksi viikoksi. Lennolla on juuri tarjottu ruokaa, minkä jälkeen Jere vilkaisee järjestelmästä, löytäisikö hän elokuvaa, jonka viitsisi katsoa.

Ohjeita tehtävää 2 varten

Suunnittele Jerelle parempi käyttöliittymä elokuvien (kuvassa 2 vaihtoehto TV/MOVIES) katselua varten. Jätä muut kuvan päävalikossa näkyvät valintavaihtoehdot (RADIO, FLIGHT MAP, LANGUAGE ja HELP) pois. Piirrä ratkaisusi paperille ja testaa se simuloimalla paperiprotoasi.

Elokuvat. Oleta, että järjestelmä tarjoaa kymmenen elokuvaa *Video on Demand* -periaatteella. Jokaisesta elokuvasta on tarjolla lyhyt traileri (alle minuutin mainospätkä elokuvasta) sekä muita tietoja, joita katsot käyttäjän tarvitsevan siinä vaiheessa, kun hän on valitsemassa elokuvaa. Käyttöliittymän laatimista varten löydät esimerkkielokuvia elokuvateatterien sivuilta, kuten www.finnkino.fi

Näytön koko. Laadi mahdollisimman hyvä käyttöliittymä tavallisen näppäimistön ja hiiren avulla käytettävän pöytä tietokoneen isolle näytölle (esimerkiksi resoluutio 1280x1024). Harjoitus-tilaisuudessa isoa käyttöliittymäratkaisua pienennetään siten, että se mahtuu lentokoneen istuimen näytölle. Tämän kotitehtävän yhtenä tarkoituksena on näyttää, miksi ensin kannattaa suunnitella 'liian iso' käyttöliittymä ja vasta sen jälkeen pienentää sitä sopivaksi. Näin saadaan yleensä aikaan parempia ratkaisuja kuin antamalla pienen näytön rajoittaa suunnittelua alusta asti.

Käyttöliittymäratkaisun piirtäminen. Piirrä käyttöliittymäsi kynällä paperille. Voit tehdä ratkaisusi myös tietokoneella, mutta kynällä piirtäminen vie yleensä vähemmän aikaa. Kiinnitä suunnittelun aikana erityistä huomiota käyttäjän puuttuvan tietosisällön näyttämiseen käyttöliittymässä: millä perusteella Jere voisi pystyä löytämään itseään kiinnostavat elokuvat? Älä ymppää käyttöliittymääsi mitä tahansa elokuvatietoja vaan pelkästään ne tiedot, joista arvioit olevan Jerelle eniten hyötyä juuri tässä tilanteessa. Ratkaise sitten myös ne kaksi ongelmakohtaa, jotka paikansit tehtävässä 1.

Tehtävässä 2 laadittava kuvasarja

Esitä käyttöliittymäratkaisusi näyttökuvien sarjana, josta näkyy, mitä Jere tekee. Kuvasarja kannattaa piirtää kynällä A3-paperiarkeille, mutta voit halutessasi tehdä myös A4-kokoisen tai tietokoneella tehdyn kuvasarjan. Esitä vain 1-2 käyttöliittymäkuvaa yhdellä sivulla.

Laadi kuvasarja luentomonisteen ohjeiden mukaan, ks. sivut 22-24 ja 57. Kuvasarja alkaa siitä, kun Jere on jo valinnut päävalikosta "Elokuvat" (päävalikkoa ei piirretä). Kuvasarjan alussa Jere rupeaa tutkimaan, mikä elokuva olisi hyvä. Kaksi elokuvaa hän toteaa täysin typeriksi. Hän kuitenkin löytää kolme itseään jossain määrin kiinnostavaa elokuvaa, joista kahdesta hän katsoo trailereita. Lopuksi hän löytää mielestään siedettävän elokuvan ja ryhtyy katsomaan sitä. Kuvasarja päättyy siihen, kun Jere on alkanut katsoa tätä lopulta valitsemaansa elokuvaa.

Merkitse jokainen käyttäjän toimenpide ja vaihtoehtojen vertailu kuviin, kuten luentomonisteen sivuilla 22-24 esitetyssä esimerkissä on tehty:

1. *Mustalla/sinisellä toimenpiteet:* Merkitse jokaiseen näyttökuvaan, mitä käyttäjä tekee. Jos käyttäjä esimerkiksi painaa painiketta tai linkkiä hiirellä, piirrä näyttökuvaan hiirikursoria tarkoittava nuoli painikkeen tai linkin kohdalle. Vältä sanallisia selityksiä, ja yritä sen sijaan merkitä toimenpiteet suoraan kuviin.
2. *Punaisella päätöksenteko:* Ympäröi punaisella katkoviivalla näyttökuviin ne kohdat, joissa käyttäjä yrittää tehdä päätöstä eri vaihtoehtojen väliltä. Merkitse kuvaan täsmälleen ne yksittäiset tiedon palaset, joiden perusteella käyttäjä tässä tapauksessa päättää, että kyseinen vaihtoehto on hyvä tai huono hänen kannaltaan. Merkitse myös, minkä vaihtoehdon hän lopulta päätyy valitsemaan. Kirjoita käyttäjän valitseman vaihtoehdon viereen, miksi hän valitsi juuri sen.