

# Käyttäjät osana käyttäjäkeskeistä suunnitteluprosessia – konseptointi ja validointi

22.3.2006

# Kertausta

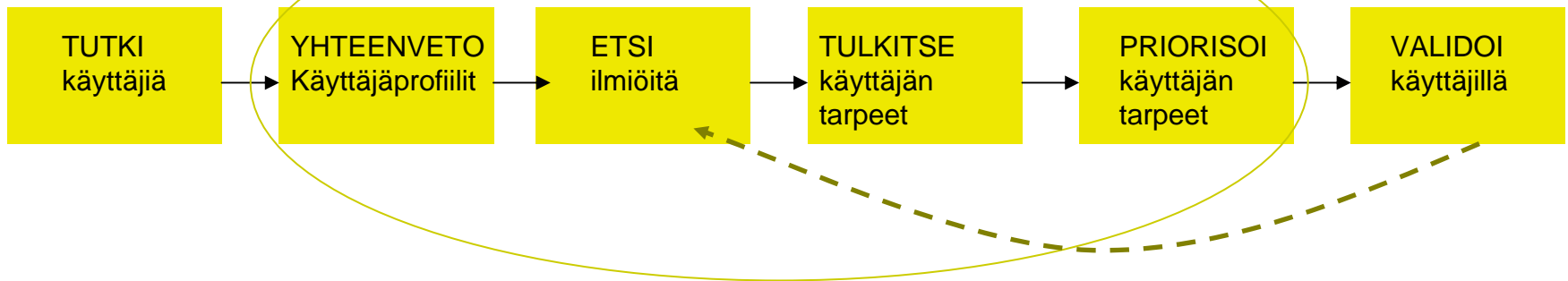
- Esteettömyys?
- Erilaiset käyttäjäryhmät?
- Luentotehtävä?

# Käyttäjätutkimuksesta käyttjävaatimukseen

- Käyttäjätiedon kerääminen eri menetelmin (vrt. ensimmäinen luento) ja sen prosessointi
- läpikäynti
  - kokonaiskuvan muodostaminen materiaalista (tiedon kerääjät muodostavat, muut kysyvät ja tarkentavat)
- analysointi
  - tavoitteena muodostaa kerätystä materiaalista käyttäjätarpeita, -vaatimuksia ja -rajoituksia
  - ilmiö: toistuva tapahtuma tai muu merkittävä havainto
  - tarve: ilmiöistä ja kerätystä materiaalista nouseva asia, jota käyttäjä tavoittelee

- vaatimus: käyttäjästä, hänen toimintatavoistaan tai ympäristöstä johtuva vaatimus kehitettävälle tuotteelle tai palvelulle
- raportointi
  - tavoitteena kuvata tutkimuksen kohde niin tarkasti, että suunnitteluvaiheessa voidaan tehdä ratkaisuja ja päätöksiä kerättyyn materiaaliin pohjautuen
  - käyttäjä- ja kontekstivaatimuksia (ja mahd. jatkotutkimussuunnitelmia)

## YLEINEN YMMÄRRYS KÄYTTÄJÄSTÄ



(Mäkelä 2000)

# Käyttäjätiedon hyödyntämisestä

- Menetelmien tuottama tieto voi olla vaikeasti omaksuttavaa
- Ennen analysointia kerätty materiaali tulee muokata sellaiseen muotoon, jotta sitä voidaan helposti käsitellä muun materiaalin kanssa
- Käyttäjistä kerätty tieto esitetään muodossa, joka antaa koko suunnittelutiimille realistisen kuvan käyttäjistä

# Käyttäjäkuvauksesta

- tieto esitetään muodossa, jossa käyttäjien tarpeet ja toiminta tulevat ilmi
- käyttäjätieto esitetään mm.
  - käyttäjätarinoina
  - GUP (Graphical Presentation of User Profiles)
  - skenaarioina
  - storyboardaina
- konkretiaa, visualisointia, tarinoita
- kerrotaan kohderyhmästä yksilöinä

# Esimerkki - GUP



**S-72.2510 Tietoliikennepalveluiden käyttäjäkeskeinen suunnittelu**

kevät 2006

Maria Köykkä



# Tehtävä - käyttäjäprofiili

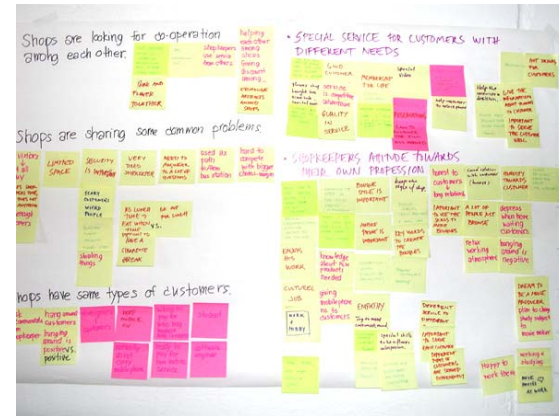
- Ryhmille jaetaan oma käyttäjäprofiili
- Profiilit ovat VIRIKE-projektista (2001)
- Lue ryhmän profiili
  - Esittele profiili muille muutamalla sanalla ("GUP muodossa")
  - Mitä profiilin perusteella voi päätellä kohderyhmästä?

