



Ihmisen ja tietokoneen vuorovaikutuksen sanasto

suomi–englanti

2025

Sisällys

Esipuhe	3
Sanaston rakenne ja merkinnät	5
1 Sanasto	6
1.1 Erikoisalat	6
1.2 Käytettävyys ja käyttäjäkokemus	8
1.3 Saavutettavuus	9
1.4 Menetelmät ja työkalut	10
1.4.1 Käyttäjätutkimus	10
1.4.2 Käytettävyyden arviointi	12
1.4.3 Saavutettavuuden arviointi	12
1.4.4 Iteratiivinen suunnittelu	13
1.4.5 Heuristiikat ja muut ohjenuorat	14
1.5 Vuorovaikutteiset järjestelmät	15
1.6 Kognitio	16
1.6.1 Kognitiiviset vinoumat	17
1.6.2 Hahmolait	17
1.7 Filosofia	18
Hakemisto	19

Esipuhe

Käsissäsi on SIGCHI Finlandin koostama ihmisen ja tietokoneen vuorovaikutuksen alan suomi–englanti -sanasto. Toimintamme tarkoituksena on edistää alan toimintaa Suomessa, ja juuri sitä varten sanasto on luotu. Sanaston avulla tavoitteenamme on auttaa kaikkia alaan liittyvistä asioista suomen kielellä viestiviä – niin opiskelijoita, opettajia, tutkijoita kuin alalla työskenteleviä ja sen ilmiöistä raportoivia. Yhteinen sanasto helpottaa tiedon jakamista ja tukee alan kehittymistä, sekä avaa uusia näkökulmia.

Kuten sanastoon tutustuessa huomaat, olemme rajanneet sanaston termien käännöksiin sekä lyhenteiden keräämiseen, mutta työtä voidaan jatkaa myöhemmin myös lisäämällä käsitteenmäärittelyjä. Sanasto on järjestetty aihealueittain kokonaiskuvan hahmottamisen tueksi, vaikka täydellinen aihejaottelu lienee mahdotonta. Sanaston lopusta löytyy hakemisto, jossa termit on listattu aakkosjärjestykseen.

Työtä tehdessä olemme todenneet, että sanasto ei voi koskaan olla valmis ja muuttumattoman dokumentti. Laaja, monia aloja yhdistävä tieteenala tekee käyttämästämme sanastosta rikkaan. Alan kehitys luo jatkuvasti uusia ilmiötä, ja ajoittain nousee tarve täysin uusille termeille. Ajan myötä käyttämämme kieli elää ja muovautuu, ja soveltuvimmat termit saattavat vaihdella käyttötilanteen mukaan. Näistä haasteista huolimatta – tai oikeastaan juuri niiden takia – näemme, että alan sanastotyölle on tarve, ja meillä alan yhdistyksenä on tärkeä rooli olla sanaston luomista tukemassa.

Krista Penttilä on tehnyt erinomaista työtä sanaston koostamisessa. Sanasto pohjautuu Kristan tekemään työhön sekä keskusteluihin SIGCHI Finlandin hallituksen jäsenten kesken. Ensimmäisen kerran sanasto esiteltiin laajemmalle yleisölle syyseminaarimme yhteydessä marraskuussa 2024. Iso kiitos kaikille sanastotyöpajaan osallistuneille arvokkaista kommentteista, jotka työstivät sanastoa eteenpäin. Toivotamme kaikki tervetulleeksi mukaan sanaston jatkokehitykseen, sillä tarkoituksenamme on jatkaa sanaston kehitystä osana toimintaamme myös tulevina vuosina.

