

Koulutusala Kulttuuriala	
Koulutusohjelma Muotoilun koulutusohjelma	
Työn tekijä Veera Saarelainen	
Työn nimi Kodin valintakone – työkalu omakotitaloasiakkaan tarvekartoitukseen	
Päiväys 30.5.2013	Sivumäärä/Liitteet 44/53
Ohjaaja Jouni Silfver	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani Honkarakenne Oyj	
<p>Tiivistelmä</p> <p>Tämä opinnäytetyö käsittelee omakotitaloasiakkaan tarpeita kartoittavan valintakoneen graafisen käyttöliittymän suunnittelua. Toimeksiantajana työssä oli Honkarakenne Oyj, joka on maailman johtava hirsitaloja valmistava ja markkinoiva yritys. Valintakone näyttää asiakkaan vastausten perusteella sopivat omakotitalomallit Honkarakenteen mallistosta paremmuusjärjestyksessä. Asiakkaat käyttäisivät sovellusta pääosin itsenäisesti netissä ennen yhteydenottoa myyjään. Valintakone tarjoaa omakotitalon ostoa suunnittelevalle asiakkaalle mahdollisuuden kartoittaa omia toiveitaan, mistä on myöhemmin hyötyä kommunikoinnissa Honkarakenteen myyjien ja suunnittelijoiden kanssa. Valintakoneen tavoitteena on antaa asiakkaalle tunne, että juuri tällä yrityksellä on ratkaisu asiakkaan toiveisiin.</p> <p>Työssä perehdyttiin nopeisiin käyttöliittymäsuunnittelun menetelmiin. Käytetty metodi oli yhdistelmä niin sanottua edullista käytettävyyttä ja ketteriä menetelmiä. Suunnitteluprosessi rakentui Jacob Nielsenin käytettävyyssuunnittelun elinkaarimallia mukaillen. Valintakoneen käytettävyys saavutettiin heuristisen arvioinnin kriteerien ja käytettävyytestauksen avulla. Lähtökohtiin perehtymisen jälkeen vertailuoppimista hyödynnettiin käytettävyystavotteiden asettamisessa. Opinnäytetyössä suunniteltiin konsepti, jota kehitettiin vaiheittain sidosryhmiltä saadun palautteen avulla. Haasteena oli löytää kysymykset, joiden avulla asiakas saa halutun lopputuloksen. Osallistamalla sidosryhmät suunnitteluprosessiin pyrittiin varmistamaan, että suunniteltu käyttöliittymä on käytettävä ja vastaa heidän tarpeitaan. Työn arviointia tapahtui säännöllisesti koko prosessin ajan.</p> <p>Saadakseen täyden hyödyn käyttäjien osallistamisesta tekijä esitti konseptit helposti ymmärrettävien prototyyppien muodossa. Prototyypin käytettävyyttä testattiin potentiaalisilla asiakkailla Omakoti-messuilla. Saatua palautteita käytiin läpi Honkarakenteen edustajan kanssa ja sen pohjalta valintakoneeseen tehtiin tarvittavat muutokset. Seuraava vaihe on valintakoneen toteutus ja palautteen kerääminen kentältä. Jos sovellus osoittautuu toimivaksi, sitä voidaan kehittää edelleen syvällisemmäksi analyysiksi. Sovellus tarjoaa myös paljon tietoa asiakaskunnan tarpeista ja toiveista, joita voidaan hyödyntää yrityksen tuotekehityksessä.</p>	
Avainsanat käyttöliittymät, käytettävyys, tarvekartoitus, testaus, talonrakennus, cool13, opinnäytetyöyhteisö	

Field of Study Culture			
Degree Programme Degree Programme in Design			
Author Veera Saarelainen			
Title of Thesis Selection application – a tool for assessing a detached house buyer’s needs			
Date	30.5.2013	Pages/Appendices	44/53
Supervisor Jouni Silfver			
Client Organisation /Partner Honkarakenne Oyj			
<p>Abstract</p> <p>This final thesis deals with designing the graphic user interface for an application for assessing the needs of a potential house buyer. The client Honka is the world’s leading manufacturer of log houses. The application displays the most suitable detached houses from the Honka collection in ranking order according to the user’s answers. The application is mostly used independently by the potential customers on the company’s website. The application offers the customers planning to buy a house a possibility to identify their own needs, which is subsequently beneficial to the communication with Honka dealers and designers. The goal of the application is to give the customer the feeling that this very company has the solution to the customer’s wishes.</p> <p>The author acquainted herself with rapid user interface design methods. The used method was a fusion of discount usability and agile prototyping. The design process was based on Jacob Nielsen’s usability engineering life-cycle model. Usability was reached by the heuristic evaluation and usability testing. The competitive analysis was used to set the standard for the user interface design and its usability. The author designed a concept, which was developed in stages through feedback. The main challenge was defining the questions that provide the customers with the right end result. Involving the stakeholders in the design process was used to ensure that the user interface would be usable and suit their needs. The evaluation took place on a regular basis throughout the process.</p> <p>In order to obtain the full benefits of involving the users it was important to show the plans in the form of prototypes that are easy to understand. Usability testing with a small group of real potential customers was conducted for one of the prototypes of the application. The received feedback was discussed with the client and the necessary changes to the interface were made. The next phase will be the coding of the actual interface and collecting feedback from field use. If the idea is proven to be successful it could be developed further into a deeper analysis tool. The application can also offer a lot of information about the needs and wishes of the customers in general that could be used in the company’s product development.</p>			
<p>Keywords</p> <p>user interface, usability, testing, cool13, thesis community</p>			