# Käyttäjäkuvauksista ilmiöihin ja tarpeisiin

- Etsitään erilaisista käyttäjäkuvauksista yhdistäviä ja erottavia tekijöitä
- Yhdistellään löydettyjä asioita teemoittain
- Pyritään ryhmittelemään kokonaisuuksiksi

# Ilmiöt ja tarpeet

- Käydään läpi käyttäjäkuvaukset ja tarinat (esim. profiilit, GUP)
- Etsitään ilmiöitä (esim. aivoriihi)
- Ryhmitellään ja yhdistellään löydettyjä ilmiöitä (selitysmalli aivoriihestä)



# Esimerkki ilmiöstä

Suurella osalla kohderyhmää oli liikuntarajoitteita. Jokapäiväiset toiminnot kuten kaupassakäynti oli hankalaa yksin jos onnistui ollenkaan..

→ TARVE → ?

# Tehtävä - ilmiö

- Etsikää ilmiöitä, joita profiileistanne löytyy (~4)
- Kertokaa ilmiöt muille

# Ilmiöstä tarpeeseen

- Etsitään ilmiöitä ja ryhmitellään ne
- Katsotaan ilmiötä "syvälle" ja nähdään todelliset tarpeet
- Kirjataan tarpeet ja jaotellaan ne
- Priorisoidaan tarpeet

# Tehtävä - tarve

- Pohtikaa ryhmissä mitä tarpeita ilmiöistä voisi nousta
- Priorisoikaa tarpeet
- Esitelkää tarpeet muille

# Konseptin luonti

- Konsepti → tiettyyn kohteeseen johdettu yleinen tai abstrakti idea, aikaisen vaiheen perusteltu määrittely tuotteelle tai konseptille
- Lähtökohtana löydetyt tarpeet
- Konseptisuunnittelu on käyttöliittymäkehityksen ensimmäinen osio
  - MITÄ TEHDÄÄN
  - MIKSI TEHDÄÄN
  - MITEN TEHDÄÄN
- Pyritään suunnittelemaan käyttötarkoitus, ominaisuudet, käyttötapa
- Havainnollistetaan tehtyä käyttäjätutkimusta skenaarioiden avulla



# Konseptin kehittäminen

- Ideoiden kehittäminen eri menetelmin (HUOM! määrä korvaa laadun tässä vaiheessa)
- Valinta ja vertaileminen
- Konseptien havainnollistaminen
- Konseptien validointi käyttäjillä

TULOKSENA → muutama mahdollinen konsepti

(Nieminen et al, 2004)

"On helpompaa kesyttää villi idea  
käyttökelpoiseksi ratkaisuksi kuin  
kehittää kesy idea hyväksi uudeksi  
ratkaisuksi"

Edward De Bono

# Konseptoinnin menetelmiä

- erilaisia (luovia) ideointimenetelmiä
- esim.
  - Brainstorming
  - Kuusi ajatteluhattua
  - Järjestelmällinen läpikäynti
  - Kaukaiset ajatusmallit
  - Kysymyslistat
  - ...

kts.

<http://www.malux.edu.helsinki.fi/malu/kirjasto/lor/main.htm>

# Konseptointi menetelmiä - tehtävä

- Jokainen lukee artikkelin ideoinnista sivut 1-3
  - (löytyy webistä: [http://www.soberit.hut.fi/T-121/T-121.700/suomi/KKKS\\_ideointi.pdf](http://www.soberit.hut.fi/T-121/T-121.700/suomi/KKKS_ideointi.pdf))
- Jaetaan 7 menetelmää (s. 4-7) ryhmissä ja esitellään menetelmät muille

# Vinkkejä konseptointiin

- Kirjaa kaikki ideat ylös → KRITTIKITTÖMYYS
- Ryhmässä ideointi tuottaa enemmän ideoita
- Piirrookset ja kuvat havainnolistavat
- Määrä korvaa laadun ideointi vaiheessa (vs. lopullinen tulos)
- Kannattaa varata aikaa, luova paikka, taukoja jne. KIIREESSÄ ei synny tulosta!