SIGCHI Finlandin puolesta,

Laura Havinen

Puheenjohtaja 2025

Sanaston on koonnut

Krista Penttilä

Asiantuntijoina sanaston ensimmäisen version laatimisen tukena ovat olleet

Laura Havinen, Vaasan yliopisto

Johanna Silvennoinen, Jyväskylän yliopisto

Timo Tokkonen, Oulun yliopisto

Annika Wolff, LUT-yliopisto

Seppo Helle, Turun yliopisto

Rebekah Rousi, Vaasan yliopisto

Markus Ahola, LAB-ammattikorkeakoulu

Mirva Tapola, Turun yliopisto

Ihmisen ja tietokoneen vuorovaikutuksen sanasto

Suomi–englanti

SIGCHI Finland

Toukokuu 2025

Viittausohje:

SIGCHI Finland (2025). *Ihmisen ja tietokoneen vuorovaikutuksen sanasto: Suomi–englanti (Versio 2025-05)*. Saatavilla: [verkkosivun osoite]

Sanaston rakenne ja merkinnät

Sanaston rakenne

Sanasto on ryhmitelty aiheenmukaisesti lukuihin, ja tietyn aiheen sisällä termit on järjestetty aakkosjärjestykseen.

Aakkosellinen hakemisto englanninkielisistä termeistä löytyy sanaston lopusta.

Sanaston merkintöjen selitteet

Ensimmäinen ja **lihavoitu** termi on suositeltu suomenkielinen termi.

Ensimmäistä termiä seuraavat, ei-lihavoidut termit ovat synonyymeja.

Suluissa olevat termit tai lyhenteet ilmentävät ei-suositeltuja synonyymeja tai lyhenteitä.

1 Sanasto

1.1 Erikoisalalat

suomi	englanti	lyhenne
affektiivinen suunnittelu	affective design	
emotionaalinen suunnittelu	emotional design	
ergonomia	ergonomics	
ihmisen ja datan vuorovaikutus; ihmisen ja datan välinen vuorovaikutus	human-data interaction	HDI
ihmisen ja koneen vuorovaikutus; ihmisen ja koneen välinen vuorovaikutus	human-machine interaction; (man-machine interaction)	HMI; (MMI)
ihmisen ja robotin vuorovaikutus; ihmisen ja robotin välinen vuorovaikutus	human-robot interaction	HRI
ihmisen ja teknologian vuorovaikutus; ihmisen ja teknologian välinen vuorovaikutus	human-technology interaction	HTI
ihmisen ja tekoälyn vuorovaikutus; ihmisen ja tekoälyn välinen vuorovaikutus	human-AI interaction	HAX
ihmisen ja tietokoneen vuorovaikutus; ihmisen ja tietokoneen välinen vuorovaikutus	human-computer interaction	HCI
ihmiskeskeinen suunnittelu; ihmislähtöinen suunnittelu	human-centered design; human-centred design	HCD
informaatioarkkitehtuuri	information architecture	IA
informaatiosuunnittelu; informaatiomuotoilu	information design	
inhimilliset tekijät	human factors; human factors engineering	HF; HFE
inklusiivinen suunnittelu	inclusive design	
kaikille sopiva suunnittelu	universal design; design for all	
kognitiivinen ergonomia	cognitive ergonomics	

suomi	englanti	lyhenne
kognitiivinen kielitiede	cognitive linguistics	
kognitiivinen psykologia	cognitive psychology	
kognitiotiede	cognitive science	
kokemussuunnittelu	experience design	XD
käyttäjäkeskeinen suunnittelu; käyttäjälähtöinen suunnittelu	user-centered design; user-centred design	UCD
käyttäjäkokemussuunnittelu; UX-suunnittelu	user experience design; UX design	UXD
käyttöliittymäsuunnittelu; UI-suunnittelu	user interface design; UI design	UID
lapsen ja tietokoneen vuorovaikutus; lapsen ja tietokoneen välinen vuorovaikutus	child-computer interaction	CCI
palvelumuotoilu	service design	
robotiikka	robotics	
tekninen viestintä	technical communication	
teollinen muotoilu	industrial design	
tietojenkäsittelytiede	computer science	
visuaalinen suunnittelu	visual design	
vuorovaikutussuunnittelu	interaction design	IxD

