

Harjoitustyön palaveri 2: Loppudemo (12 p.)

URL-palautus: PowerPoint-dokumentti palautetaan URL-palautuspalvelulla demoa edeltävänä päivänä klo 12
Paperituloste: PowerPoint-dokumentti jätetään paperitulosteena ohjaajille demopalaverin alussa

Vaihe 1. Käyttötapausten ja käliratkaisujen parantaminen

Ykköspalaveria varten valitsit työhösi vähintään neljä käyttötapausta. Jos tapauksissasi oli kattavuusongelmia (useampi valitsemasi tapaus edusti samanlaista tapausta), ohjaaja pyysi uuden tapauksen mukaan ottamista. Jos niin kävi, aloita laatimalla tuosta uudesta tapauksesta käyttötapauskuvaukset. Joka tapauksessa **paranna kaikkia käyttötapauskuvauksiasi** ohjaajalta saamiesi vihjeiden sekä käyttötapausten tarkistuslistan avulla.

Korjaa seuraavaksi käyttöliittymäratkaisujasi simuloimalla käyttötapausten suorittamista yksityiskohtaisesti. Kiinnitä erityisesti huomiota **käyttäjän päätöksenteon simulointiin**:

- Onko käyttöliittymässä mukana mahdollisimman osuvasti kaikki optimaaliseen päätöksentekoon tarvittava tietosisältö? Esimerkiksi jos käyttäjä hyötyisi ruokien nimistä ja hinnoista, näytä ne, tai jos käyttäjä jossain käyttötapauksessa hyötyisi vaikkapa kartalle merkityistä keskeisistä maamerkeistä, näytä ne. Simuloi päätöksentekoa jatkuvasti.
- Onko mukana päätöksentekoprosessia tukevat toiminnot? Tyypillisesti päätöksenteko etenee siten, että käyttäjä löytää mahdollisia hyviä vaihtoehtoja ja poissulkee huonoja ja sitten jatkaa tätä muutaman kierroksen. Lisäksi hän saattaa käyttää vertailukohteina sellaisia ravintoloita, jotka hän tuntee ennestään. Tukeeko käyttöliittymäratkaisusi kunnolla tällaista monimutkaista päätöksentekotilannetta?
- Onko tietosisältö organisoitu tukemaan päätöksentekoprosessia? Jos ei ole, huomaat simuloinnin avulla, että käyttäjä joutuu koko ajan siirtylemään edestakaisin kahden tai useamman näkymän/taulukon/kohteen välillä (esim. taulukon ja kartan välillä tai monen detail-näkymän välillä) ja pitelemään tietoja mielessään – tai sitten käyttäjän päätöksentekoprosessin sisältämä vertailu surkastuu noin kahteen vaihtoehtoon, jotka käyttäjä katsoo peräkkäin läpi. Tällaiset havainnot ovat indikaatioita siitä, että päätöksenteon simuloitisi on epäonnistunut, ja simulointitapa on syytä korjata ensin.

Päätöksentekoa simuloidaan kiinnittämällä vaihe vaiheelta, mitä tekstejä/kuvia käyttäjä lukee käyttöliittymästä ja miten jokainen tiedonpalanen vaikuttaa hänen päätöksentekonsa etenemiseen. Esimerkkipätkä keskeltä simulointia: *"Onpa kallis, 26,5 euroa tuo pippuripihvi ja lankkupihvi peräti 29 euroa, se on kyllä hirveän paljon, mutta tuo ravintolasali vaikuttaa tosi viihtyisältä tiilikellarilta, vielä olisi noita loosejakin vapaana; <silmailee muita vaihtoehtoja>; toisaalta tuo japanilainen Koto voisi olla erikoinen kokemus, sekin tosin on melkein yhtä kallis, 25 euroa tuollainen menu, jossa on seitsemän erilaista ruokaa, täällä kyllä on todella paljon kiinnostavan näköisiä kasvisruokia, kuten makirullat ja merileväkääräleet"* jne. Jokaisella simulointikierroksella kannattaa hieman muuttella päätöksentekoprosessin toteumaa mutta pysyä kuitenkin pelkästään realistisissa toteumissa.

Simuloi jokainen käyttötapauksesi loppuun asti, yleensä vähintään ravintolan pöytään istumiseen asti. Joissain tilanteissa on huomioitava myös se, miten mahdollisten seuralaisten osalta simulointi tapahtuu loppuun asti: miten he onnistuvat saapumaan paikalle.

