

Harjoitustyön palaveri 2:

Proto ja läpikäyntitestaus (4 p.)

Palautus: Ohjaajan kopiot palautetaan palaverin 2 alussa

Vaihe 1. Vähintään 2 uutta tavoitepohjaista käyttötapausta

Ykköspalaveria varten valitsit kaksi käyttötilannetta, jotka muunsit tavoitepohjaisiksi käyttötapauksiksi ja suunnittelit molempia tapauksia varten erikseen mahdollisimman hyvät käyttöliittymäratkaisut. Jos palaveriin 1 valitsemiasi käyttötapauksissa oli kattavuusongelma (molemmat tilanteet edustivat samaa käyttötapausta), ohjaaja todennäköisesti pyysi toisen tapauksen vaihtamista. Jos niin oli, aloita laatimalla tuosta uudesta tapauksesta käyttötapauskuvaus. Joka tapauksessa paranna molempia aiemmin laatimiasi käyttötapauskuvauksia ohjaajalta saamiesi vihjeiden sekä käyttötapauksen tarkistuslistan avulla.

Valitse seuraavaksi kaikkien opiskelijoiden keräämien käyttötilanteiden joukosta (<http://www.cs.helsinki.fi/u/salaakso/k12-2006/haastattelusknaariot.html>) vähintään 2 uutta käyttötilannetta, jotka ovat erilaisia kuin aiemmin valitsemasi tilanteet, ja muunna ne tavoitepohjaisiksi käyttötapauksiksi. Sinun vastuullasi suunnittelijana on nyt varmistaa järjestelmän kattavuus valitsemalla mukaan edustava otos käyttötilanteita (yhteensä vähintään 4).

Vaihe 2. Käyttöliittymän suunnittelu GDD-prosessilla

Suunnittele käyttöliittymä simulointipohjaisella GDD-prosessilla. Aloita suunnittelu ohjauspalaveriin 1 valmistelemitesasi kahdesta tavoitepohjaisesta käyttötapauksesta. Valitse suunnittelun lähtökohdaksi toinen niistä, ja integroi sen optimikäyttöliittymään toinen käyttötapaus GDD-simulointiprosessilla. Kun olet näin saanut aikaan käyttöliittymäratkaisun, joka tukee molempia palaveriin 1 valmistelemitesasi käyttötapauksia, ryhdy integroimaan siihen GDD-prosessilla uusia käyttötapauksia, jotka valitsit suunnitteluun mukaan.

Kiinnitä suunnittelun aikana erityisesti huomiota **käyttäjän päätöksenteon simulointiin** (kertaa tarvittaessa päätöksenteon simulointia Käyttöliittymät-kurssin luentomonisteen sivulta 21):

Käyttötapaukset

- Oletko siirtänyt käyttötapauksesi aktivoitumishetken riittävän varhaiseksi? Oletko osannut irrottaa alkuperäisessä käyttötilanteesta mahdollisesti kuvattua toteumasta?

Käyttöliittymä

- 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 käyttöliittymässä 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 käyttöliittymän tietosisältö organisoitu tukemaan päätöksentekoprosessia? Jos ei ole, huomaat simulointisi aikana, 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.

Simulointisekvenssi

- Onko simuloinnissa käyttämäsi päätöksentekosekvenssin rakenne kunnossa? Jos käyttäjän päätöksentekoprosessin sisältämä vertailu surkastuu noin kahteen vaihtoehtoon, jotka käyttäjä katsoo peräkkäin läpi, tämä on indikaatio siitä, että päätöksenteon simulointisekvenssisi on puutteellinen. Se on syytä korjata ensin.
- Päätöksentekosekvenssin sisällä kiinnitetään 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 viihtyisältä tiilikellarilta; vielä olisi noita loosejakin vapaana; <silmäilee 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 merilevääryleet"* jne. Jokaisella simulointikierröksellä kannattaa hieman muuttaa päätöksentekoprosessin toteumaa mutta pysyä kuitenkin pelkästään realistisissa toteumissa.

Simuloi jokainen käyttötapaaksesi loppuun asti (kertaa tarvittaessa Käyttöliittymät-kurssin luentomonisteen s. 20). Tässä työssä se tarkoittaa yleensä simulointia 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 3. Yksi demoproto kaikkien 4 käyttötapausten suorittamiseen

Käyttöliittymäsi tulee tukea kaikkia suunnitteluun mukaan ottamiasi käyttötapaus (vähintään neljää erilaista). Piirrä demokelpoinen paperiprototo, jota on mahdollista demota esimerkkitietojen sisältävien näyttökuvien avulla ohjauspalaverissa. Proto kannattaa yleensä piirtää käsin A3-arkkeille siten, että käytät irtopalasia demoamiseen. Kuvasarjoja ei tarvitse laatia demoamista varten. Tietokoneella kannattaa tehdä vain sellaiset osat, joiden laatiminen koneella on nopeampaa kuin käsin piirtäminen. Tarvittaessa voit myös demon aikana lennossa kirjoittaa prototoon joitain syötteitä. Valmistele kuitenkin demosekvenssien palaset etukäteen siten, ettei enää palaverissa tarvitse käyttää aikaa puuttuvien palasten piirtelemiseen.

Simuloi itse kaikki käyttötapaaksesi läpi kyseistä tapausta varten laatimallasi paperiprotolla, ja opettele demoamaan ne. Ota sitten kopiot ohjaajalle molempien käyttötapausten suorittamisen keskeisistä kohdista. Kopioi kokonaisia esimerkkitietojen sisältäviä näyttöjä, älä yksittäisiä pieniä palasia, joiden keskinäisiä suhteita ohjaajan on mahdotonta rekonstruoida jälkeensä. Jos käytät irtolappuja ohjaajan kopiassa, ne on nidottava tai liimattava prototoon oikeille paikoilleen siten, ettei ohjaaja sotke niitä jälkeensä kuljettaessaan prototoa paikasta toiseen.

