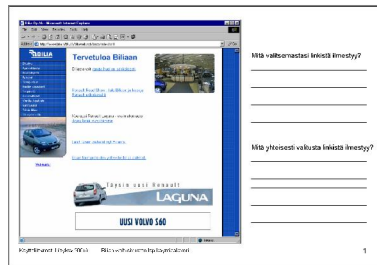


## Läpikäyntiharjoitus

**Käytettävyysläpikäynti**  
(usability walkthrough, esim. [Bias91])



**Hyödyllisyysläpikäynti**  
(utility walkthrough, Laakso&Latva-Koivisto)



## Läpikäyntiharjoitus Opittavuus vs. päätöksenteko

- **Käytettävyysläpikäynti**
  - Tavoite: Selvitä, missä kohdissa protossasi on opittavuusongelmia.
  - Läpikäynti tehdään proton käliratkaisujen ehdoilla: käyttäjä vedätetään suunnittelemasi polun läpi, jotta saat selville, missä kohdissa polulla on ongelmia.
  - Kälän toimintalogiikkaa ei saa muuttaa kesken läpikäynnin.
- **Hyödyllisyysläpikäynti**
  - Tavoite: Selvitä, missä kohdissa käyttäjän päätöksenteko eroaa omista suunnitelmistasi: strategiat, tarvittava data, toiminnot.
  - Proto on vain työkalu käyttäjän päätöksentekoprosessin selvittämistä varten: etene käyttäjän ongelmanratkaisustrategian mukaan, ja asennoidu niin, että proto ja kuvasarja voivat olla pahasti väärin.
  - Käliratkaisuja saa ja usein pitääkin muuttaa lennossa: piirrä/leikkele/liimaa protoasi läpikäynnin edetessä. (Vasta jälkeinpäin arvioidaan, mitä muutoksia oikeasti kannattaa tehdä.)

Copyright © 2004 / Sari A. Laakso

## Käytettävyyslöpikäynti (Usability walkthrough)

- Kuvaile testitapaus suullisesti ja jätä paperi käyttäjälle.
- Avaa järjestelmän alkutila näkyville.
- Jokaisen toimenpiteen kohdalla:
  1. **"Merkitse kuvaan, mitä seuraavaksi tekisit."** Anna aikaa miettiä.
  2. Selvitä, **mitä käyttäjä valitsi** ja jututa vähän.
  3. **"Mitä arvelet, että valintasi jälkeen ilmestyy?"**
  4. **"Tehdään seuraavaksi tämä."** **Näytä** suunnittelemasi toimenpide, mutta älä vielä käännä sivua.
    - Jos käyttäjä oli valinnut eri toimenpiteen kuin sinä, kysy: **"Mitä arvelet, että tästä ilmestyy?"**
  5. **Käännä sivua** ja näytä, miten järjestelmä reagoi.

Copyright © 2004 / Sari A. Laakso

## Hyödyllisyyslöpikäynti (Utility walkthrough)

- Kuvaile testitapaus suullisesti ja jätä paperi käyttäjälle.
- Avaa järjestelmän alkutila näkyville.
- Etene vaihe kerrallaan: *Pyydä tarvittaessa ääneenajattelua!*
  1. **"Mitä seuraavaksi yrittäisit tehdä?"** Tyydy suulliseen kuvaukseen, älä yritä saada käyttäjää väkisin 'painamaan nappia'.
  2. **Demoa** käyttäjän yrittämä toimenpide protollasi jotenkin.
    - Jos käyttäjä aloitti valitsemallasi strategialla, siirry eteenpäin.
    - Jos käyttäjä aloitti eri strategialla kuin protosi sekvenssi:
      - Hyppää protossa sellaiseen kuvaan, jossa näkyy käyttäjän yrittämä toimenpide, tai
      - korjaa protoasi piirtämällä/leikkaamalla ja anna käyttäjän tehdä se, mitä hän yritti.
- Jos käyttäjä ei osunut johonkin suunnittelemaasi keskeiseen kohtaan/näkymään, esim. ei tehnyt pöytävarausta järjestelmällä vaan puhelimitse, voit selvittää aivan loppuiksi:
  - **"Arvoisitko vielä tällaista toimenpidettä..."**
  - **Demoa** toimenpide ja kysy: **"Mitä ajattelet tästä?"**

Copyright © 2004 / Sari A. Laakso