

Задание 3	Тестване на Mockup прототип
Дисциплина	Проектиране на човеко-машинен интерфейс 2018

Участници в тестовия екип				
№	Име и фамилия	Факултетен №	Специалност	Курс
1	Йоана Цветанова Георгиева	61920	СИ*	III
2	Симона Теодосиева Ценова	61946	СИ*	III

* СИ = Софтуерно инженерство

Име на тествания проект	Test_HCI_2018_404CodeNotFound_61920_61946
-------------------------	---

Име на проекта	BooksHub
----------------	----------

1. Цели на тестването за използваемост

Целта на тестването за използваемост (usability testing) на Mockup прототипа е да диагностицира потенциалните проблеми с използването на потребителския интерфейс на приложението за решаване на задачите дефинирани в сценарийите за използване от различните типове потребители/роли.

2. Методология на тестване

Тестването включва два основни етапа: първоначално изучаване ; проиграване на предварително подгответи сценарии.

По време на етапа на първоначалното изучаване, всеки един от членовете на тестващата група се запознава самостоятелно с приложението и се опитва да отговори писмено (в размер на около 1 страница) на следните въпроси: за какво може да служи приложението; какви са потенциалните потребители; какви проблеми може да се решават с приложението; какви възможности предоставя приложението на потребителите; какви основни функции предоставя приложението в зависимост от вида потребител, какво ви харесва най-много от пръв поглед, какво не ви харесва от пръв поглед, какво ви учудва и затруднява най-много от пръв поглед.

По време на проиграване на сценарийите, всеки предварително дефиниран сценарий на използване се проиграва от гледна точка на персоната, за която се отнася в съответната роля спрямо приложението (в случая Регистриран потребител, Гост или Администратор).

Проиграването на сценарийите включва три основни роли: Модератор, Потребител и Наблюдател. Всеки от участниците в тестващия екип задължително участва в проиграването на поне един сценарий във всяка от трите роли (т.е. в един сценарий е Модератор, в друг Потребител, а в трети Наблюдател). Спецификата на всяка от ролите е обобщена както следва:

- Модератор

- инициира диалога с Потребителя като задава предварителни въпроси свързани с опита на Потребителя при използване на мобилни приложения, брой използвани приложения, любими приложения;
 - инициира тестването на конкретен сценарий на използване на Mockup прототипа като прочита описанието на сценария на Потребителя и го помолва да мисли на глас докато проиграва съответния сценарий;
 - след завършване на сценария благодаря на потребителя и му задава допълнителни въпроси изясняващи наблюдаваното поведение и изживяванията на потребителя по време на тестването, пита го за конкретни елементи от интерфейса, както и за нещата, които е/не е харесал най-много, а също какво би искал да се добави към интерфейса на приложението.
- Потребител
 - участва в диалога с Модератора и споделя необходимата информация;
 - проиграва предложения му сценарий на използване на приложението като споделя на глас своите мисли/впечатления;
 - споделя своето мнение и предложения след теста.
 - Наблюдател
 - проследява и записва всички въпроси на Модератора и отговори на Потребителя;
 - подробно записва точно какво Потребителят казва че въвежда и кои контроли активира, проблемите, въпросите и нуждата от допълнителна информация на всяка стъпка, емоционалната му реакция по време на теста;
 - дискутира и доизяснява спорните моменти с Модератора след теста.

Резултатите от тестването са документирани в тестовия отчет и включват следната информация:

1. Описанията на впечатленията и отговорите на въпросите от първоначалното изучаване на всеки един от членовете на тестовия екип.
2. Информация за всеки тестван сценарий, която да включва:
 - редактирани отговори на Потребителя;
 - подробно описание на взаимодействието на потребителя с интерфейса на приложението (проблеми, въпроси и нужда от допълнителна информация, емоционална реакция);
 - за всеки екран (Mockup) използван в сценария - анотиращи бележки в три цвята: зелен - OK, червен - проблем и син - нужда от добавяне на допълнителен елемент на интерфейса.

3. Тествани сценарии

Сценарий 1: Преглед на детайли на книга

3.1.1. Отговори на предварителните въпроси

Потребител 1

Потребителят има 10 годишен опит с използване на уеб приложения - предимно за лична употреба. Професионално се занимава с графичен дизайн и ежедневно му се налага да използва различни видове приложения.

Потребител 2

3.1.2. Първи впечатления от приложението

Потребител 1

Потребителят се ориентира бързо за предназначението на приложението. Намира лесно информация, която му трябва. Необходимо му е повече време, за да разбере, че приложението предлага възможност да добавяш приятели и да създаваш събития.