1.2 Käytettävyys ja käyttäjäkokemus

suomi	englanti	lyhenne
käyttäjäkokemus	user experience	UX
käytettävyys	usability	
käyttökokemus	experience during use	
käyttäjä	user	
loppukäyttäjä	end-user	
aloittelija; aloitteleva käyttäjä	novice user	
kokenut käyttäjä	expert user	
käyttäjän tarve	user need; user requirement	
käyttäjän tavoite	user goal	
käyttäjän toimintakyky	user capability	
käyttäjän taidot	user skills	
käytön konteksti	context of use	
ympäristötekijä	external factor	
pragmaattinen ominaisuus; käytännöllinen ominaisuus	pragmatic attribute	
hedonistinen ominaisuus; nautinnollinen ominaisuus	hedonistic attribute	
affordanssi; tarjouma	affordance	
merkitsijä	signifier	
havaittu käytettävyys; koettu käytettävyys	perceived usability	

suomi	englanti	lyhenne
harhauttava suunnittelumalli	dark pattern; deceptive pattern; manipulative pattern	
harhauttava suunnittelu	dark design; deceptive design; manipulative design	
käytettävyysongelma	usability issue; usability problem	

1.3 Saavutettavuus

suomi	englanti	lyhenne
saavutettavuus	accessibility; digital accessibility; web accessibility	
esteettömyys	physical accessibility; barrier-free design	
saavutettava	accessible	
inklusiivinen	inclusive	
saavutettavuusperiaate	accessibility principle	
verkkosisällön saavutettavuusohjeet	web content accessibility guidelines	WCAG
havaittava	perceivable	
hallittava	operable	
ymmärrettävä	understandable	
toimintavarma	robust	
yleiskieli	standard language	
selkeä yleiskieli	plain language	

suomi	englanti	lyhenne
selkokieli	easy language	
toimintakyky	functional ability	
fyysinen toimintakyky	physical functioning	
kognitiivinen toimintakyky	cognitive functioning	
psykykinen toimintakyky	psychological functioning	
sosiaalinen toimintakyky	social functioning	
toimintarajoite	functional difficulty	
vamma	disability	
avustava teknologia	assistive technology	
ruudunlukuohjelma	screen reader	
suurenusohjelma	screen magnifier	
tekstivastine; alt-teksti	alternative text; alt text	

1.4 Menetelmät ja työkalut

1.4.1 Käyttäjätutkimus

suomi	englanti	lyhenne
käyttäjätutkimus	user research	
persoona; käyttäjäpersoona	persona; user persona	
empatiakartta	empathy map	
kontaktipiste	touch point	
käyttäjäpolku	user journey	
asiakaspolku	customer journey	

suomi	englanti	lyhenne
käyttäjäskenaario	user scenario	
käyttäjätarina	user story	
käyttäjähaastattelu	user interview	
päiväkirjatutkimus	diary study	
fokusryhmä	focus group	
korttien lajittelu	card sorting	
kenttätutkimus	field study	
tilannetutkimus	contextual inquiry	
käyttäjän havainnointi	user observation	
ääneenajattelu	thinking aloud	
protokolla-analyysi	protocol analysis	
katseenseuranta	eye tracking	
ilmeiden tunnistus	facial expression recognition	
ihon sähkönjohtavuus; galvaaninen ihoreaktio	electrodermal activity; galvanic skin response	EDA
aivosähkökäyrä; elektroenkefalografia	electroencephalography	EEG
aivomagneettikäyrä; magnetoenkefalografia	magnetoencephalography	MEG
lihassähkökäyrä; elektromyografia	electromyography	EMG

1.4.2 Käytettävyyden arviointi

suomi	englanti	lyhenne
käytettävyyden arviointi	usability evaluation	
käytettävyydestaus	usability testing	
vertailuanalyysi; esikuva-analyysi	benchmarking	
tehtäväanalyysi	task analysis	TA
hierarkkinen tehtäväanalyysi	hierarchical task analysis	HTA
A/B-testaus	A/B testing	
monimuuttujatestaus	multivariate testing	MVT
kognitiivinen läpikäynti	cognitive walkthrough	
heuristinen arviointi	heuristic evaluation	

