Nõuded kasutajakogemuse ja kasutajaliidese disainile vol1/16.02.2026

Created by Heleene Kaljurand, last updated on May 26, 2026 • 5 minute read

Võti	Nõude liik	Nõue
UXUI-1	Vastutus	Nõuete järgimise eest vastutab tootejuht/tiimijuht koos arendustiimiga.
UXUI-2	Kohaldumine ja erisused	Nõuded kehtivad nii uutele kui ka uuendatavatele teenustele.
UXUI-3	Kohaldumine ja erisused	Teenuste puhul on oluline eristada, millised nõuded on rakendatavad. Nõuete väljajätmine peab olema mõistlik, lähtuma süsteemi kasutamise plaanist ning olema põhjendatud ja kooskõlastatud strateegiatiimiga.
UXUI-4	UX/UI nõuete kontrollnimekirja kasutamine	UX/UI nõuete täitmise hindamisel tuleb kasutada kehtivat UX/UI nõuete kontrollnimekirja. Kontrollnimekirja kasutatakse nii Tellija kui ka Täitja poolt vastavuse hindamiseks hankes, tehnilises kirjelduses ja/või lähteülesandes sätestatud UX/UI nõuetele. Vastutaja on tootejuh/tiimijuht.
UXUI-5	UX/UI nõuete kontrollnimekirja kasutamine	UX/UI nõuete kontrollnimekirja täiendatakse ja ajakohastatakse kogu arendusprotsessi vältel. Kontrollnimekirjast peab nähtuma iga nõude täitmise hetkeseis ning rakendatavus konkreetse lahenduse kontekstis.
UXUI-6	UX/UI nõuete kontrollnimekirja kasutamine	Nõuete täitmismärge tehakse üksnes kontrollimise/testimise tulemustele tuginedes. Vajaduse korral lisatakse kontrollnimekirja selgitused, tõendusmaterjal ning viited testimis-, valideerimis- või muudele asjakohastele dokumentidele.
UXUI-7	UX/UI nõuete kontrollnimekirja kasutamine	Esmane UX/UI nõuete kontrollnimekiri esitatakse enne arendustööde algust, et tagada Tellija ja Täitja vaheline ühine arusaam rakendatavatest UX/UI nõuetest ning nende kohaldamise ulatusest.
UXUI-8	UX/UI nõuete kontrollnimekirja kasutamine	UX/UI kontrollnimekirja täidetakse kogu arenduse vältel ning see uuendatakse ja kinnitatakse iga etapi üleandmisel. Ajakohane kontrollnimekiri on eeltingimus testimise alustamiseks ja lansseerimiseks.
UXUI-9	UX/UI nõuete kontrollnimekirja kasutamine	Lõplik, täielikult täidetud UX/UI nõuete kontrollnimekiri on eeltingimus töö vastuvõtmiseks ning esitatakse töö üleandmisel.
UXUI-10	UX/UI nõuete kontrollnimekirja kasutamine	UX/UI nõuete täitmist võib vajadusel kontrollida pisteliselt UX/UI spetsialist, UX kompetentsijuht või ärianalüüsi kompetentsijuht, hinnates lahenduse vastavust kehtivatele nõuetele ja kokkulepetele.
UXUI-11	Põhimõtted ja standardid	Sisemised ja välised teenused peavad vastama vähemalt WCAG AA taseme nõuetele, et tagada teenuste kättesaadavus kõigile.
UXUI-12	Põhimõtted ja standardid	Sisemiste ja väliste teenuste kavandamisel ja arendamisel tuleb rakendada üldtunnustatud kasutatavuse heuristikaid, disainipõhimõtteid ning interaktsioonireegleid, et tagada järjepidev ja kvaliteetne kasutajakogemus. *Kirjeldus:* Sisemised ja välised teenused peavad arvesse võtma Jakob Nielseni kasutatavuse heuristikat, peavad arvestama Dieter Ramsi disainipõhimõtetega ja Ben Shneidermani interaktsioonireeglitega.
UXUI-13	Põhimõtted ja standardid	Ainult välised teenused peavad vastama Euroopa Liidu ligipääsetavuse standardile (EN 301 549 direktiiv).
UXUI-14	Põhimõtted ja standardid	Teenusedisaini ning agiilse arenduse põhimõtteid ja tehnikaid peab kasutama juba teenuse ideestamise faasis. See tähendab, et lõppkasutaja vajadused, kasutajakogemuse pidev parendamine ning iteratiivne arendusprotsess on kesksel kohal ning otsuste tegemisel toetutakse andetele.
UXUI-15	UX/UI analüüs	UX/UI-analüüsi tulemused dokumenteeritakse koos ärinõuetega ning neid kasutatakse sisendina prototüüpide ja kasutajaliidese arendamisel ja hoitakse kokkulepitud keskkonnas. • Analüüs peab sisaldama sihtrühmasid ja kasutajasegmente, kelle vajadusi lahendus teenindab. • Analüüs peab sisaldama probleemi või vajaduse kirjeldust kasutaja vaates.