Потребител 2

3.1.3. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят иска да разгледа детайлите за дадена книга. Той предполага, че първо трябва да отиде на страницата с книгите, затова клика на Books линка.	
2	Вижда списък от книги, от които избира една, която иска да прегледа.	
3	Надява се, че ако кликне върху снимката, която показва корицата на книгата, ще се отвори страница с повече информация за нея.	
4	Наистина се отваря страницата с детайлите на книгата и потребителят е доволен, понеже лесно е успял да намери каквото иска, и информацията е представена достатъчно ясно.	

Легенда:

👀 - наблюдение

💬 - въпрос/коментар на
потребителя

🤔 - проблем с използваемостта

😊 - емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Първото място, за което потребителят се сеща, че може да съдържа книги е линка "Books" от менюто, затова той се насочва натам.	👀
2	Потребителят очаква на заредената страница да излезе списък с книги, но отбелязва, че би било добре те да бъдат филтрирани по някакъв начин, за да намери нужното му.	👀💬
3	След кликане върху избрана книга, потребителят очаква да се отвори страница с детайлна информация за книгата и рейтинг.	👀
4	Потребителят споделя, че лесно е успял да стигне до посочената страница и че тя отговаря на очакванията му.	😊

Легенда:

👀 - наблюдение

💬 - въпрос/коментар на
потребителя

🤔 - проблем с използваемостта

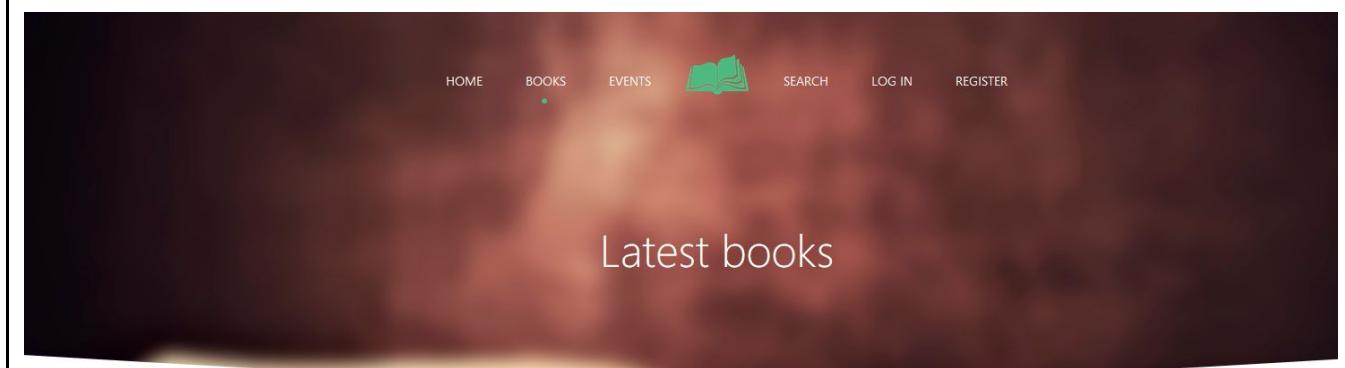
😊 - емоционална реакция

3.1.4. Анотирани екрани

3.1.4.1. Екран "Home"



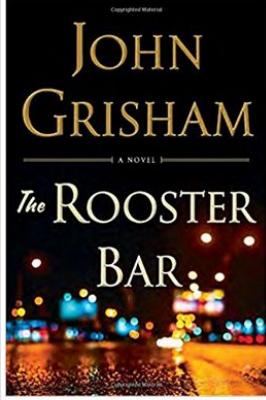
3.1.4.2. Екран "Books"



3.1.4.3. Екран "Book Details"

Book Details

ПОТРЕБИТЕЛИТЕ БЕЗ ПРОБЛЕМ НАМИРАТ ДЕТАЙЛИТЕ ЗА ДАДЕНА КНИГА И СПОДЕЛЯТ, ЧЕ ИНФОРМАЦИЯТА Е ПРЕДСТАВЕНА ДОСТАТЪЧНО ЯСНО.



The Rooster Bar
by John Grisham

Mark, Todd, and Zola came to law school to change the world, to make it a better place. But now, as third-year students, these close friends realize they have been duped.

Published 2018.03.23

ISBN 0385541171

Rating 0 ★

Language English

Publisher Paradise press

Genres: Mystery Thriller

Want To Read
See reviews
Recommend

Rate this book:

Сценарий 2: Преглед на детайли на събитие

3.1.5. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят иска да разгледа детайлите за дадено събитие. Той предполага, че след като е намерил книги на линка Books, значи би трябвало да кликне на Events линка, за да намери списък със събития.	👀
2	Там намира списък от събития, както очаква. Избира едно от тях, което иска да прегледа.	👀

	3 Отново предполага, че кликвайки на заглавието, би трябвало да се покажат детайли за даденото събитие, и извършва тази стъпка.	
4	Отваря се страницата с детайлите на събитието и потребителят е доволен, понеже лесно е успял да намери каквото иска и информацията е представена достатъчно ясно.	