1.4.3 Saavutettavuuden arviointi

suomi	englanti	lyhenne
saavutettavuuden arviointi	accessibility evaluation	
saavutettavuusauditointi	accessibility audit; accessibility assessment	
saavutettavuustestaus	accessibility testing	
esteiden läpikäynti	barrier walkthrough	
automaattinen saavutettavuuden tarkistustyökalu	automated accessibility testing tool	

1.4.4 Iteratiivinen suunnittelu

suomi	englanti	lyhenne
iteratiivinen suunnittelu	iterative design	
iteratiivinen suunnitteluprosessi	iterative design process	
iteraatio	iteration	
suunnitteluajattelu; muotoiluajattelu	design thinking	DT
osallistava suunnittelu	participatory design	
yhteissuunnittelu	co-design; cooperative design; collaborative design	
fasilitointi	facilitating	
fasilitoija	facilitator	
suunnittelija	designer	
kehittäjä	developer	
ketterä kehitys	agile development	
ketterä menetelmä	agile method	
aivoriihi	brainstorming	
prototyyppi	prototype	
korkean tarkkuuden prototyyppi	high-fidelity prototype; hi-fi prototype	
matalan tarkkuuden prototyyppi	low-fidelity prototype; lo-fi prototype	
paperiprototyyppi	paper prototype	
pienin toimiva tuote	minimum viable product	MVP
rautalankamalli	wireframe	
näköismalli	mockup	

suomi	englanti	lyhenne
luonnos	sketch	
suunnittelumalli	design pattern	
tuplatimantti	double diamond	
kuvakäsikirjoitus	storyboard	
tunnelmataulu; tunnelmakartta	mood board	

1.4.5 Heuristiikat ja muut ohjenuorat

suomi	englanti	lyhenne
heuristiikka	heuristic	
Fittsin laki	Fitts's law	
Hickin laki; Hick-Hymanin laki	Hick's law; Hick-Hyman law	
Millerin laki	Miller's law	
Occamin partaveitsi	Occam's razor	
opittavuus	learnability	
muistettavuus	memorability	
ymmärrettävyys	understandability	
luotettavuus	reliability	
tehokkuus	efficiency	
joustavuus	flexibility	
johdonmukaisuus; yhteneväisyys	consistency	
sisäinen johdonmukaisuus	internal consistency	
ulkoinen johdonmukaisuus	external consistency	
hyväksyttävyys	acceptability	

suomi	englanti	lyhenne
läpinäkyvyys	transparency	
minimalistinen	minimalistic	
esteettinen	aesthetic	
käyttäjän kontrolli ja vapaus	user control and freedom	
järjestelmän tilan näkyvyys	visibility of system status	
virheiden estäminen	error prevention	
ongelman vakavuus	problem severity	
toistuvuus	frequency	
vaikutus	impact	
pysyvyys	persistence	

1.5 Vuorovaikutteiset järjestelmät

suomi	englanti	lyhenne
vuorovaikutteinen järjestelmä; interaktiivinen järjestelmä	interactive system	
käyttöliittymä	user interface	UI
selainpuoli	frontend	
palvelinpuoli	backend	
haptiikka	haptics	
eleentunnistus	gesture recognition	
ruumiillinen vuorovaikutus	embodied interaction	
affektiivinen tietotekniikka	affective computing	
jokapaikan tietotekniikka	ubiquitous computing; pervasive computing	ubicomp
esineiden internet	internet of things	IoT
puettava teknologia	wearable technology	

suomi	englanti	lyhenne
ihmiskeskeinen tekoäly	human-centred AI; human-centered AI	HCAI
generatiivinen tekoäly	generative artificial intelligence	GenAI; GAI
suuri kielimalli	large language model	LLM
kehote	prompt	
kehotesuunnittelu	prompt engineering	

1.6 Kognitio

suomi	englanti	lyhenne
kognitio	cognition	
kognitiivinen kuorma	cognitive load	
kognitiivinen malli	cognitive model	
kognitivismi	cognitivism	
konnektionismi	connectionism	
havainnointi	perception	
tunnistus	recognition	
tarkkaavaisuus	attention	
tulkinta	interpretation	
representaatio	mental representation; cognitive representation	
metakognitio	metacognition	
kehollinen kognitio	embodied cognition	
laajennettu kognitio	extended cognition	
hajautettu kognitio	distributed cognition	
kognitiivinen dissonanssi	cognitive dissonance	

suomi	englanti	lyhenne
emootio	emotion	
tunne	feeling	
mieliala	mood	
affekti	affect	