		• Analüüs peab sisaldama kasutajauuringute allikaid (nt testimised, intervjuud). • Analüüs peab sisaldama peamisi tähelepanekuid ja järeldusi (testimistest, allikatest jne). • Analüüs peab sisaldama soovitusi disaini täiustamiseks.
UXUI-16	UX/UI analüüs	Dokumendid peavad olema seotud vastava teenuse või komponendi kirjeldusega ning kergesti leitavad projektimeeskonna liikmetele.
UXUI-17	Disainiraamistike kasutus	Disainiraamistikud ja stiiliraamat peavad tagama visuaalse ja disainikeelelise ühtsuse, komponentide korduvkasutatavuse ning toetama kasutajakogemuse disaini.
UXUI-18	Disainiraamistike kasutus	Kõik UI-elemendid peavad vastama kokkulepitud disainiraamistikule (nt TEDI) ja stiiliraamatule.
UXUI-19	Disainiraamistike kasutus	TEDI kasutamine on kohustuslik kõikides arendustes, kus luuakse või uuendatakse riiklikke digiteenuseid, eriti avalikkusele suunatud lahendustes. TEDI kohustuslikkus - TEDI (Terve Eesti Disainisüsteem) on riiklik disainikomponentide kogumik, mis sisaldab nii Figma prototüüpide komponente kui ka arenduses kasutatavaid UI-elemente. TEDI-Ready disainisüsteem
UXUI-20	Disainiraamistike kasutus	Kõik prototüübid tuleb luua TEDI Figma komponentide põhjal. Kui vajalikku komponenti ei ole, tuleb lahendus luua, valideerida UI spetsialistiga ja esitada see TEDI täiendamiseks.
UXUI-21	Disainiraamistike kasutus	Komponentide ümberkujundamine või loomine on lubatud ja peavad vastama UX/UI nõuetele. Välja arvatud juhul, kui see on tehniliselt põhjendatud ja eelnevalt kooskõlastatud disainivõlana. Disainivõlg on teadlik kompromiss, mis ei vasta kokkulepitud disainiõuetele ja mille detailid on dokumenteeritud, et seda saaks tulevikus parandada.
UXUI-22	Prototüüpimine ja Figma projektide haldamine	Kõik kasutajaliidese prototüübid ja disainifailid peavad olema loodud Figma keskkonnas ning salvestatud ja hallatud RIKi Figma tööruumis.
UXUI-23	Prototüüpimine ja Figma projektide haldamine	Failide ligipääs peab olema jagatav õigustega (view/edit) ja tagama töö jätkusuutlikkuse ka personali muutuse korral.
UXUI-24	Prototüüpimine ja Figma projektide haldamine	Igal Figma projektil peab olema selge ja arusaadav nimi ja projekti kirjeldus.
UXUI-25	Prototüüpimine ja Figma projektide haldamine	Igal Figma failil peab olema esileht (cover). Cover aitab failide vahel kiiremini orienteeruda ja loob ühtsuse. RIKi Figma mall
UXUI-26	Prototüüpimine ja Figma projektide haldamine	Iga Figma projekt koosneb nelja tüüpi failidest: • Stiiliraamatu fail • Tööfail - soovi korral igal analüütikul eraldi • Arendusvalmis fail (ready for dev) • Arhiiv (vajadusel)
UXUI-27	Prototüüpimine ja Figma projektide haldamine	Stiiliraamatu fail sisaldab korduvkasutatavaid komponente ja disainielemente.
UXUI-28	Prototüüpimine ja Figma projektide haldamine	Lõplikud disainilahendused tuleb lisada arendusvalmis faili. Sisaldab kinnitatud ja arenduseks ettevalmistatud disainilahendusi.
UXUI-29	Prototüüpimine ja Figma projektide haldamine	Tööfailid on mõeldud mustanditeks.
UXUI-30	Prototüüpimine ja Figma projektide haldamine	Arhiivi lisatakse kõik vanad tööd, mis enam ei päde, aga soovitakse mingil põhjusel alles hoida.
UXUI-31	Prototüüpimine ja Figma projektide haldamine	Igas failis olevad lehed (*pages*) tuleb korrektselt nimetada vastavalt nende sisule (nt "Avaleht", "Töölaud" jne).
UXUI-32	Prototüüpimine ja Figma projektide haldamine	Aredusvalmis failis peab iga raam (*frame*) kandma selget ja arusaadavat nime, mitte vaikimisi genereeritud nimetusi (nt "Frame 1", "Group 2").
UXUI-33	Prototüüpimine ja Figma projektide haldamine	RIKi Figma tööruumi haldavad RIKi poolt määratud administraatorid.
UXUI-34	Kasutajakeskus ja kasutajatega testimine	Arendusprotsessi käigus tuleb testida prototüüpe ja valminud lahendusi sihtrühma kasutajatega, võimalusel erivajadustega inimestega.
UXUI-35	Kasutajakeskus ja kasutajatega testimine	Kasutajatega testimised peavad keskenduma kasutatavusele, arusaadavusele ja ligipääsetavusele.