Легенда:

- наблюдение

- проблем с използваемостта

- въпрос/коментар на потребителя

- емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят веднага забелязва линка "Events" в менюто и очаква, че там ще намери списък с някакви събития.	
2	Отворената страница отговаря на очакванията на потребителя и той казва, че открива това, което е търсил.	
3	Потребителят отбелязва, че е много удобно списъкът със събития да се визуализира с безкраен scroll. Потребителят казва, че странициране не би му харесало.	
4	Потребителят очаква, че кликвайки върху заглавието на събитието ще се отвори детайлна страница. Потребителят отбелязва, че му допада това, че и снимката, и шрифта са достатъчно големи. Казва, че голямата снимка му дава по-ясна представа за събитието още преди да го е отворил, а пък големият шрифт го кара да кликне директно върху него.	
5	Отворената страница показва нужната информация, но потребителят споделя, че може би е добра идея описанието на събитието да бъде преместено по-нагоре и да бъде с по-голям шрифт, за да привлича повече внимание. Харесва му това, че се показва информация за потребители, които ще присъстват.	

Легенда:

● - наблюдение

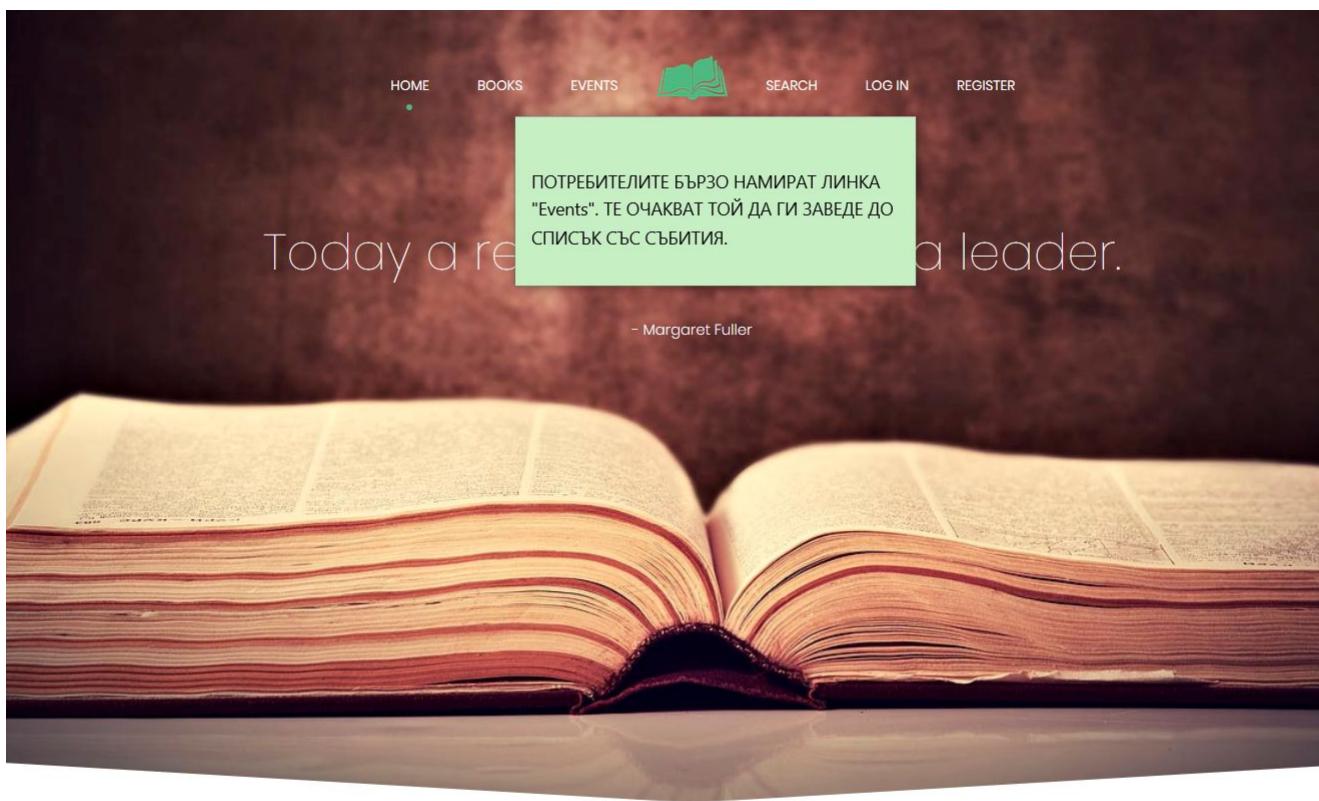
💬 - въпрос/коментар на
потребителя

🤔 - проблем с използваемостта

😊 - емоционална реакция

3.1.6. Анотирани екрани

3.1.6.1. Екран "Home"