1.6.1 Kognitiiviset vinoumat

suomi	englanti	lyhenne
kognitiivinen vinouma; kognitiivinen harha	cognitive bias	
vahvistusharha	confirmation bias	
voittajan vankkurit	bandwagon effect	
yksimielisyys harha	false consensus bias	
ryhmäajattelu	groupthink	
Zeigarnik-efekti	Zeigarnik effect	
sädekehävaikutus; haloeffekti	halo effect	

1.6.2 Hahmolait

suomi	englanti	lyhenne
hahmolaki	gestalt principle	
hahmopsykologia	gestalt psychology	
hyvän muodon laki; yksinkertaisuuden laki	law of good figure; law of Prägnanz ; law of simplicity	
hyvän jatkon laki	law of continuity	

suomi	englanti	lyhenne
läheisyyden laki	law of proximity	
samankaltaisuuden laki	law of similarity	
sulkeutuvuuden laki	law of closure	
symmetrian laki	law of symmetry	
yhteisen alueen laki	law of common region	
yhteisen liikkeen laki	law of common fate	

1.7 Filosofia

suomi	englanti	lyhenne
mielenfilosofia	philosophy of mind	
komputationalismi; klassinen teoria	computationalism; computational theory of mind	
tietokonemetafora	computational metaphor	
semiotiikka; merkkioppi	semiotics	
semantiikka; merkitysoppi	semantics	
syntaksi; lauseoppi	syntax	
pragmatiikka	pragmatics	
etiikka	ethics	
estetiikka	aesthetics	

Hakemisto

A/B testing	12	cognitive representation.....	16
acceptability.....	14	cognitive science.....	7
accessibility.....	9	cognitive walkthrough	12
accessibility assessment	12	cognitivism	16
accessibility audit.....	12	collaborative design	13
accessibility evaluation	12	computational metaphor.....	18
accessibility principle.....	9	computational theory of mind.....	18
accessibility testing.....	12	computationalism	18
accessible.....	9	computer science.....	7
aesthetic	15	confirmation bias	17
aesthetics.....	18	connectionism.....	16
affect.....	17	consistency.....	14
affective computing.....	15	context of use	8
affective design.....	6	contextual inquiry	11
affordance	8	cooperative design.....	13
agile development	13	customer journey.....	10
agile method.....	13	dark design.....	9
alt text.....	10	dark pattern	9
alternative text	10	deceptive design	9
assistive technology.....	10	deceptive pattern	9
attention	16	design for all.....	6
automated accessibility testing tool...12		design pattern.....	14
backend.....	15	design thinking.....	13
bandwagon effect.....	17	designer	13
barrier walkthrough.....	12	developer	13
barrier-free design	9	diary study	11
benchmarking.....	12	digital accessibility	9
brainstorming	13	disability.....	10
card sorting.....	11	distributed cognition.....	16
CCI.....	7	double diamond.....	14
child-computer interaction.....	7	DT	13
co-design.....	13	easy language.....	10
cognition	16	EDA.....	11
cognitive bias	17	EEG	11
cognitive dissonance.....	16	efficiency	14
cognitive ergonomics.....	6	electrodermal activity.....	11
cognitive functioning	10	electroencephalography	11
cognitive linguistics.....	7	electromyography	11
cognitive load.....	16	embodied cognition	16
cognitive model	16	embodied interaction	15
cognitive psychology.....	7	EMG.....	11