# Konseptin validoinnista

- Tuotekonsepti "pätevöitetään" eli arvioidaan käyttäjillä
- Varmistetaan
  - Sopivatko ideat käyttäjien elämään?
  - Tuleeko esiin uusia käyttömahdollisuuksia, jotka pitäisi huomioida?
  - Kenelle konsepti sopii?
  - Sopiiko ensivaikutelmat, suunnitellut käyttöskenaariot ja interaktiomahdollisuudet yhteen?

# Validoinnin toteutus

- Konsepti esitellään käyttäjille esim. skenaarioiden ( eli tarina/ kuva) tai storyboardien (vrt. peli) avulla
- Sopiiko tuote käyttäjän elämään?
  - Mitä käyttäjä tekee?
  - Miten käyttää?
  - Miten ymmärtää tuoteidean?
- Havainnoidaan ja haastatellaan käyttäjää

# Validoinnin menetelmiä

Menetelmät ovat samankaltaisia kuin käyttäjätutkimuksen alkuvaiheessa:

- Haastatteluja
- Kyselyjä
- Ryhmähaastatteluja (Focus groups)
- Päiväkirjoja, havainnointia
- Roolipelejä
- Mock-up malleja



# Konseptin kuvaaminen storyboardilla

- Storyboard: kuvin havainnollistettu kuvaus käyttäjästä käyttämässä tuotetta
- Pohjalla yleensä skenaario eli tarina( vrt. materiaalin esittäminen skenaariomuodossa)

# Mockup-malli

- Ideana ei ole vielä luoda käyttöliittymäprototyyppiä
  - sen sijaan voidaan havainnollistaa palvelun tai tuotteen konseptia esineellä, joka *mahdollisesti* muistuttaa sitä ulkoisesti
- Tukevat esimerkiksi roolipelejä, näytelmiä tms

# Roolipelit, simulaatiot

- Joukko käyttäjäryhmän edustajia osallistuu simulaatioon, jossa heille esitellään konseptia
- Käyttäjät eläytyvät heille esitettyihin skenaarioihin ja kuvailevat omia (kuvitteellisia) toimiaan ja mielipiteitään konseptista

# Validointi käytännössä

- **Kohderyhmä** on sama kuin alkuvaiheen käyttäjätutkimuksessa
  - voidaan hankkia uusia kohderyhmän edustajia tai tutkia aikaisemmissa vaiheissa käytettyjä edustajia
- Voidaan käyttää myös fokusryhmiä (useampi ihminen yhtäaikaan)
- Joskus riittää yksi menetelmä, joskus menetelmät täydentävät toisiaan (vrt. kohderyhmä)
- Tee etukäteen suunnitelma haastattelusta ja havainnoinnista
- Mieti tarvitseeko kuvata tai nauhoittaa

# Validoinnin jälkeen...

- Hyväksyttiinkö konsepti? Eikö selkeää parannettavaa löydy?
  - Seuraava askel on navigaatiomallien, interaktiomallien ja alustavien käyttöliittymäprototyyppien kehittäminen
  - Samalla alkaa teknisten ratkaisujen kartoittaminen

# Kertausta: Ideasta suunnitteluun

- **Idean** perusteella suunnitellaan **käyttäjätutkimus**
- Käyttäjätutkimuksen avulla selvitetään käyttäjien todelliset **tarpeet**
- Tarpeiden perusteella luodaan **konsepti**
- Käyttäjätutkimuksen avulla arvioidaan konsepti
- Tulosten perusteella iteroidaan

# ELIKKÄ

- idea konseptista
- idea käyttäjistä
- käyttäjäkuvaukset mm.haastatteluin, kyselyin, havainnoiden tai kirjoittaen
- käyttäjien tarpeet
- konseptin määrittely
- konseptin testaus käyttäjillä + tehtäväanalyysit
- konseptin muodostaminen
- iterointi tai navigaatio/proto/testit jne.

# Suunnitteluun vai iterointiin?

- Konsepti perustuu käyttäjistä kerättyyn tietoon
- Konsepti on kuitenkin suunnittelijoiden näkemys ja luomus
- Sen todellinen soveltuvuus käyttäjäryhmälle täytyy todistaa empiirisesti
  - hyväksyntää (kuulostaa hyvältä?)
  - kehitettävää (suunnittelijat ovat olleet hakoteilla...vääriä tulkintoja)
  - uusia ideoita (hiomista ja muuttamista)



Harjoitustyöhön liittyviä kysymyksiä?

TOINEN TENTTI JÄRJESTETÄÄN  
to 18.5, klo 13-16 (S1)