UXUI-36	Kasutajakesksus ja kasutajatega testimine	Testimistulemused tuleb dokumenteerida ning nende järeldusi kasutada teenuse täiendamiseks.
UXUI-37	UX kirjutamine	Kasutajaliidese tekstid (nt. teavitustekstid, nupu nimetused jne) peavad olema lühikesed, arusaadavad, tegevust kirjeldavad ja vältima kantseliiti.
UXUI-38	Kasutajate tagasiside ja pidev arenduse tugi	Pärast teenuse lansseerimist tuleb koguda kasutajate tagasisidet regulaarselt, kasutades selleks sobivaid kanaleid (nt. tagasisidevormid, kasutajatugi, analüütika). Saadud sisendit kasutatakse iteratiivseks täiustamiseks ja kasutajate ootustega kooskõlas püsimiseks.
UXUI-39	Kasutajakogemuse mõõdikud	Kasutajakogemuse kvaliteedi hindamise mõõdikud on: kasutajate rahulolu ja vajadusel süsteemi kasutatavuse skoor (SUS) . Need aitavad tuvastada kitsaskohti ja hinnata parenduste mõju.
UXUI-40	Kasutajakogemuse mõõdikud	Teenused peavad võimaldama kasutajakäitumise jälgimist (nt Google Analytics, Matomo) eesmärgiga hinnata tegelikku UXi.
UXUI-41	Tehniline rakendus ja dokumentatsioon	Kõik kasutajaliidese komponendid peavad olema dokumenteeritud koos tehnilise kirjelduse ja kasutusnäidetega (nt Storybook).
UXUI-42	Tehniline rakendus ja dokumentatsioon	Kasutajaliidese tehniline realiseerimine peab tagama UX/UI nõuete täieliku ja järjepideva rakendamise.
UXUI-43	Turvalisus ja privaatsus kasutajaliideses	RIKi töötajad kasutavad Figmat ainult RIKi e-postiga. Välise ressursi puhul lepitakse juurdepääsu andmine projektipõhiselt kokku.
UXUI-44	Turvalisus ja privaatsus kasutajaliideses	Iga uue Figma litsentsi kasutaja tellib tiimijuht.
UXUI-45	Turvalisus ja privaatsus kasutajaliideses	Kasutajaliideses tuleb järgida andmekaitse ja küberturvalisuse parimaid tavasid. Väliste arendajatele puhul täpsustada õiguse tiimiga üle, millist teavet peetakse AK teabeks.
UXUI-46	Turvalisus ja privaatsus kasutajaliideses	Prototüüpimisel kasutatakse üksnes sünteetilisi andmeid, mis ei sisalda isikuandmeid ega muud tundlikku teavet. Live-andmeid ei tohi kasutada.
UXUI-47	Responsiivsus ja ligipääsetavus	Lahendused peavad toimima erinevates ekraanisuurustes ja seadmetes ilma horisontaalse kerimiseta.
UXUI-48	Abiinfo kasutajaliideses	Kui kasutaja vajab täiendavat infot (kasutusjuhend), peab abiinfo olema lühike, kergesti leitav ja kontekstipõhine ning kuvatud samas kasutajaliidese vaates, kus kasutaja oma ülesannet täidab
UXUI-49	Versioonihaldus ja muutuste logi	Kõik muudatused prototüüpides, komponentides ja dokumentatsioonis peavad olema versioonitavad ning muudatused logitud (sh Figma failide ja Confluence'i artiklite muudatused), millega tagatakse jälgitavus - millal ja miks mingi disainimuutus tehti.
UXUI-50	Versioonihaldus ja muutuste logi	Kui mõni disainilahendus ei vasta täielikult nõuetele, tuleb see dokumenteerida ning registreerida disainivõlana vastavustablisse.
UXUI-51	UX/UI nõuete dokumendi haldamine	Käesolevat dokumenti ajakohastatakse vähemalt kord aastas või olulisemate muudatuste korral. Uuenduste eest vastutab UX disaini kompetentsijuht.

Allikad:

10 Usability Heuristics for User Interface Design *10 Usability Heuristics for User Interface Design - NN/g*

Dieter Rams: 10 Timeless Commandments for Good Design *Dieter Rams: 10 Timeless Commandments for Good Design | IxDF*

Euroopa Liidu digiligipääsetavuse standardis *EN 301 549 V3.2.1 (2021-03)*

The Eight Golden Rules of Interface Design *Ben Shneiderman*

TEDI *TEDI-Ready disainisüsteem*

Veebilehe ja mobiilirakenduse ligipääsetavuse nõuded ning ligipääsetavust kirjeldava teabe avaldamise kord *Veebilehe ja mobiilirakenduse ligipääsetavuse nõuded ning ligipääsetavust kirjeldava teabe avaldamise kord–Riigi Teataja*

No labels