emotion	17	HF	6
emotional design	6	HFE	6
empathy map.....	10	Hick's law.....	14
end-user.....	8	Hick-Hyman law	14
ergonomics	6	hierarchical task analysis.....	12
error prevention	15	hi-fi prototype	13
ethics.....	18	high-fidelity prototype	13
experience design	7	HMI	6
experience during use	8	HRI.....	6
expert user.....	8	HTA.....	12
extended cognition.....	16	HTI.....	6
external consistency	14	human factors.....	6
external factor	8	human factors engineering.....	6
eye tracking.....	11	human-AI interaction.....	6
facial expression recognition	11	human-centered AI	16
facilitating	13	human-centered design.....	6
facilitator.....	13	human-centred AI.....	16
false consensus bias.....	17	human-centred design.....	6
feeling	17	human-computer interaction	6
field study	11	human-data interaction	6
Fitts's law	14	human-machine interaction	6
flexibility	14	human-robot interaction	6
focus group	11	human-technology interaction	6
frequency.....	15	IA	6
frontend.....	15	impact	15
functional ability.....	10	inclusive	9
functional difficulty.....	10	inclusive design.....	6
GAI	16	industrial design.....	7
galvanic skin response	11	information architecture.....	6
GenAI	16	information design.....	6
generative artificial intelligence	16	interaction design	7
gestalt principle	17	interactive system	15
gestalt psychology	17	internal consistency	14
gesture recognition.....	15	internet of things	15
groupthink	17	interpretation.....	16
halo effect.....	17	IoT	15
haptics.....	15	iteration.....	13
HAX	6	iterative design.....	13
HCAI	16	iterative design process	13
HCD	6	IxD	7
HCI.....	6	large language model.....	16
HDI	6	law of closure	18
hedonistic attribute	8	law of common fate	18
heuristic	14	law of common region	18
heuristic evaluation	12	law of continuity	17

law of good figure.....	17	problem severity.....	15
law of proximity.....	18	prompt.....	16
law of Prägnanz.....	17	prompt engineering.....	16
law of similarity.....	18	protocol analysis.....	11
law of simplicity.....	17	prototype.....	13
law of symmetry.....	18	psychological functioning.....	10
learnability.....	14	recognition.....	16
LLM.....	16	reliability.....	14
lo-fi prototype.....	13	robotics.....	7
low-fidelity prototype.....	13	robust.....	9
magnetoencephalography.....	11	screen magnifier.....	10
manipulative design.....	9	screen reader.....	10
manipulative pattern.....	9	semantics.....	18
man-machine interaction.....	6	semiotics.....	18
MEG.....	11	service design.....	7
memorability.....	14	signifier.....	8
mental representation.....	16	sketch.....	14
metacognition.....	16	social functioning.....	10
Miller's law.....	14	standard language.....	9
minimalistic.....	15	storyboard.....	14
minimum viable product.....	13	syntax.....	18
MMI.....	6	TA.....	12
mockup.....	13	task analysis.....	12
mood.....	17	technical communication.....	7
mood board.....	14	thinking aloud.....	11
multivariate testing.....	12	touch point.....	10
MVP.....	13	transparency.....	15
MVT.....	12	ubicom.....	15
novice user.....	8	ubiquitous computing.....	15
Occam's razor.....	14	UCD.....	7
operable.....	9	UI.....	15
paper prototype.....	13	UI design.....	7
participatory design.....	13	UID.....	7
perceivable.....	9	understandability.....	14
perceived usability.....	8	understandable.....	9
perception.....	16	universal design.....	6
persistence.....	15	usability.....	8
persona.....	10	usability evaluation.....	12
pervasive computing.....	15	usability issue.....	9
philosophy of mind.....	18	usability problem.....	9
physical accessibility.....	9	usability testing.....	12
physical functioning.....	10	user.....	8
plain language.....	9	user capability.....	8
pragmatic attribute.....	8	user control and freedom.....	15
pragmatics.....	18	user experience.....	8

user experience design	7	user-centered design	7
user goal	8	user-centred design	7
user interface	15	UX	8
user interface design	7	UX design	7
user interview	11	UXD	7
user journey	10	visibility of system status	15
user need	8	visual design	7
user observation	11	WCAG	9
user persona	10	wearable technology	15
user requirement	8	web accessibility	9
user research	10	web content accessibility guidelines ...	9
user scenario	11	wirefram	13
user skills	8	XD	7
user story	11	Zeigarnik effect	17