3.1.6.2. Екран "Events"

HOME BOOKS EVENTS  SEARCH LOG IN REGISTER

Latest Events

ПОТРЕБИТЕЛ 2

ОПРЕДЕЛА ГОЛЕМИНАТА НА ЗАГЛАВИЕТО КАТО ПОДХОДЯЩА, ЗАЩТОТО ПРЕДИЗВИКВА ВНИМАНИЕТО.



ПОТРЕБИТЕЛИТЕ ЛЕСНО РАЗБИРАТ, ЧЕ ЗА ДА ОТВОРЯТ ДАДЕНОТО СЪБИТИЕ, ТРЯБВА ДА КЛИКНAT ВЪРХУ НЕГО.



ПОТРЕБИТЕЛ 2

ОПРЕДЕЛА ГОЛЕМИНАТА НА СНИМКАТА КАТО ПОДХОДЯЩА, ЗАЩТОТО ВНАСЯ ДОПЪЛНИТЕЛНА ЯСНОТА ОТНОСНО СЪБИТИЕТО ОЩЕ ПРЕДИ ДА Е ОТВОРИЛ СТРАНИЦАТА С ДЕТАЙЛите МУ.

3.1.6.3. Екран "Event Details"

HOME BOOKS EVENTS  SEARCH LOG IN REGISTER

Taylor Brown: Gods of Howl Mountain

by user123

ПОТРЕБИТЕЛИТЕ ЛЕСНО НАМИРАТ НУЖНАТА ИНФОРМАЦИЯ ЗА ДАДЕНОТО СЪБИТИЕ.



Start 23.04.2018 10:00 AM
End 23.04.2018 13:00 AM
Town Athens
Address Avid Bookshop 493 Prince Avenue Athens, GA 30601 See on map
Book Gods of Howl Mountain
Genres Mystery, Thriller

Join event

ПОТРЕБИТЕЛ 2

ПРЕДЛАГА ОПИСАНИЕТО НА СЪБИТИЕТО ДА БЪДЕ С ПО-ГОЛЯМ ШРИФТ И ДА СЕ ПРЕМЕСТИ ПО-НАГОРЕ.

and 5 more friends are going to the event.

ПОТРЕБИТЕЛ 2

ХАРСВА ТОВА, ЧЕ МОЖЕ ДА ВИДИ СПИСЪК ОТ НЕГОВИ ПРИЯТЕЛИ, КОИТО ЩЕ ПРИСЪСТВАТ НА СЪБИТИЕТО.

Сценарий 3: Регистрация

3.1.7. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят се намира на началната страница. Внимателно разглежда менютата в навигацията.	👀
2	Там открива линк Register и предполага, че той би трябвало да го заведе до страницата за регистрация.	👀
3	Кликва върху линка и очаква да види полета за попълване на информация за него.	👀
4	Отваря се страницата за регистрация и наистина се появяват полета, които трябва да попълни с личните си данни.	😊
5	Потребителят започва последователно да попълва информацията, която се изисква, без да има въпроси относно начина на попълване.	👀
6	След като е въвел всички полета, потребителят очаква, че трябва да кликне на бутона Register, за да финализира регистрацията си. Кликва върху него.	👀
7	Отваря се страница за вписване и потребителят е доволен, понеже вече може да използва създадения акаунт.	😊

Легенда:

👀 - наблюдение

😢 - проблем с използваемостта

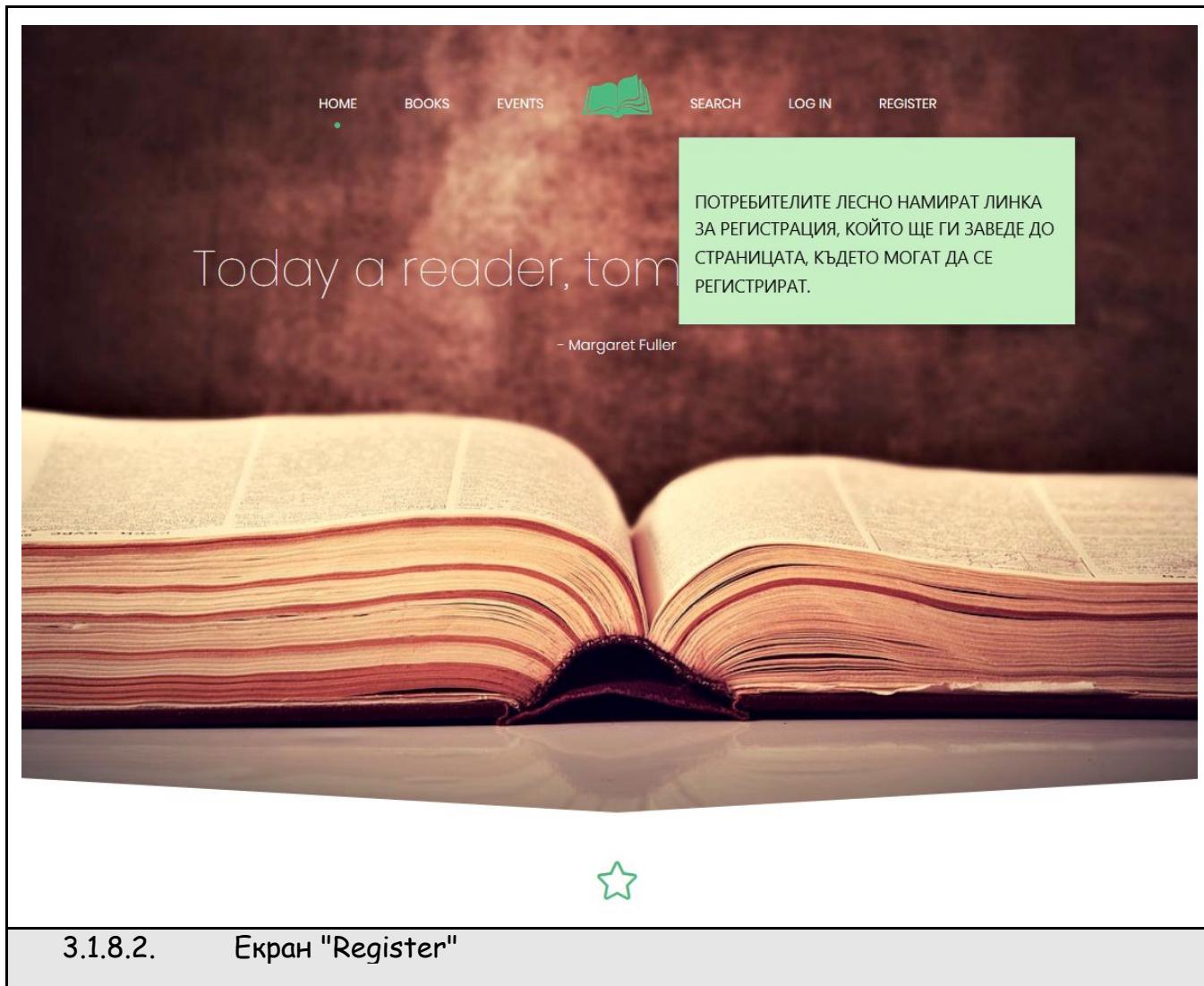
💬 - въпрос/коментар на потребителя

😊 - емоционална реакция

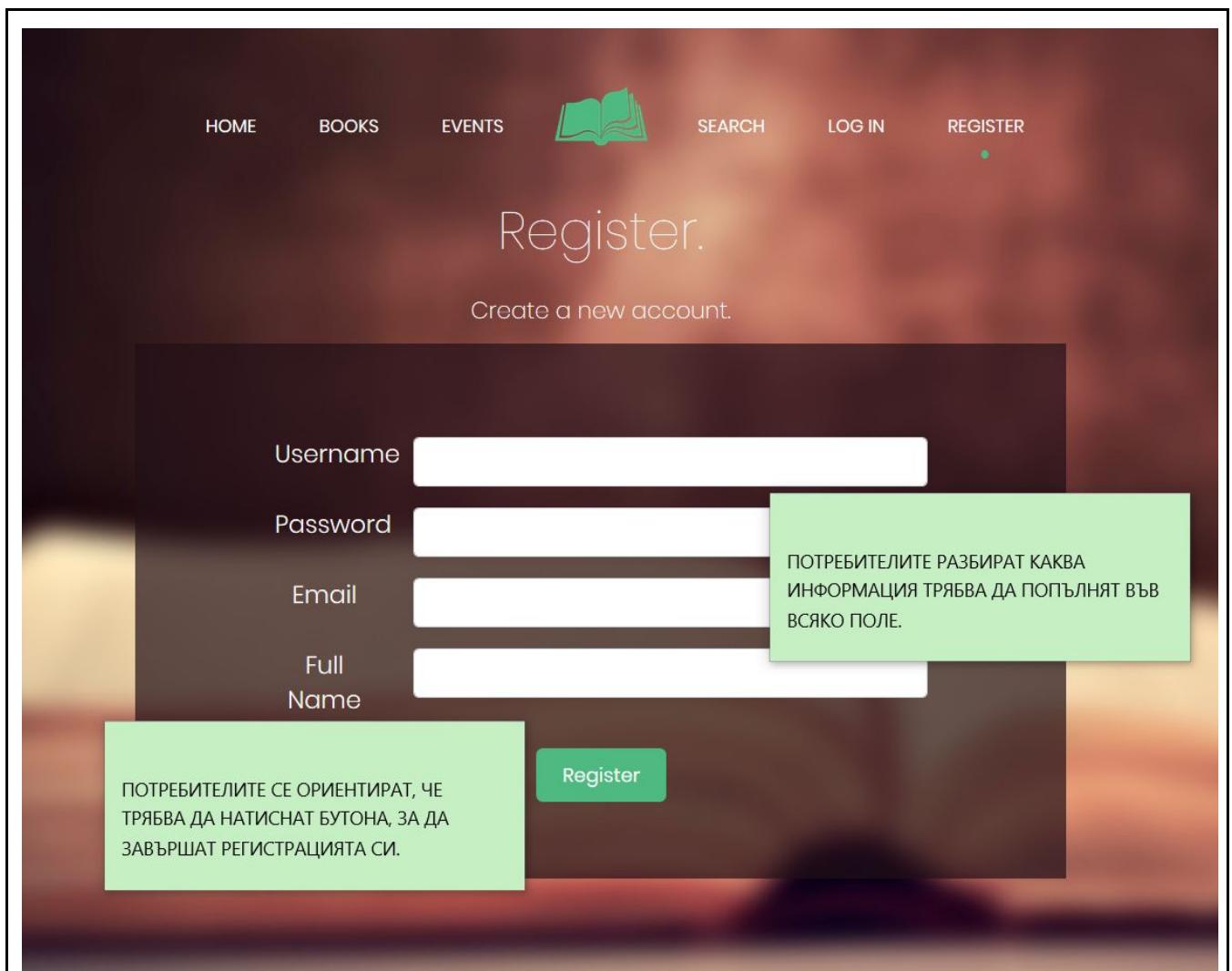
Потребител 2

№	Действие	Анотация

1	Потребителят търси бутон за регистрация в главното меню и очаква той да води към страница с полета, които трябва да попълни.	
2	След клик потребителят отива на съответната страница и тя съдържа това, което е очаквал.	
3	Потребителят въвежда данните си, като правилно попълва полетата без да се обърква какво трябва да въведе във всяко едно от тях.	
4	Потребителят клика върху бутона за предаване на формата и е учуден, че се отваря директно Login страницата, защото не знае какво се е случило с регистрацията му. Той споделя, че би било добре преди това да се покаже някакво съобщение за това дали регистрацията му е била успешна или не.	
Легенда:		
- наблюдение		- проблем с използваемостта
- въпрос/коментар на потребителя		- емоционална реакция
3.1.8. Анотирани екрани		
3.1.8.1. Екран "Home"		



3.1.8.2. Екран "Register"



Сценарий 4: Вписване в системата

3.1.9. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	След успешната регистрация потребителят се намира на страницата за вписване.	👀
2	Внимателно въвежда същото потребителско име и парола, които е въвел при регистрацията. Казва, че не изпитва затруднения с въвеждането.	👀讲话框
3	След като е въвел потребителското си име и паролата, смята, че трябва да кликне на бутона	👀

	Login, за да се впише успешно, затова кликва върху него.	
4	Потребителят очаква да се отвори началната страница. Точно това се случва. Потребителят е доволен, че вече може да използва повече от функционалностите на системата.	

Легенда:

- наблюдение

- проблем с използваемостта

- въпрос/коментар на потребителя

- емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят търси в менюто бутон за вписване и го намира там. Казва, че такива базови действия е най-логично да стоят точно там.	
2	След като е изbral съответния бутон потребителят е прехвърлен на страница с форма, където да въведе данните си.	
3	Потребителят клика бутона за Login и казва, че очаква да бъде пренасочен към началната страница.	
4	Потребителят е пренасочен към началната страница и е доволен, че това, което е очаквал, се е случило и че е успял да се впише в системата.	

Легенда:

- наблюдение

- проблем с използваемостта

- въпрос/коментар на потребителя

- емоционална реакция

3.1.10. Анотирани екрани

3.1.10.1. Екран "Home"

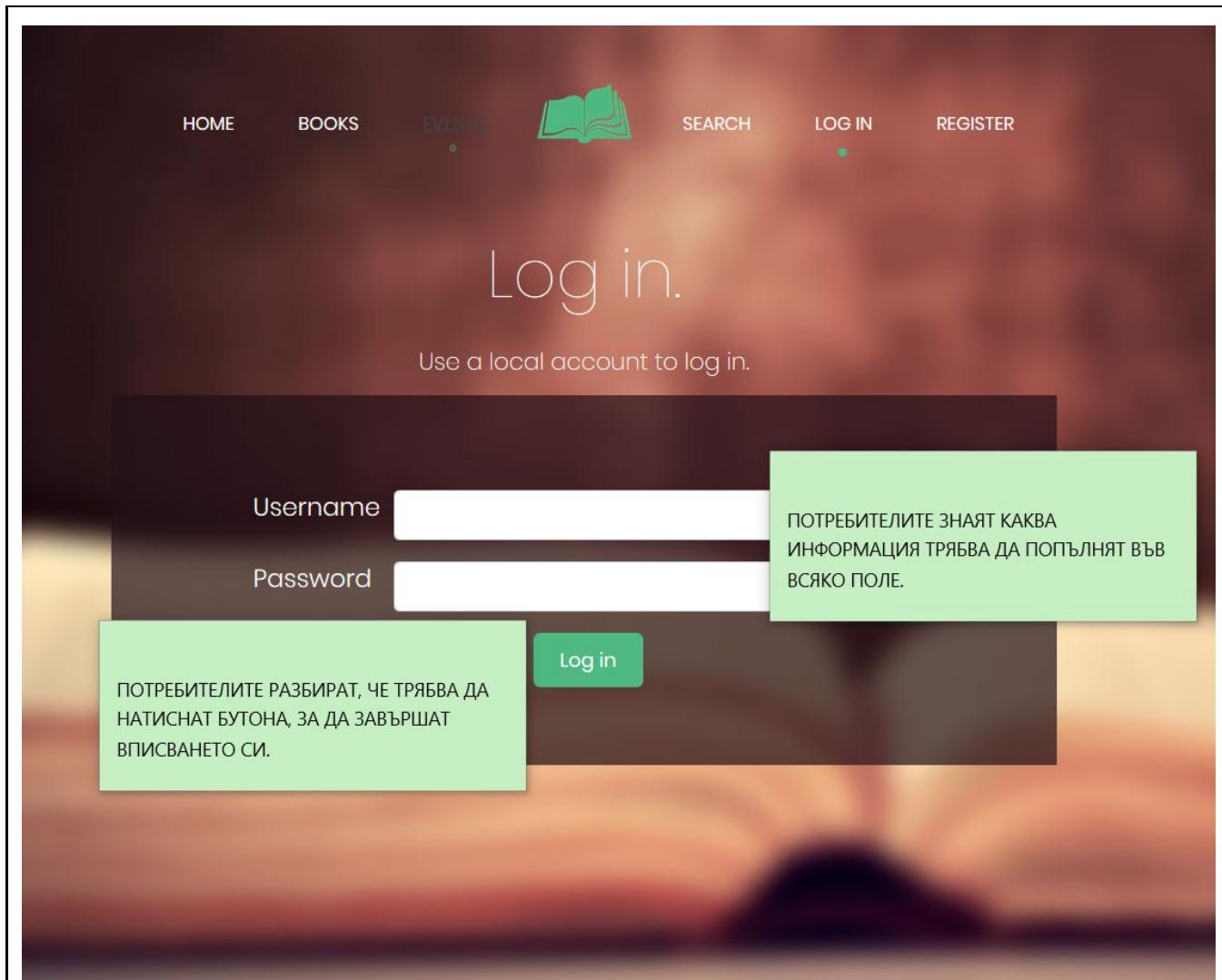
HOME BOOKS EVENTS  SEARCH LOG IN REGISTER

Today a reader, tomorrow a leader.

— Margaret Fuller

ПОТРЕБИТЕЛИТЕ НАМИРАТ ЛИНКА ЗА ВПИСВАНЕ БЕЗ ПРОБЛЕМ, ЗАЩТО СТОИ НА ТОЧНОТО МЯСТО.

4. Екран "Login"



Сценарий 5: Търсене на книга

4.1.1. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят се намира на началната страница. Очаква, че някъде в менюто трябва да има възможност за търсене. Вижда линка Search и смята, че той ще го заведе на правилното място.	👀
2	След кликване върху линка, се отваря страницата за търсене.	👀

	3 Потребителят вижда поле, в което смята, че трябва да напише това, което иска да намери, затова въвежда заглавие на книга там.	
4	Преди да натисне бутона, потребителят забелязва възможността да маркира какво точно търси (книга, събитие или потребител). Очаква, че ако кликне върху иконата на книга, ще избере опция да търси в книгите.	
5	Потребителят избира за опцията за търсене на книга.	
6	След като вече е изbral какво ще търси, потребителят натиска бутона за търсене, за да се покажат резултатите от търсенето.	
7	Очакваните резултати се визуализират под полето за търсене и потребителят веднага ги забелязва.	
8	Потребителят вижда, че има възможности за търсене по жанр, и избира жанра, в който иска да търси съответната книга. Очаква, че избирайки конкретния жанр, ще се покажат само резултатите, които са от него.	
9	Вижда още възможността да търси по заглавие, автор, език и резюме. Споделя, че ако маркира опцията за заглавие, очаква да се покажат книги, в чието заглавие се съдържа въведеното в полето за търсене. Ако маркира автор, очаква, че трябва да въведе име на автор в полето за търсене, за да се покажат неговите книги. Ако маркира резюме, очаква че ще се покажат книги, в чието резюме се съдържа въведеното в полето за търсене.	
10	Потребителят се замисля относно търсенето по език. Той очаква при маркиране на тази опция да се появят различни езици, от които да избере този, който иска. Кликва върху опцията за търсене по език, но допълнителни опции не се показват. Потребителят е объркан относно тази функционалност. Не може да разбере как се използва търсенето по език.	

	11 Потребителят не успява да завърши търсенето на книга по език. Пита каква е идеята на този вид търсене. След като получава отговор, споделя, че не би се сетил за това. Предлага да се промени, като се показва списък от различни езици, от които да избира.	 
--	---	---

Легенда:

 - наблюдение

 - въпрос/коментар на потребителя

 - проблем с използваемостта

 - емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят първоначално не забелязва линка за търсене, а се насочва към линка с книги.	
2	Разглеждайки отворената страница, той казва, че съдейки по заглавието, очаква там да види всички книги и да има опция за търсене. Объркан е защо такава няма. Обяснено му е, че на този линк би трябвало да стоят само последните книги или препоръчани книги и той споделя, че е бил подведен по заглавието. Потребителят отбелязва, че дори и да се смени заглавието, там би било редно да стои също линк към търсения.	 
3	Потребителят започва отново да търси възможност да търси в менюто и веднага забелязва бутон Search. Без да се колебае избира него и очаква вече да бъде показана страница с поле за търсене.	
3	След като се зареди страницата, той споделя, че е очаквал да види подобно поле за търсене и веднага пише заглавие на книга в него. Избира бутончето, с което да търси само книги и чака резултати.	 
4	След като се появят резултатите, потребителят забелязва, че може да филтрира книгите по жанр и отбелязва, че това му допада. Въпреки това отново споменава за първоначалното си объркване с търсениято на функционалността на линка с книги.	

Предлага името на линка да бъде сменено.
Потребителят е със смесени чувства.

Легенда:

👀 - наблюдение

💬 - въпрос/коментар на
потребителя

😢 - проблем с използваемостта

😊 - емоционална реакция

4.1.2. Анотирани екрани

4.1.2.1. Екран "Home"



4.1.2.2. Екран "Search"

HOME BOOKS EVENTS  SEARCH LOG IN REGISTER

Search... 

 BOOKS  

ПОТРЕБИТЕЛИТЕ ВЕДНАГА
ОТКРИВАТ КЪДЕ ДА НАПИШАТ
ТОВА, КОЕТО ТЪРСЯТ, КАКТО И
БУТОНЪТ ЗА ТЪРСЕНЕ.

ПОТРЕБИТЕЛИ СЕ ОРИЕНТИРАТ,
ЧЕ ТРЯВА ДА ИЗБЕРАТ ОПЦИЯТА
ЗА ТЪРСЕНА КНИГА.

ПОТРЕБИТЕЛИТЕ ВЕДНАГА
ОТКРИВАТ, ЧЕ МОГАТ ДА
ФИЛТРИРАТ РЕЗУЛТАТИТЕ ПО ЖАНР
И ТОВА ИМ ДОПАДА МНОГО.

ПОТРЕБИТЕЛИТЕ БЕЗ ПРОБЛЕМ
РАЗБИРАТ, ЧЕ ИМА
ВЪЗМОЖНОСТ ДА ТