

Digitaalisen oppimisympäristön käyttäjäkokemus: Case Edisty.fi

Markus Suomela

Opinnäytetyö

Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma,

Tradenomi

14.5.2019



Tekijä tai tekijät Markus Suomela	Ryhmätunnus tai aloitusvuosi 2016
Raportin nimi Digitaalisen oppimisympäristön käyttäjäkokemus: Case Edisty.fi	Sivu- ja liitesivumäärä 20 + 9
Opettajat tai ohjaajat Tarja Paasi-May	
<p>Tämän opinnäytetyön aiheena oli selvittää, millaisena Timehouse Oy:n kehittämä uusi digitaalinen oppimisympäristö Edisty.fi näyttäytyy sitä käyttävälle opiskelijalle. Opinnäytetyössä tutkittiin Edisty.fi-oppimisympäristön käytettävyyttä opiskelijoista koostuvan testiryhmän avulla. Testiryhmältä kerättiin käyttäjäkokemuksia sekä kehitysideoita oppimisympäristön parantamiseksi.</p> <p>Opinnäytetyössä selvitettiin käytettävyyden, käyttäjäkokemuksen ja web-suunnittelun teoriaa sekä sitä mitä digitaaliset oppimisympäristöt ovat ja mitä hyötyä niistä on opiskelussa. Tutkimuksessa kartoitettiin myös Timehouse Oy:n kehittämän oppimisympäristön kilpailijan, Moodlen, ominaisuuksia. Opinnäytetyö aloitettiin Helmikuussa ja saatiin päätökseen Toukokuussa 2019.</p> <p>Edisty.fi-oppimisympäristön käytettävyyttä testattiin järjestämällä käytettävyysskoee Haaga-Helia ammattikorkeakoulun Pasilan kampuksella. Testausryhmä koostui 2019 kevään Käyttäjäkokeemus-opintojakson opiskelijoista. Opiskelijat kokeilivat oppimisympäristön sivuilla mallikurssia ja vastasivat sen jälkeen kyselylomakkeeseen. Lisäksi testaajat saivat kertoa omin sanoin käyttäjäkokemuksiaan Moodlesta ja Edisty.fi:stä sekä antaa kehitysideoita tuotteen parantamiseen.</p> <p>Saavutin opinnäytetyössäni sille asetetut tavoitteet. Opin uutta digitaalisista oppimisympäristöistä ja web-sovelluksen suunnittelusta. Sain paljon uutta tietoa käytettävyydestä ja sen testaamisen tärkeydestä. Pääsin itse järjestämään testaustilaisuuden, ja opin myös, miten sen olisi voinut järjestää paremmin.</p>	
Asiasanat digitaalinen oppimisympäristö, käyttäjäkokemus, käytettävyys, web-sovellus	

<p>Authors</p> <p>Markus Suomela</p>	<p>Group or year of entry</p> <p>2016</p>
<p>The title of thesis</p> <p>USER EXPERIENCE OF DIGITAL LEARNING ENVIRONMENT: CASE EDISTY.FI</p>	<p>Number of pages and appendices</p> <p>20+9</p>
<p>Supervisor(s)</p> <p>Tarja Paasi-May</p>	
<p>The subject of this thesis was to research the usability and user experience of Edisty.fi, which is a new digital learning environment developed by Timehouse Oy. Usability was studied by testing Edisty.fi with Haaga-Helia students from User Experience -course. Students would report their user experiences and give feedback how the product could be developed for better user experience.</p> <p>The theory of usability, user experience and web design were studied in this thesis. The features of competing product Moodle, were also researched. The thesis would also study what digital learning environments are, and what is their use in today's education.</p> <p>The usability test of Edisty.fi was performed by a test group of Haaga-Helia students. The test group first tried a sample course in Edisty.fi website, and then answer a questionnaire about their user experience. Testers also reported their previous user experiences of competing product Moodle. Lastly, testers were asked to give ideas on how to develop Edisty.fi learning environment to be better in the future.</p> <p>In making of the thesis, I learned a lot about digital learning environments and usability testing. I learned the importance of good web-design and how to collect user experience data.</p>	
<p>Key words</p> <p>digital learning environment, usability, user experience</p>	

Sisällys

1 Johdanto	1
2 Timehouse Oy	3
2.1 Toimiala - ohjelmistotuotanto	3
2.2 Tutkittava tuote.....	3
2.3 Kilpaileva tuote.....	4
3 Teoreettinen viitekehys.....	5
3.1 Digitaalinen oppiminen	5
3.2 Digitaaliset oppimisympäristöt	6
3.3 Käyttäjäkokemus ja käytettävyys	7
3.4 Digitaalisen ratkaisun testaaminen	9
3.5 Web-sovelluksen ulkoasu	10
4 Käyttäjäkokemustutkimus	11
4.1 Tutkimuksen tavoitteet ja tutkimuskysymykset.....	11
4.2 Tutkimusmenetelmät	11
4.2.1 Kvalitatiivinen tutkimus	12
4.2.2 Affiniteettianalyysi	12
4.3 Käytettävyyskoe Edisty.fi	12
4.4 Kehitysideoiden käsittely affiniteettianalyysillä.....	13
5 Haastattelukysely	17
5.1 Haastattelun kysymykset.....	17
5.2 Vastaukset.....	18
6 Johtopäätökset	19
Lähteet	20
Liitteet.....	22

1 Johdanto

Edisty.fi on Timehouse Oy:n kehittämä uusi digitaalinen oppimisympäristö. Tuote on lanseerattu, ja sen myyminen on aloitettu. Tuotetta halutaan kuitenkin kehittää entistäkin paremmaksi, jotta se vastaisi mahdollisimman hyvin asiakkaiden ja käyttäjien tarpeita. Edisty.fi-oppimisympäristön ensimmäinen versio on jo käytössä yhdellä suomalaisella kustannusalan yrityksellä.

Tuotteelle on jo tehty markkinointitutkimus esimääritellystä kohderyhmästä. Markkinointitutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, onko uudelle digitaaliselle oppimisympäristölle kiinnostusta. Markkinointitutkimus toteutettiin helmikuussa 2019 viikoilla 8 ja 9 kyselytutkimuksena, jonka kohderyhmä määritettiin Fonectan kohderyhmäpalvelua hyödyntäen. Kohderyhmässä oli yrityksiä useilta toimialoilta, mm. IT-konsulttitaloja, ohjelmistotuotannon ammattilaisia, ammattikorkeakouluja sekä muita koulutuspalveluja tarjoavia yrityksiä, kuten autokouluja ja aikuisopistoja. Kyselytutkimus lähetettiin 189 sähköpostiosoitteeseen, ja kyselyn vastausprosentti oli 8 %.

Vaikka vastaajien lukumäärä jäikin pieneksi, saatiin tutkimuksesta kuitenkin vedettyä johtopäätöksiä siitä, millaista kysyntää oppimisympäristölle voisi olla. Vastaajayrityksistä suurimmalla osalla (60 %) oli tällä hetkellä käytössään jokin digitaalinen oppimisympäristö. Useimmilla oli käytössään Moodle. Vastaajat pitivät oppimisenäkymän selkeyttä ja järjestelmän helppokäyttöisyyttä oppimisympäristön tärkeimpinä ominaisuuksina. Vastaajista 44 % oli valmis kilpailuttamaan nykyisin käytössä olevan oppimisympäristön. Ne yritykset, joilla ei ollut vielä oppimisympäristöä käytössään, eivät lähtökohtaisesti olleet kiinnostuneita sellaiseen investoimisesta.

Markkinointitutkimuksen tuloksia haluttiinkin nyt syventää sellaisella tutkimuksella, jonka avulla voitaisiin löytää kehityskohteita itse tuotteeseen. Tutkimusmenetelmäksi valikoitui käyttäjäkokemusten kerääminen, jossa testiryhmänä toimii Haaga-Helia ammattikorkeakoulun opiskelijoita. Näin käyttäjäkokemusta ja tietoa käytettävyydestä saadaan sellaiselta ryhmältä, joka käyttää opiskelussaan päivittäin Timehousen oppimisympäristön kilpailevaa tuotetta Moodlea.

Järjestin käyttäjäkokemuskokeen Haaga-Helian Pasilan kampuksella 15.4.2019. Tähän osallistui 11 opiskelijaa kevään 2019 Käyttäjäkokemus-opintojaksolta. Kaikki käyttäjäkokemukseen osallistujat olivat Tietojenkäsittely-koulutusohjelman opiskelijoita, mutta vuosikurssi - ja siten kokemus kilpailevan tuotteen, Moodlen, käyttämisestä - vaihteli suuresti. Testitilaisuus sujui hyvin, eikä testajia tarvinnut neuvoa kokeen suorittamisessa juurikaan.

Käyttäjäkokemustestin avulla saatiin tietoa siitä, mikä opiskelijoiden mielestä Timehouse Oy:n kehittämässä oppimisympäristössä on hyvää ja mikä siinä on huonoa. Testaajilta kysyttiin myös kehitysideoita palvelun parantamiseksi, ja tuloksia analysoitiin affiniteettianalyysillä. Tämä antaa Timehouse Oy:lle hyvän pohjan oppimisympäristönsä jatkokehittämiseen.

2 Timehouse Oy

Timehouse Oy on helsinkiläinen toimintansa vuonna 1987 aloittanut ohjelmistoalan yritys. Timehouse on erikoistunut viestintä- ja kustannusalan tietojärjestelmien suunnitteluun ja toteutukseen. Yrityksellä on lukuisia omia ohjelmistotuotteita sähköiseen julkaisemiseen ja tiedonhallintaan. Lisäksi yritys on myös hiljattain julkaissut kotisivupalvelun sekä digitaalisen oppimisympäristön. (Timehouse Oy.)

2.1 Toimiala - ohjelmistotuotanto

Software Development eli ohjelmistotuotanto tarkoittaa niitä menetelmiä, joita käytetään tietokoneohjelmistoja tuottaessa. Ohjelmistojen rakentamista kutsutaan koodaamiseksi tai ohjelmoinniksi, ja ohjelmointikieliä on useita. Ohjelmistoja tuottaessa voidaan käytettävä kieli valita sen mukaan, mikä sopii parhaiten tarkoitukseen, tai kehittämiseen voidaan käyttää useita kieliä. Käytetyimpiä ohjelmointikieliä ovat mm. C, C++, C#, Java, PHP, Python ja Javascript. Ohjelmistokehitysprosessi sisältää tyypillisesti useita työvaiheita vaatimusmäärittelystä varsinaiseen koodaamiseen, testausvaiheeseen ja julkaisemiseen. (iteWiki.)

2.2 Tutkittava tuote

Opinnäytetyössä tutkittava tuote on Timehouse Oy:n lanseeraama uusi digitaalinen oppimisympäristö Edisty.fi. Tuote kilpailee jo markkinoilla olevien oppimisympäristöjen, kuten Moodlen, kanssa. Edisty.fi on kokonaan Timehousella WordPress-alustaan kehitetty oppimisympäristö, joka voidaan räätälöidä ja kustomoida laajalti asiakkaan tarpeisiin. Oppimisalusta on rakennettu WordPress-pohjaan käyttäen Elementor Pro ja LifterLMS -lisäosia, jotka mahdollistavat sivuston helpon muokattavuuden. Käyttöliittymässä onkin keskitytty helppokäyttöisyyteen ja siihen, ettei opiskelijalla menisi aikaa oppimisympäristön käytön opetteluun.

2.3 Kilpaileva tuote

Timehouse Oy:n tuote, Edisty.fi, kilpailee muiden markkinoilla olevien oppimisympäristöjen, kuten esimerkiksi Moodlen, kanssa. Moodle on yksi käytetyimmistä oppimisympäristöistä, ja se on Haaga-Helian lisäksi monien muiden suomalaisten ammattikorkeakoulujen käytössä. Moodle on erinomainen vertailukohde Edisty.fi:n ominaisuuksille, ja se on käyttäjäkokemuksestaan raportoivalle testiryhmälle tuttu oppimisympäristö.

Moodlen versio 3.0 on ilmainen online-pohjainen oppimisympäristö, jolla opettajat voivat luoda yksityisiä nettisivuja opettamiseen. Moodle on avoimen lähdekoodin tuote, ja se on helposti muokattavissa. Moodle skaalautuu usealle näyttökoolle, joten sitä voi käyttää tietokoneella, tabletilla tai puhelimella. Käyttöliittymää pystyy personoimaan, ja Moodleen on olemassa useita valmiita teemoja valittavaksi. Lisäominaisuuksina Moodleessa on kalenteri, joka näyttää erääntyvät tehtävät, palautuspolun tiedostoille ja mahdollisuuden asentaa useita maksullisia lisäosia ympäristön laajentamiseen.

(Moodle.net)

3 Teoreettinen viitekehys

3.1 Digitaalinen oppiminen

Yksi suomalaisen koulutusjärjestelmän tulevaisuuden kehittämishaasteita on digitaalisen median ja teknologian käyttäminen opiskelijan oppimisen välineenä. Elinikäisen oppimisen tukeminen vaatii opetustapojen ja sisällön mukauttamista siten, että se vastaa 2000-luvun vaatimuksia. Nykyiset koulutusmenetelmät pystyvät yhä heikommin tuottamaan sellaista osaamista, minkä nuoret voisivat suoraan siirtää työelämään ja elämän muille osa-alueille. (Kaarinan Kaupunki 2015, 10-12.)

Digitaalisen oppimisen kehittäminen ja yleistyminen vaatii sekä oppilailta että opettajilta uudenlaisen työskentelytavan osaamista. Verkko-opiskelu vaatii sitoutumista ja työpanosta siinä missä lähiopetuskin: työmäärä ei vähene, vaikka tekemisen tyyli muuttuu. Opiskelijat tarvitsevat etäopiskelussakin tukea ja ohjausta. Verkon välityksellä tapahtuvan opiskelun vuorovaikutteisuuden edistäminen onkin yksi digitaalisen opettamisen suurimpia haasteita. (Säntti 2015.)

Useissa tutkimuksissa on todettu, että opiskelijan kiinnostus edistää ja ohjaa uuden asian oppimista. Kiinnostus säätelee myös nuorten elämää ja työuraa koskevia valintoja. Tällä hetkellä ei ole pystytty muodostamaan tarkkaa kuvaa siitä, miten teknologian ja yhteiskunnan kehitys muokkaa nuorten kiinnostuksen kohteita, arvoja ja maailmankuvaa. Tarvitsemme lisää tietotaitoa ja ymmärrystä siitä, miten nuorten kiinnostuksen kohteet, arvomaailma ja asenteet kehittyvät nyky-yhteiskunnassa. (Kaarinan Kaupunki 2015, 13.)

3.2 Digitaaliset oppimisympäristöt

Maailman muuttuessa jatkuvasti digitaalisempaan suuntaan on myös oppimisen ja opettamisen kehityttävä. Oppimista ei tule enää rajoittaa yhteen aikaan tai paikkaan, sillä nykyaikana oppimista tapahtuu läpi elämän useissa ympäristöissä, kuten kouluissa ja työpaikoilla. Nykyaikaiset pilvipalveluja hyödyntävät virtuaaliset oppimisympäristöt ovat erityisen hyödyllisiä, kun yrityksellä on henkilöstöä useassa eri toimipisteessä ja kaikille halutaan tarjota samat koulutusmahdollisuudet. (Ekman 2016.)

Uusia digitaalisia oppimisympäristöjä on tullut viime vuosina markkinoille yhä enemmän. Markkinoilta löytyy myös perinteisten oppimisympäristöjen lisäksi virtuaalisia kampuksia, 360-oppimisympäristöjä ja virtuaalitodellisuutta hyödyntäviä järjestelmiä. Digitaalisten oppimisympäristöjen avulla voidaan tarjota joustavia koulutusratkaisuja, jotka ovat räätälöitävissä opiskelijoiden henkilökohtaisen suunnitelman ja aikataulun mukaan. Kannustimena uusien oppimisympäristöjen kehittämiseksi on ollut vaikuttavien oppimistulosten aikaansaaminen, korkea opiskelijatytyväisyys ja alhainen keskeyttäminen. (Virtanen 2018.)

Hyvän digitaalisen oppimisympäristön ominaisuuksiin kuuluvat aika-, paikka- ja pääte-laiteriippumattomuuden lisäksi mahdollisuus palautteeseen ja keskusteluun, interaktiiviset videot ja mielenkiintoa edistävä sisältö. Digitaalista sisältöä käytettäessä voi aina palata takaisin niihin asioihin, mitkä tarvitsevat kertausta. Näin kaikki voivat oppia helposti samat perusasiat ja vaikeampiin asioihin voi tutustua yksityiskohtaisemmin. Tulevaisuuden oppimiskokemuksissa tulisi hyödyntää entistä enemmän virtuaalisuutta, joka mahdollistaisi jokaiselle oppijalle oman älykkään ja personoidun polun. (Kallio 2017.)

3.3 Käyttäjäkokemus ja käytettävyys

On varsin yleistä, että käyttäjäkokemus ja käytettävyys menevät keskenään sekaisin, sillä vaikka niitä käytetäänkin yhdessä kuvaamaan kokonaisvaltaista käyttäjäkokemusta, ne kuitenkin tarkoittavat eri asioita. Käyttäjäkokemuksella tarkoitetaan palvelun käyttäjän vuorovaikutuksen tunnetiloja tai elämyksiä palvelua tai ohjelmaa käytettäessä. Käytettävyydellä tarkastellaan sitä, pystyykö tuotteella tai ohjelmalla suorittamaan sille tarkoitettua tehtävää vai ei. (Derome, 2015.)



Peter Morvillen UX Honeycomb-malli kuvaa käyttäjäkokemuksen rakentamista. (Derome, 2015.)

Kun halutaan ymmärtää kokonaisvaltaista käyttäjäkokemusta, tulisi ottaa huomioon useita seikkoja:

- Voiko tuotetta käyttää?

Käyttäjäkokemuksen ja käytettävyyden peruserojaatteita.

Jos tuotetta ei pysty käyttämään, se on käyttäjälleen arvoton.

(Derome, 2015.)

- Voiko tuotteen löytää?

Käyttämiseen tarvittavan tiedon löytäminen on oleellista.

Ovatko painikkeet siellä, missä niiden olettaisi olevan? Jos tuotteen käyttämistä täytyy miettiä liikaa, on käyttäjäkokemus helposti epämiellyttävä. Lisäksi tuotteen tai palvelun tulisi olla löydettävissä internetistä tai muilla keinoin saavutettavissa.

(Derome, 2015.)

- Palveleeko tuote tarkoitusta?

Pelkkä tuotteen kaunis ulkoasu tai helppokäyttöisyys ei riitä, vaan tuotteella tulisi onnistua myös tekemään sille tarkoitettut tehtävät. (Derome, 2015.)

- Haluatko käyttää tuotetta?

Jos tuote on suunniteltu hyvin ja sitä on miellyttävä käyttää, sitä myös halutaan käyttää. Vaikka tuote olisikin todella tarpeellinen ja hyvä tehtävässään, se voi tarjota käyttäjälleen epämiellyttävän käyttökokemuksen, jos se ei ole silmää miellyttävä. (Derome, 2015.)

- Pidätkö tuotetta arvokkaana?

Jos tuote ei anna minkäänlaista lisäarvoa elämään, sitä ei todennäköisesti halua käyttää kovin pitkään. Säästääkö se aikaa tai rahaa? Mikä tuotteen arvokkuuden mittari ikinä onkaan, tulisi tuotteen tuoda lisäarvoa käyttäjälleen.

(Derome, 2015.)

- Luotatko tuotteeseen?

Luotettavuus on tärkeää etenkin web-palvelun suunnittelussa. Jos ei voi luottaa sivustoon tai ei tunne sitä turvalliseksi, tuskin haluaa myöskään käyttää sen tarjoamaa palvelua.

(Derome, 2015.)

- Onko tuote saavutettavissa?

Jos ei pääse käyttämään palvelua, ei sen tarjoamista eduista ole käyttäjälle hyötyä. Käyttäjät, joilla on näköön tai kuuloon liittyviä rajoitteita tulisi huomioida palvelua suunniteltaessa.

(Derome, 2015.)

3.4 Digitaalisen ratkaisun testaaminen

Kun halutaan oikeasti parantaa digitaalisen ratkaisun käytettävyyttä, tulisi järjestää mahdollisimman monta testiä pienellä testiryhmällä. Sopiva testiryhmän koko on viisitoista testiajaa jaettuna kolmeen eri ryhmään. Ensimmäiset viisi testiajaa löytävät jo 85 % palvelun virheistä, seuraavat viisi testiajaa loput 15 % ja viimeinen testiryhmä kertoo, paransivatko testin aikana tehdyt korjaukset palvelun käytettävyyttä. Näin saadaan samalla budjetilla laadukkaampia tuloksia, kuin jos järjestettäisiin yksi koe viidellätoista testiajalla. (Nielsen, 2000.)

3.5 Web-sovelluksen ulkoasu

Web-sovellusten suunnitteluvaiheessa tulisi kiinnittää huomiota tiedon prosessoinnin erityispiirteisiin. Web-sovelluksen käyttäjä oletettavasti katsoo näytöllä näkyvää ohjelmaa alle puolen metrin päästä, ohjaa sitä hiirellä, näppäimistöllä tai kosketusnäytöllä. Käyttäjä ei pysty siirtelemään katselunkohdetta vaivatta käsissään eikä pysty tekemään siihen alleviivauksia tai muistiinpanoja, kuten kirjaan. (Hatva 1998.)

Käyttöliittymää suunniteltaessa kannattaa huomioida käyttäjän aikaisempi kokemus vastaavista suosituista sovelluksista esimerkiksi värien, kuvakkeiden ja kulkusuunnan suhteen. Punainen on yleinen väri virheilmoituksille, kirjekuoren kuvake tarkoittaa viestejä ja oikealle osoittava nuoli tarkoittaa liikkumista sovelluksessa eteenpäin. Pyörää ei kannata keksiä uudestaan vain sen takia että sen voi. (Pun.)

Tekstikoon kannattaisi olla 12–14 pistettä, ja sovelluksen tulisi taipua myös pienellä näyttökoolla katseltavaksi. Värit ja kontrasti eivät toistu aivan samanlaisena kuin paperille painettuna, minkä johdosta tulisi pitää huoli, että teksti erottuu riittävästi taustasta ja kuvista. Kuvien ja videoiden yhdistäminen viestintään parantaa havainnollistamisen mahdollisuuksia merkittävästi, ja interaktiivisten eli vuorovaikutteisten ominaisuuksien hyödyntäminen on verkkoviestinnän tärkeimpiä ominaisuuksia. (Hatva 1998.)

Käyttäjän ei pitäisi joutua arvuuttelemaan liian kauan, mistä sovelluksen perustoiminnot löytyvät. Uloskirjautuminen, käyttäjän profiiliasetukset, salasanan vaihto, teeman ja kielen valinta kuuluvat kaikki perustoimintoihin, jotka kannattaisi ryhmittää samaan asetusvalikkoon. Sovelluksen toimintoja ideoidessa tulisi kuitenkin muistaa, että jokainen lisätty painike tai toiminto antaa käyttäjälle mahdollisuuden hämmentyä ja poistua palvelusta. Toiminnot kannattaisikin pitää yksinkertaisina ja muistaa, mikä on sovelluksen päätarkoitus. (Pun.)

4 Käyttäjäkokemustutkimus

4.1 Tutkimuksen tavoitteet ja tutkimuskysymykset

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, mitä tarkoitetaan digitaalisella oppimisympäristöllä, millaista sen käyttäminen on opiskelussa ja onko Timehouse Oy:n kehittämässä tuotteessa jotain parannettavaa.

Tutkimuskysymykset olivat:

1. Mikä on digitaalinen oppimisympäristö, ja mitä hyötyä siitä on opiskelussa?
2. Millainen on Timehouse Oy:n Edisty.fi-oppimisympäristön käyttäjäkokeemus?
3. Miten Timehouse Oy:n tuotetta tulisi kehittää?

4.2 Tutkimusmenetelmät

Tutkimus päätettiin toteuttaa kvalitatiivisena eli laadullisena tutkimuksena. Aineiston keruu toteutettiin testaustilaisuudessa kysymyslomakkeella, johon oppimisympäristön testaajat vastasivat mallikurssin suorittamisen yhteydessä. Menetelmä oli sopiva, koska tutkimuksen tuloksena haluttiin ymmärtää, millaisena Timehousen oppimisympäristö näyttää käyttäjälle. Testausryhmää ei valikoitu sattumanvaraisesti isosta joukosta, vaan pyrkimyksenä oli, että testaajat vastaisivat mahdollisimman hyvin tositalanteessa palvelua käyttävää henkilöä.

Kyselylomakkeen kysymykset suunniteltiin siten, että ne kävisivät yhteen testattavan mallikurssin kanssa. Kysymykset muotoiltiin mahdollisimman neutraaleiksi niin, etteivät ne johdatelleet vastaamaan tietyllä tavalla. Esimerkiksi kysymys ”Kuinka helpoksi koit palvelun käyttämisen” johdattelee testaajaa vastaamaan, että palvelun käyttäminen oli helppoa. Sen sijaan kysymys tulisi muotoilla muotoon ”Millaisena koit palvelun käyttämisen?”. Kyselylomake toteutettiin Google Forms -sovellusta käyttäen, ja kysymyksiä oli yhteensä 16. Kysymykset hyväksyttiin Timehouse Oy:llä ennen testaustilaisuutta.

4.2.1 Kvalitatiivinen tutkimus

Kvalitatiivinen tutkimus tarkoittaa tiedon keruuta laadullisin menetelmin. Tyypillisesti laadullisessa tutkimuksessa suositaan kokonaisvaltaista, luonnollisessa tilanteessa tapahtuvaa tiedon hankintaa. Kohdejoukkoa ei valita satunnaisesti, vaan tarkoituksenmukaisesti, ja tutkimuksessa suositaan tapoja, joilla tutkittavien näkökulmat ja oma ääni pääsevät esille. Lisäksi tarkoituksena ei ole paljastaa odottamattomia tuloksia, vaan tarkoituksena on aineiston yksityiskohtainen tarkastelu ja ymmärtäminen. (Hirsjärvi, Remes, Sajavaara 1997, 165.)

4.2.2 Affiniteettianalyysi

Affiniteettianalyysi, tai affiniteettikaavio, on työkalu, jolla voidaan helposti jäsenellä kielellistä dataa tai testituloksia ideointia tai tuotekehitystä varten. Affiniteettianalyysi on hyvä menetelmä silloin, kun saadaan paljon toisistaan poikkeavia vastauksia, joista täytyy saada kehityskelpoisia ideoita. (Balanced Scorecard Institute.)

Affiniteettianalyysin tekemisessä on viisi vaihetta. Ensimmäisessä vaiheessa kerätään ideoita, jotka voivat olla aivoriivessä ilmaan heiteltyjä ajatuksia vailla sen suurempaa kritiikkiä tai vaikka vastauksia kyselylomakkeen vapaa palaute -osiosta. Toisessa ja kolmannessa vaiheessa ideat esitellään ja järjestellään ryhmiksi sen mukaan, mitä ideat koskevat. Lopuksi idearyhmät otsikoidaan ja piirretään lopullinen affiniteettikaavio. (Balanced Scorecard Institute.)

4.3 Käytettävyyskoe Edisty.fi

Järjestin Edisty.fi-käytettävyyskokeen Haaga-Helia ammattikorkeakoulun Pasilan kampuksella 15.4.2019. Käytettävyyskokeeseen osallistui 11 Haaga-Helian opiskelijaa Käytettäjäkokemus-opintojaksolta.

Testaustilaisuuden aluksi kerroin lyhyesti, mikä on tämän käytettävyyskokeen tarkoitus sekä esittelin Edisty.fi-oppimisympäristön pintapuolisesti. Testaajille ei annettu ohjeistusta siitä, miten Edisty.fi-navigointi toimii tai miten ilmaiselle mallikurssille ilmoitautetaan ja opiskeluissa edetään. Testaajille annettiin mallikurssin www-osoite, linkki ky-

selylomakkeeseen sekä lupa alkaa suorittaa mallikurssia. Testaajat vastasivat mallikurssia suorittaessaan kysymyslomakkeeseen, jonka vastausten avulla pyrittiin selvittämään käyttäjäkokemuksen laatua.

Kysymyslomakkeen ensimmäisessä osassa selvitettiin vastaajan käyttökokemuksia Haa-ga-Helia ammattikorkeakoulun käytössä olevasta oppimisympäristöstä, Moodlesta. Testaajilta selvitettiin, kuinka kauan he ovat käyttäneet Moodlea, mitkä sen parhaat ja huonoimmat puolet ovat sekä onko vastaajalla ennestään kokemusta täysin virtuaalisen kurssin suorittamisesta.

Kysymyslomakkeen toinen ja kolmas osa keskittyivät haastattelemaan käyttäjän kokemuksia Edisty.fi-oppimisympäristön käytöstä. Kysymyslomakkeen toisessa osassa kysymykset olivat strukturoituja monivalintakysymyksiä, joissa testaajan tuli arvioida sivun asettelua, oppimisenäkymän selkeyttä ja kurssin suorittamisen helppokäyttöisyyttä arvoasteikolla yhdestä viiteen.

Kysymyslomakkeen kolmannessa osassa kysymykset olivat avoimia tekstikenttäkysymyksiä, joissa testaajat saivat omin sanoin kertoa ensivaikutelmiaan sekä antaa oman mielipiteensä oppimisympäristön parhaista ja heikoimmista puolista. Lopuksi testaajilta pyydettiin kehitysideoita palvelun parantamiseksi.

4.4 Kehitysideoiden käsittely affiniteettianalyysillä

Haastattelukyselyn viimeisessä osassa oppimisympäristöä testanneelta ryhmältä pyydettiin yhdestä kolmeen kehitysideaa palvelun parantamiseksi. Testaajia oli 11, joten ideoita tuli varsin riittävä määrä affiniteettianalyysiä varten. Huomasin samojen kehitysideoiden toistuvan vastauksissa, mikä tarkoittaa sitä, että testaajien kokemukset oppimisympäristöstä olivat hyvin samankaltaisia ja todennäköisesti tulisivat toistumaan tulevaisuudessa myös muilla palvelun käyttäjillä.

1-3 kehitysideaa, miten kehittäisit palvelua

*

Long answer text

Vaihe 1: Ideoiden kerääminen haastattelulomakkeessa

1-3 kehitysideaa, miten kehittäisit palvelua

11 responses

Päänavigoinnin rakenne kaipaa mielestäni logiikkaa. Miksi foorumit ovat napit "ohjausnäkyvä" alla? Sivulla "ominaisuudet" sijoittaisin toiminnallisuuden ja palvelumallin esittelyn ennen tekniikan esittelyä.

Jotain tehtäviä testaamaan oppimista

"Sinä merkitsi osion suoritetuksi." - Kielioppi. Seuraavaan osioon voisi päästä myös sivun yläreunasta.

1. Osion suorittamisen merkintä siirtäisi seuraavaan osioon.
2. Kuvien ja tekstin asettele synmetrisemmin.

1. Tekstin palstoitusta voisi miettiä, esim. "mitä on kuvan lukeminen" sivun leveät palstat ovat raskaita. 2. Alhaalla voisi olla mahdollisuus myös "merkitä valmiiksi ja siirtyä seuraavaan", ettei sivua tarvitse scrollata alas uudestaan.

1. Ilmoittaudu nappi voisi olla paremmin näkyvillä.
2. Tehtävien palautus.
3. Merkitse valmiiksi -ominaisuus tuntuu turhalta varsinkin, jos osio on lyhyt.

Kurssin edistyminen esim. prosentteina jatkuvasti helposti näkyvissä

Lisää ominaisuuksia!

1. Ilmottatuminen nappi ylemmäs 2. "Oppimisnäkyvä" valikko missä pystyy navigoida kurssin sisällön välillä (tällä hetkellä mahdollisuus siirtyä vain edelliseen tai seuraavaan osioon)

Vaihe 2: Palvelun testaajat vastaavat haastattelulomakkeeseen omilla kehitysideoillaan

Päänavigoinnin rakenne kaippaa logiikkaa	Kuvien ja tekstin asettelu symmetrisemmin	"Merkitse valmiiksi" - ominaisuus tuntuu turhalta	Valmiiksi merkinnän jälkeen näkyviin jatkopainike seuraavaan osaan. Nyt pitää scrollata alas asti	Lisää ilmaisia testikursseja
Tehtäviä testaamaan oppimista	Tekstin palstoituksen kehittäminen	Kurssilla edistyminen jatkuvasti näkyviin prosentteina	Värimaailman muokattavuus. Eri teemoja mistä käyttäjä voi valita omansa	
Kielioppia paremmaksi	Seuraavaan osioon siirtyminen helpommaksi	Ilmoittautumisnappi ylemmäs sivulla	Kurssialueella tekstien palstoitusta selkeämmäksi.	
Seuraavaan osioon siirtymisen nappi sivun yläreunaan	Kurssille ilmoittautumisen nappi paremmin esille	Oppimisenäkymään valikko jossa voi navigoida kurssin sisältöä	Idea aikajanaan Moodlesta.	
Osion suorittaminen siirtäisi suoraan seuraavaan osioon	Tehtävien palauttaminen puuttuu	Lisää ominaisuuksia	Kurssialueella pitäisi olla standardi täyttökaava tai pohja jota kaikki opettajat käyttävät. Yhdenmukaisuus	

Vaihe 3: Kehitysideat purettuna ruudukkoon

Seuraavaan osioon siirtymisen nappi sivun yläreunaan	Kuvien ja tekstin asettelu symmetrisemmin	Tehtävien palauttaminen puuttuu	Päänavigoinnin rakenne kaippaa logiikkaa	Ilmoittautumisnappi ylemmäs sivulla	Kurssilla edistyminen jatkuvasti näkyviin prosentteina	Kielioppia paremmaksi
Osion suorittaminen siirtäisi suoraan seuraavaan osioon	Kurssialueella tekstien palstoitusta selkeämmäksi.	Lisää ominaisuuksia	Oppimisenäkymään valikko jossa voi navigoida kurssin sisältöä	Kurssille ilmoittautumisen nappi paremmin esille	Idea aikajanaan Moodlesta.	
Valmiiksi merkinnän jälkeen näkyviin jatkopainike seuraavaan osaan. Nyt pitää scrollata alas asti	Tekstin palstoituksen kehittäminen	Tehtäviä testaamaan oppimista				
"Merkitse valmiiksi" - ominaisuus tuntuu turhalta	Kurssialueella pitäisi olla standardi täyttökaava tai pohja jota kaikki opettajat käyttävät. Yhdenmukaisuus	Värimaailman muokattavuus. Eri teemoja mistä käyttäjä voi valita omansa				
Seuraavaan osioon siirtyminen helpommaksi		Lisää ilmaisia testikursseja				

Vaihe 4: Kehitysideat järjesteltynä samankaltaisuuden perusteella

<u>Navigointi: Seuraava osio</u>	<u>Sivun asettelu</u>	<u>Ominaisuudet</u>	<u>Navigointi: Yleinen</u>	<u>Kurssille ilmoittautuminen</u>	<u>Edistyminen</u>	<u>Muut</u>
Seuraavaan osioon siirtymisen nappi sivun yläreunaan	Kuvien ja tekstin asettelu symmetrisemmin	Tehtävien palauttaminen puuttuu	Päänavigoinnin rakenne kaipa logiikkaa	Ilmoittautumisnappi ylemmäs sivulla	Kurssilla edistyminen jatkuvasti näkyviin prosentteina	Kielloppia paremmaksi
Osion suorittaminen siirtäisi suoraan seuraavaan osioon	Kurssialueella tekstien palstoitusta selkeämmäksi.	Lisää ominaisuuksia	Oppimisnäkymän valikko jossa voi navigoida kurssin sisältöä	Kurssille ilmoittautumisen nappi paremmin esille	Idea aikajanaan Moodlesta.	
Valmiiksi merkinnän jälkeen näkyviin jatkopainike seuraavaan osaan. Nyt pitää scrollata alas asti	Tekstin palstoituksen kehittäminen	Tehtäviä testaamaan oppimista				
"Merkitse valmiiksi" - ominaisuus tuntuu turhalta	Kurssialueella pitäisi olla standardi täyttökaava tai pohja jota kaikki opettajat käyttävät. Yhdenmukaisuus	Värimaailman muokattavuus. Eri teemoja mistä käyttäjä voi valita omansa				
Seuraavaan osioon siirtyminen helpommaksi		Lisää ilmaisia testikursseja				

Vaihe 5: Valmis affiniteettianalyysi, jossa ryhmät otsikoituna.

Eniten parannusideoita testausryhmä antoi sivun navigoinnin parantamiseen. Testaajat kokivat, että kun kurssin osion merkitsi suoritetuksi, tulisi sivun siirtyä suoraan seuraavaan osioon. Testaushetkellä sivu vain päivittyi ja antoi ilmoituksen siitä, että osio oli suoritettu. Käyttäjä joutui vielä uudestaan vierittämään sivun pohjalle painamaan ”seuraava osio” painiketta päästäkseen eteenpäin.

Sivun asetteluun ja palstoitukseen toivottiin yhdenmukaisuutta ja selkeyttä kurssin eri osioiden välille. Lisäominaisuuksina kurssialustaan toivottiin mahdollisuutta valita oma teema sekä tehtäviä ja kokeita testaamaan oppimista. Kurssin ilmoittautumispainiketta toivottiin selkeämmin erottuvaksi, ja kurssilla edistymisen mittaria haluttiin jatkuvasti näkyväksi, vaikka se saikin strukturoiduissa kysymyksissä hyvät tulokset selkeydestä. Myös mallikurssin kielioppiin toivottiin parannusta.

5 Haastattelukysely

5.1 Haastattelun kysymykset

Haastattelukyselyn aloituskysymykset Moodlesta olivat seuraavat:

1. Onko sinulla kokemusta täysin virtuaalisen kurssin suorittamisesta?
2. Käyttökokemuksesi kilpailevasta oppimisympäristöstä kuukausina? (Moodle)
3. Mikä on mielestäsi Moodlen paras ominaisuus?
4. Mitä ominaisuutta jäät kaipaamaan?

Edisty.fi-oppimisympäristöä koskevat strukturoidut kysymykset olivat seuraavat:

1. Miten arvioisit sivun asettelua?
2. Ovatko painikkeet ja linkit siellä, missä niiden olettaisi olevan?
3. Millaiseksi koit kurssin aloittamisen?
4. Miten kurssin sisältö ja aihe ovat ymmärrettävissä?
5. Kuinka ymmärsit kurssin osaamistavoitteet?
6. Miten ymmärsit kurssilla edistymisen?
7. Miten arvioisit palvelun helppokäyttöisyyttä?

Edisty.fi-oppimisympäristöä koskevat avoimet kysymykset olivat seuraavat:

1. Mikä oli ensivaikutelmasi Edisty.fi-sivun auetessa?
2. Mikä oli mielestäsi parasta Edisty.fi-oppimisympäristössä?
3. Mikä oli mielestäsi huonointa Edisty.fi-oppimisympäristössä?
4. 1–3 kehitysideaa, miten kehittäisit palvelua?
5. Mitä opit tänään kokeillessasi Edisty.fi-oppimisympäristöä?

5.2 Vastaukset

Aloituskysymyksillä pyrittiin selvittämään vastaajan käyttökokemusta kilpailevasta oppimisympäristöstä, Moodlesta. Suurin osa (72,7 %) vastaajista oli aikaisemmin suorittanut kokonaan virtuaalisen kurssin ilman lähiopetusta. Käyttökokemuksen pituus Moodlesta vaihteli rajusti, sillä vastaajia oli lähes kaikilta vuosikursseilta. Vastaajista 27,3 % oli käyttänyt Moodlea 0–6kk, 27,3 % 6–12kk, 27,3 % 12–24kk ja 18,2 % oli käyttänyt Moodlea yli kaksi vuotta.

Vastaajien mielestä Moodlen parhaisiin ominaisuuksiin kuului tehtävien palauttamisen helppous ja kurssialueen selkeä aikajana. Eniten vastaajat jäivät Moodlessa kaipaamaan sitä, että etusivun kurssinäkyvää pystyisi muokkaamaan mieleisekseen ja poistamaan näkyvistä jo käytyjä kursseja.

Edisty.fi-oppimisympäristöä koskevilla strukturoiduilla kysymyksillä pyrittiin selvittämään, millaisena Edisty.fi näyttäytyy sitä käyttävälle opiskelijalle. Mielenpito sivun asetelusta ja painikkeiden sijoittelusta vaihtelivat laajasti. Arvioinnit olivat kuitenkin positiiviseen suuntaan. Kurssille ilmoittautuminen ja sen aloittaminen koettiin helpoksi. Samaten kurssin sisältö ja aihe olivat suurimman osan mielestä helposti ymmärrettävissä. Kurssin osaamistavoitteiden ymmärtämisessä oli suurinta heittoa, ja arvioinnit jakautuivat erittäin tasaisesti. Kurssilla edistyminen oli vastaajien mielestä helposti ymmärrettävissä, ja 81,8 % oli sitä mieltä, että palvelua on erittäin helppo käyttää.

Avoimissa kysymyksissä kysyttiin testaaajan ensivaikutelmia sekä mielenpitoja oppimisympäristön hyvistä ja huonoista puolista. Ensivaikutelmat sivuston auetessa olivat suurimmaksi osaksi positiivisia, sivuston värit koettiin miellyttävinä ja asettelu yksinkertaisena. Parhaina ominaisuuksina testajat kokivat kurssin etenemisen seurannan ja sivuston selkeyden. Huonoimpina ominaisuuksina pidettiin sitä, että kurssin ilmoittautumispainiketta oli hankala löytää sivulta ja seuraavaan osioon siirtyminen ei toiminut odotetusti.

6 Johtopäätökset

Tutkimus olisi voinut olla käyttäjäkokemustestin osalta laajempi, jos aikataulu olisi mahdollistanut yhteensä kolmen testitilanteen järjestämisen. Testiryhmä olisi voinut olla yhteensä 15 opiskelijaa jaettuna kolmeen viiden henkilön ryhmään, jolloin jokaisessa testitilanteessa koehenkilöinä olisi ollut eri ryhmä. Ensimmäisen testin tulokset olisi raportoitu Timehouselle, jolloin oppimisympäristöstä olisi saatu korjattua 85 % virheitä. Toisella testillä olisi voitu korjata loput 15 % palvelun virheitä. Lopuksi, kolmannen ja viimeisen testin tuloksena olisi saatu virheitä vielä syvemmältä kuin kahdesta edellisestä sekä kattava selvitys siitä, paransivatko muutostyöt palvelun käytettävyyttä ja käyttäjäkokemuksen laatua. Tämänkaltaisen, laajempi tutkimus ei kuitenkaan olisi ollut mahdollinen tutkimuksen aikataulun takia.

Vaikka järjestin käytettävyysskoeken yhden kerran isommalla ryhmällä, se onnistui hyvin. Käyttäjillä ei ollut ongelmia päästä kokeilemaan palvelua, ja tilaisuutta seurattessani koin, että vastaajien oli helppo vastata kyselyyn. Testaajia oli enemmän kuin tarpeeksi yhteen testiin, ja tutkimuksesta saatuja parannusideoita voidaan hyödyntää tuotteen jatkokehittämiseen.

Käytettävyysskoeken tuloksena saatiin tietoa siitä, millaisena Timehouse Oy:n kehittämä Edisty.fi-oppimisympäristö näyttäytyy sitä ensimmäistä kertaa käyttävälle opiskelijalle. Kyselyn vastauksista voidaan tulkita, että käyttäjäkokemus on pääosin positiivinen. Samat virheet ja epämiellyttävät kokemukset toistuivat vastauksissa, mikä kertoo siitä, että ne tulisivat mitä todennäköisimmin esiin myös muilla palvelua kokeilevilla käyttäjillä.

Edisty.fi-oppimisympäristö koettiin helppokäyttöisenä, mikä on samalla myös tuotteen kilpailuvaltti Moodlea vastaan. Testaajien ideoinnin pohjalta tehty affiniteettianalyysi antaa mielestäni Timehouse Oy:lle selkeän suunnan tuotteen jatkokehittämiseen, jotta se vastaisi jatkossa paremmin myös opiskelijoiden tarpeita.

Opinnäytetyötä tehdessä opin paljon uusia asioita käytettävyydestä ja eritoten siitä, miten hyvä käytettävyydestä järjestetään. Toivon, että tulevaisuuden työtehtävissäni pääsisin hyödyntämään niitä asioita, joita opin tehdessäni opinnäytetyötä.

Lähteet

Balanced Scorecard Institute. Basic tools for process improvement. Luettavissa:
<https://www.balancedscorecard.org/portals/0/pdf/affinity.pdf>. Luettu: 4.4.2019

Derome, J. 2015. User Testing Blog. What is user experience? Luettavissa:
<https://www.usertesting.com/blog/what-is-user-experience/>. Luettu: 24.3.2019

Ekman, J. 2016. Virtuaalinen oppimisympäristö tukemassa kielikoulutusta. Luettavissa:
<https://www.galimatias.com/blog/virtuaalinen-oppimisymparisto-tukemassa-kielikoulutusta>. Luettu: 23.3.2019

Hatva, A. 1998. Esteettinen ja toimiva verkkojulkaisun ulkoasu. Edita, Helsinki.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 1997. Tutki ja kirjoita. Kirjayhtymä Oy. Helsinki.

iteWiki. Software development. Luettavissa: <https://www.itewiki.fi/opas/software-development/>. Luettu: 23.3.2019

Kaarinan Kaupunki. 2015. Digitaalinen oppiminen ja oppimisympäristöt. Luettavissa:
https://digi-ope.com/tablet/wp-content/uploads/2015/03/Digit_oppiminen_netti.pdf. Luettu: 23.3.2019

Kallio, P. 2017. Digitaalinen oppiminen nyt. Luettavissa:
<https://suomidigi.fi/digitaalinen-oppiminen-nyt/>. Luettu: 23.3.2019

Moodle Docs. Moodle.Net. Luettavissa: <https://docs.moodle.org/30/en/Features>. Luettu: 5.4.2019

Nielsen, J. 2000. User testing. Why you only need to test with 5 users. Luettavissa:
<https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>. Luettu: 23.4.2019

Pun, H. Design For Founders. 15 Timeless Rules for Creating Intuitive Web Apps. Luettavissa: <https://www.designforfounders.com/web-app-ux/>. Luettu: 28.3.2019

Säntti, R. 2015. Digitaalinen oppiminen. Luettavissa: https://www.univaasa.fi/fi/blogs/project/neted/digitaalinen_oppiminen/. Luettu: 23.3.2019

Timehouse Oy. Kotisivut. Luettavissa: <https://www.timehouse.fi/>. Luettu: 23.3.2019

Virtanen, M. 2018. 10 vinkkiä digitaalisen oppimisympäristön kehittämiseen. Metropolia-blogi. Luettavissa: <https://blogit.metropolia.fi/hiilta-ja-timanttia/2018/06/04/10-vinkkia-digitaalisen-oppimisympariston-kehittamiseen/>. Luettu: 23.3.2019

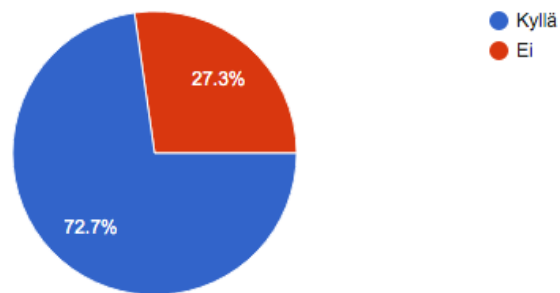
Liitteet

Liite 1. Haastattelukyselyn vastaukset

Liite 1. Haastattelykyselyn vastaukset

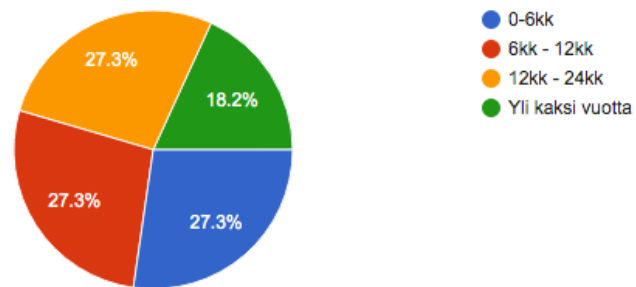
Onko sinulla kokemusta täysin virtuaalisen kurssin suorittamisesta?

11 responses



Käyttökokemus kilpailevasta oppimisympäristöstä (Moodle)

11 responses



Mikä on mielestäsi Moodlen paras ominaisuus?

11 responses

Kaikkien tietojen löydettävyys samasta paikasta.
Tehtävien palautus.
Se, kun joillain kurseilla näkee oikeasti, kuinka monta prosenttia on kurssista suorittanut, sekä helposti näkee mitä tehtäviä ei ole vielä tehnyt.
Kalenteri
Ajoitetut tehtävien palautuslaatikot
Tehtävien palautus ryhmissä (Vain yhden ryhmän jäsenen tarvitsee palauttaa, mutta kaikki ryhmän jäsenet näkevät, että tehtävä on palautettu)
Moodlen aikajana palautuksille
Moodlessa on helppo löytää kurssit
Kaikki kurssit samassa paikassa ja selkeät palautuskansiot kurssien tehtäville
Aikajana (deadlinet) idealtaan, ei toteutukseltaan.
Selkeät tehtävien ohjeet ja palautuskansiot.

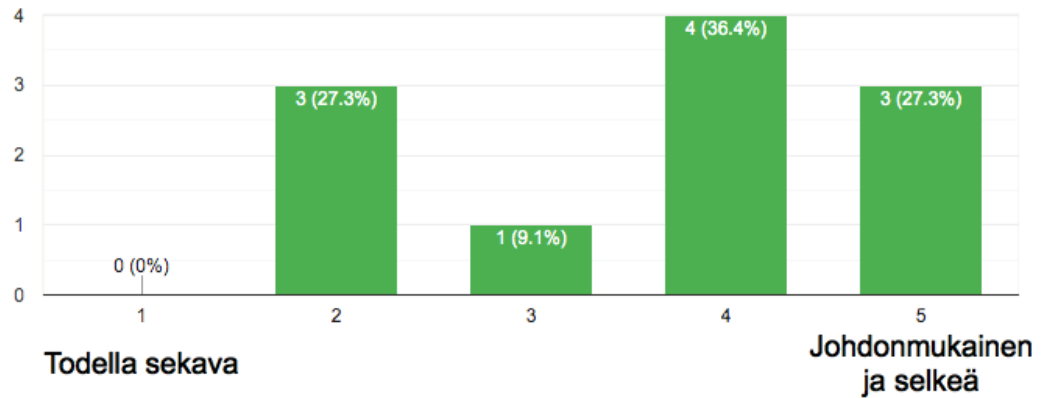
Mitä ominaisuutta jäät kaipaamaan?

11 responses

Yhdenmukainen tietojen järjestely kurseittain.
Kurssinäkömän muokkaus
Se, että sama ominaisuus olisi kaikilla kurseilla automaattisesti. Ja sitä, että etusivun kurssinäkömää pystyisi muokkaamaan, suoritettut pois näkyvistä, tärkeimmät ensimmäiseksi, yms.
Kurssien lajittelua
Kursseille ilmoittautumista ja kurssisältöihin tutustumista
Yhtenäiset kurssiaikataulut
Selkeyttä kurssinäkömän muokkaamisesta
Deadline-kalenteria
Selkeämmät kurssisivut (tietoa vaikea löytää)
Muokattavuutta. Mahdollisuus esimerkiksi poistaa käydyiltä kurssialueilta, klikata ryhmätöinä tehdyt deadlinet aikajanalta pois, kamalan taustakuvan vaihtaminen pois. Kurssialueen rakentamiseen tulisi olla tietty ja sama pohja, jota opettajat käyttävät.
Ettei Moodle kaatuisi niin helposti

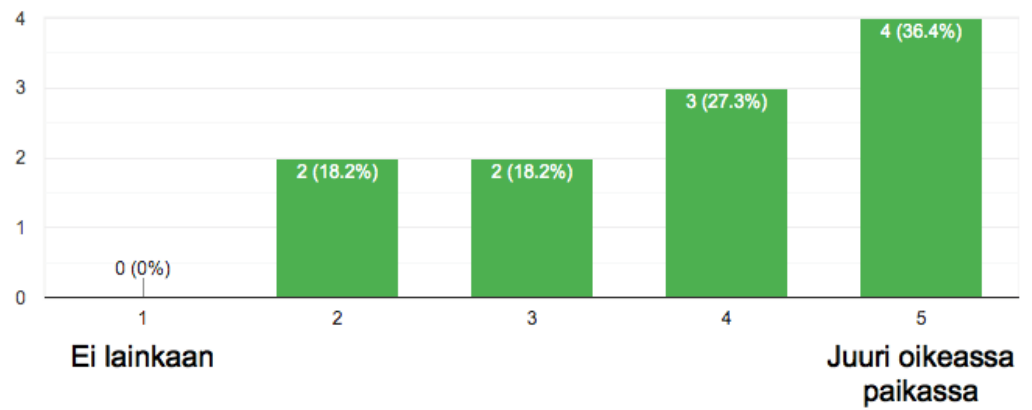
Miten arvioisit sivun asettelua?

11 responses



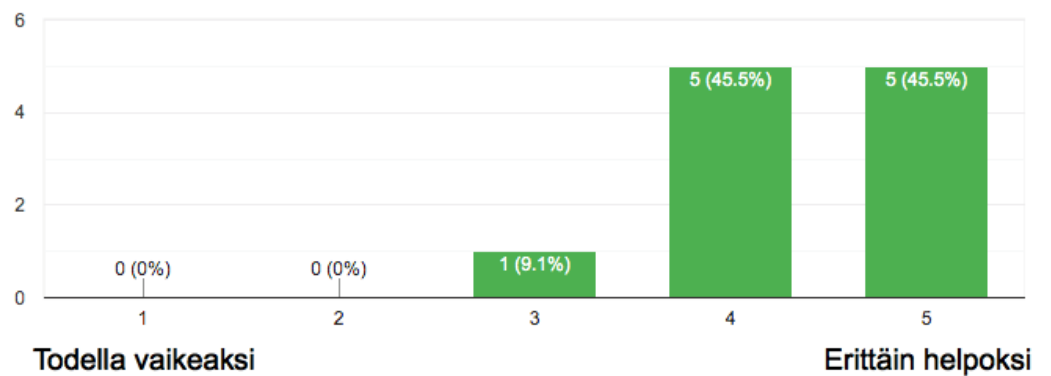
Ovatko painikkeet ja linkit siellä missä niiden olettaisi olevan?

11 responses



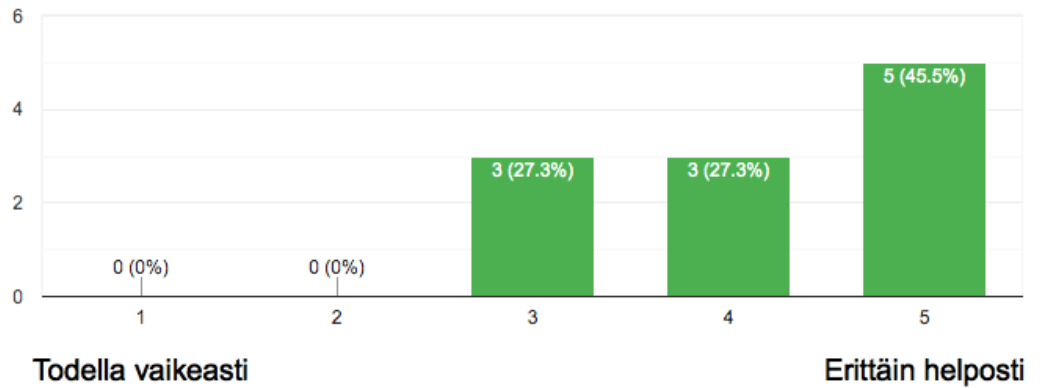
Millaiseksi koit kurssin aloittamisen?

11 responses



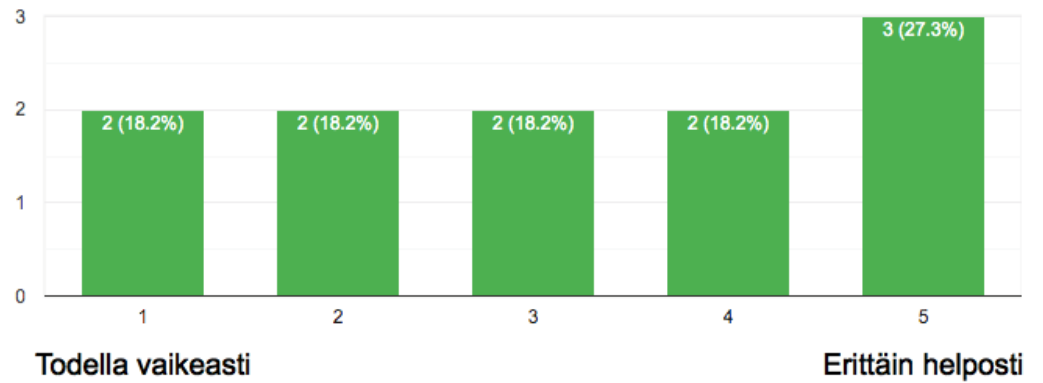
Miten kurssin sisältö ja aihe ovat ymmärrettävissä?