Demoa valmistellessa kannattaa kiinnittää huomiota siihen, että myös demotekniikkasi arvioidaan. Hyvä demotekniikka sisältää samoja piirteitä kuin hyvä simulointitaito. Kiinnitä erityistä huomiota päätöksenteon demoamiseen.

Vaihe 4. Käytettävyysläpikäynti 2 testitapauksella

Perehdy käytettävyysläpikäyntiin (usability walkthrough), jota on käsitelty luennolla 6 ke 11.10. Valitse käytettävyysläpikäyntiä varten sopiva testikäyttäjä, ja varaa häneltä aikaa noin 45 minuuttia. Älä valitse testikäyttäjäksi vuosien 2004 tai 2006 Käli II -kurssilaisia.

Läpikäyntitestaukseen valitaan 2 ravintolatapausta seuraavanlaisista tilanteista siten, että toinen näistä on uusi tapaus, jonka valitsit harjoitustyöhösi mukaan ohjauspalaverin 1 jälkeen:

1. Tulee nälkä ja sille pitäisi tehdä jotakin nyt heti.
2. Tapahtuman juhlistaminen tai yhdessäolohetki, johon varaudutaan suunnittelemalla tapahtumaa etukäteen.

Laadi molemmista testitapauksista lyhyt tekstimuotoinen lähtötilanneskenaario (vrt. käytettävyyss-testitehtävät), jonka kuvaillet testikäyttäjällesi aina ennen ko. tapauksen läpikäyntitestauksia. (Käytettävyyss-testitehtävistä löydät ohjeita Käyttöliittymät-kurssin luentomonisteen sivuilta 30-31.)

Laadi käytettävyyss-läpikäyntiä varten A3-kokoiset kuvasarjat kahden eri käyttötapauksen suorittamisesta demoprotollasi.

Kun olet pitänyt käytettävyyss-läpikäynnin, kirjoita luettelo selville saamistasi ongelmakohtista. Jos et saanut esille vähintään kahta ongelmakohtaa, pidä uusi läpikäyntitestaus uuden testikäyttäjän avulla. Lopuksi laadi ongelmakohtiin parannusehdotukset näyttökuvina.

Ohjauspalaveriin valmisteltava materiaali

Valmistele palaveriin seuraavanlainen materiaali, josta otat ennen palaveria kopion ohjaajalle. Sen toisen kopion tarvitset itsellesi, jotta voit jatkaa harjoitustyötäsi palaverin jälkeen.

1. Suunnittelua varten laatimasi käyttötapaukset (vähintään 4 kpl). Tulosta paperille sekä alkuperäiset käyttötilannekuvaukset että tavoitepohjaiset käyttötapauksesi, esim.

- Käyttötilanne 1: Vikin luota pizzalle Korkeavuorenkadulle (laatija: minä itse)
- Tavoitepohjainen käyttötapaus 1: Pizzeriaan iltaa viettämään
- Käyttötilanne 2: Äidille synttärilahjaksi ravintolassakäynti (laatija: Janne Siltanen)
- Tavoitepohjainen käyttötapaus 2: Äidin syntymäpäiväbrunssi
- Käyttötilanne 3: ...
- Tavoitepohjainen käyttötapaus 3: ...
- Käyttötilanne 4: ...
- Tavoitepohjainen käyttötapaus 4: ...

2. Käyttöliittymäproto (1 kpl). Palauta kopiot paperiprotosta, joka tukee kaikkien suunnitteluun mukaan valitsemiesi käyttötapauksen suorittamista ja jolla pystyt demoamaan ne.

3. Käytettävyyss-läpikäynnin materiaalit ja tulokset (2 testitapausta). Palauta sekä läpikäynti-testauksessa käyttämäsi materiaali että testitulokset:

- Käytettävyyss-läpikäynnin testitapaus 1
 - Tavoitepohjainen käyttötapaus (nro) ja siitä testikäyttäjälle laatimasi testitapaus
 - Testitapauksen 1 suorittamista vastaava käyttöliittymän kuvasarja, jota käytit läpikäyntitestauksessa (sisältää testikäyttäjän merkinnät)
- Käytettävyyss-läpikäynnin testitapaus 2
 - Tavoitepohjainen käyttötapaus (nro) ja siitä testikäyttäjälle laatimasi testitapaus
 - Testitapauksen 2 suorittamista vastaava käyttöliittymän kuvasarja, jota käytit läpikäyntitestauksessa (sisältää testikäyttäjän merkinnät)
- Käytettävyyss-läpikäynnin tuloksina selville saamasi ongelmakohdat (luettelo)
- Ongelmakohtien parannusehdotukset (näyttökuvat)

Kansilehdet. Lisää kaikkiin osiin kansilehdet, joissa on seuraavat tiedot:

- Käyttöliittymät II (syksy 2006)
- Helsingin yliopisto, tietojenkäsittelytieteen laitos
- **Ravintolahaku-harjoitustyön ohjauspalaveri 2**
- **Käyttötapaukset** tai **Käyttöliittymäproto** tai **Käytettävyyss-läpikäynti**
- **Teemu Penttinen** <- *Oma nimesi*
- Ohjaaja: Antti Latva-Koivisto / Marju Kettunen <- *Ohjaaja, jolta varasit kakkospalaverin*