Vaihe 2. Demoproton laatiminen ja demoaminen

Ykköspalaveriin laatimasi A3-paperiproto sovitetaan nyt tietokoneen näytölle. Käyttöliittymäratkaisut esitetään PowerPoint-kuvasarjana, jossa käyttäjän syötteet ja toimenpiteet on merkitty suoraan kuviin. Valitse näyttöresoluutioksi 1024x768 tai 1280x1024. Jos järjestelmä otettaisiin käyttöön parin vuoden kuluttua ja olisi käytössä esim. 5 vuotta, myös 1280x1024 on aivan realistinen kohderesoluutio. Selvitä itsellesi, mitä resoluutio käytännössä tarkoittaa ja huomaa, että esimerkiksi Windowsissa fonttien oletuskoko on vain 8 pt. Voit PowerPointissäkin käyttää samaa fonttia (esim. Arial 8 pt) ja olettaa, että valtaosalle käyttäjistä oletusfontti on ok. Näytön tuumakooksi voit olettaa esimerkiksi 15" tai 17".

Suunnittelijana tavoitteesi on käyttää koko näyttötila mahdollisimman optimaalisesti. Kannattaa huomata, että vaikka oma näyttösi tukisi vain alemmaa resoluutiota (esim. kannettava kone vain 800x600), käyttäjille tulevia järjestelmiä ei pidä suunnitella oman näytön tai demovideotykin ehdoilla. Silti käyttäjät voivat tuki käyttää järjestelmää alemmillakin resoluutioilla. Silloin he vain joutuvat tekemään joitain ylimääräisiä toimenpiteitä, kuten vierittämään näkymiä enemmän. Vastaavasti korkeampiresoluutioisilla näytöillä järjestelmä voi ottaa ylimääräisen tilan hyötykäyttöön. Muihin resoluutioihin varautuminen ei kuitenkaan tuo suuria muutoksia ensisijaisen resoluution käyttöliittymäratkaisuihin eikä ole käyttöliittymäsuunnittelijalle vaikein suunnittelukysymys, joten älä käytä aikaa muihin resoluutioihin varautumiseen tässä tehtävässä.

Demottaviksi tapauksiksi valitaan kolme ravintolatapausta seuraavanlaisista tilanteista:

1. Tulee nälkä ja sille pitäisi tehdä jotakin.
2. Taphtuman juhlistaminen tai yhdessäolohetki, johon varaudutaan suunnittelemalla tilaisuutta etukäteen.
3. Valitse kolmanneksi tapaukseksi jokin sellainen tilanne, joka tuu järjestelmään mahdollisimman paljon kattavuutta edellisten kahden tapauksen lisäksi.

Käyttöliittymäsi tulee tukea kaikkia suunnitteluun mukaan ottamiasi käyttötappauksia (vähintään neljä), vaikka niistä demotaan vain edelliset kolme. Demoaminen tehdään em. järjestyksessä.

Demoa valmistellessa kannattaa kiinnittää huomiota siihen, että myös **demotekniikkasi** arvioidaan. Hyvä demotekniikka sisältää samoja piirteitä kuin hyvä simulointitaito. Kiinnitä erityistä huomiota päätöksenteon demoamiseen. **Demoaika on 15 min**, mutta demo voi olla lyhyempikin.

Demopalaveriin valmisteltava materiaali

Palauta seuraavanlainen loppudemon ppt-dokumentti URL-palautuspalvelulla demoa edeltävänä päivänä klo 12 mennessä ja tulosta siitä palaverissa luovutettava paperikopio:

Kirjoita **kansilehdelle** seuraavat tiedot:

- Käyttöliittymät II (syksy 2004) / Sari A. Laakso
- Helsingin yliopisto, tietojenkäsittelytieteen laitos
- Ravintolahaku-harjoitustyön demopalaveri 2
- **Skenaariot, käyttötappaukset ja käyttöliittymäproto**
- **Ville Romppainen** <- *Oma nimesi*

Esitä **skenaariot, käyttötappaukset ja käyttöliittymän kuvasarjat** seuraavassa järjestyksessä:

- Demotappaus 1
 - Demotappauksen 1 skenaario ja sitä vastaava käyttötappaus
 - Demotappausta 1 vastaava käyttöliittymän kuvasarja
- Demotappaus 2
 - Demotappauksen 2 skenaario ja sitä vastaava käyttötappaus
 - Demotappausta 2 vastaava käyttöliittymän kuvasarja
- Demotappaus 3
 - Demotappauksen 3 skenaario ja sitä vastaava käyttötappaus
 - Demotappausta 3 vastaava käyttöliittymän kuvasarja
- Muut suunnittelussa käytetyt skenaariot ja käyttötappaukset

Merkitse käyttäjän syötteet ja toimenpiteet suoraan kuviin. Ei vertailumerkintöjä.