11 responses



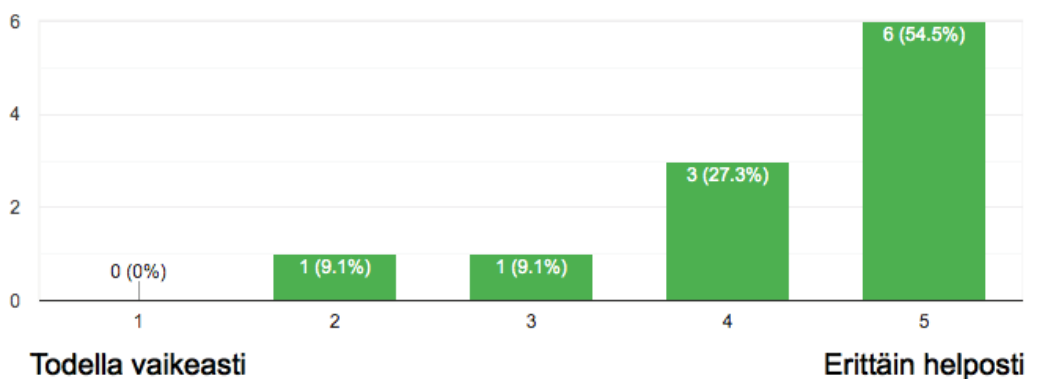
Kuinka ymmärsit kurssin osaamistavoitteet?

11 responses



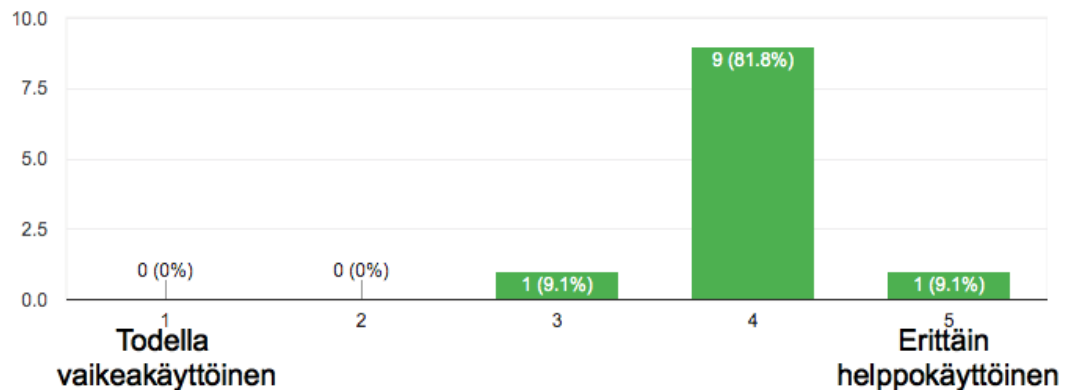
Miten ymmärsit kurssilla edistymisen?

11 responses



Miten arvioisit palvelun helppokäyttöisyyttä?

11 responses



Mikä oli ensivaikutelmasi Edisty.fi sivun auetessa?

11 responses

Miellyttävän selkeä.
Yksinkertainen ja siisti ulkoasu
En ihan ymmärtänyt, mikä oli sivun tarkoitus.
Hyvä, sillä se oli yksinekertainen.
Kuvan tulkinta-kurssin avauskuva suurennuslasihäiskästä oli hiukan luotaantyöntävä
Ihan asiallisen näköinen
Selkeä, tyylikäs, ammattimainen
Sivusto näytti todella simppeleiltä ja sen ulkomuoto oli yhtenäinen värien kanssa.
Käyttöliittymä selkeä ja tilava
Sivusto ei ulkoasultaan eroa muista sivustoista. Etusivu ei näytä siltä, että kyseessä olisi virtuaalinen oppimisympäristö. Sivusto voisi ihan hyvin olla Pertin autokorjaamo tai Paulan kampaamo.
Kyseinen sivu oli hyvin tehty ja selkeä. Tiedonhakeminen oli helppoa.

Mikä oli mielestäsi parasta Edisty.fi oppimisympäristössä?

11 responses

Verratuna Moodleen todella simppele, toisin en ole käyttänyt edisty.fi -palvelua useamman kurssin kanssa. Edistyminen kurssin sisällä on todella selkeää, mikä on hyödyllistä.

Edistymisen seuranta

Edistyminen näkyi selkeästi.

Rajoitettu värien käyttö ja selvä fontti.

Kurssin alkusivun sisällysluettelo

Visuaalisuus (kuvat)

Kuvien hyödyntäminen tekstin tukena

Sen helppokäyttöisyys ja ominaisuuksien toimiminen

Kurssin etenemisen seuranta

Moodleen verrattuna huomattavasti modernimpi fiilis. Ohjausnäkyvä sivusto vaikuttaa hyvältä.

Sivun selkeys ja tiedon löytämisen helppous.

Mikä oli mielestäsi huonoita Edisty.fi oppimisympäristössä?

11 responses

Ennen ilmoittautumista ensimmäiselle kurssille en ymmärtänyt, miksi ilmoittautua, kun kurssin materiaali on muutenkin näkyvässä.

Tekstin määrä

Kun kurssin osion merkitsi suoritetuksi, siirtyy näkyvä takaisin sivun yläreunaan, eikä ylhäältä ole mahdollista painaa itseään seuraavaan osioon, vaan täytyy scrollata alas päästäkseen eteenpäin.

Kun osion merkitsi suoritetuksi, se vain hyppäsi sivun alkuun menemättä automaattisesti seuraavaan osioon.

Merkitse valmiiksi -napin erottaminen seuraavaan siirtymisestä

Kuvat ja tekstit oli aseteltu hieman sekavasti ja ei-johdonmukaisesti

Osa osuuksista hieman suppeita

En itse kokenut, että sivustolla oli "huonoa" asiaa. Ehkä vähän skaalaantumisongelmia?

Kurssille ilmoittautuminen hieman haasteellista (ilmottatuminappi liian alhaalla sivulla)

Värimaailma ei tunnu olevan yhteneväinen (ominaisuudet -sivu).

Mielestäni oppimisympäristössä ei ollut mitään huonoa.

1-3 kehitysideoita, miten kehittäisit palvelua

11 responses

Päänavigoinnin rakenne kaipaa mielestäni logiikkaa. Miksi foorumit ovat napit "ohjausnäkyvä" alla? Sivulla "ominaisuudet" sijoittaisin toiminnallisuuden ja palvelumallin esittelyn ennen tekniikan esittelyä.

Jotain tehtäviä testaamaan oppimista

"Sinä merkitsi osion suoritetuksi." - Kielioppi. Seuraavaan osioon voisi päästä myös sivun yläreunasta.

1. Osion suorittamisen merkintä siirtäisi seuraavaan osioon.
2. Kuvien ja tekstin asetelu synmetrisemmin.

1. Tekstin palstoitusta voisi miettiä, esim. "mitä on kuvan lukeminen" sivun leveät palstat ovat raskaita. 2. Alhaalla voisi olla mahdollisuus myös "merkitä valmiiksi ja siirtyä seuraavaan", ettei sivua tarvitse scrollata alas uudestaan.

1. Ilmoittaudu nappi voisi olla paremmin näkyvillä.
2. Tehtävien palautus.
3. Merkitse valmiiksi -ominaisuus tuntuu turhalta varsinkin, jos osio on lyhyt.

Kurssin edistyminen esim. prosentteina jatkuvasti helposti näkyvissä

Lisää ominaisuuksia!

1. Ilmottatuminappi ylemmäs 2. "Oppimisenäkymään" valikko missä pystyy navigoida kurssin sisällön välillä (tällä hetkellä mahdollisuus siirtyä vain edelliseen tai seuraavaan osioon)

Mitä opit tänään kokeillessasi Edisty.fi oppimisympäristöä?

11 responses

Opin sen, että aina on parantamisen varaa, jos kysyy toisen mielipidettä.

Älypuhelin kamerat ovat jo uskomattoman laadukkaita

-

Internet on täynnä väärennettyjä kuvia =)

En ole kovin kiinnostunut kuvataiteen teoriasta.

Pari asiaa kuvan tulkinnasta

Kappale kuvamanipulaatiosta ja sen vaikutuksista oli mielenkiintoinen ja opettava

Hyviä tietoja kuvista

Kurssin sisällön ja materiaalin pystyy oikeasti esittämään selkeämmin ja johdonmukaisemmin mitä esim. moodlessa :)

Opiskelijoilla on toivoa. Moodle tulisi korvata asap esimerkiksi Edisty palvelulla.

Miten tulkita erilaisia kuvia, videoita ja maalauksia.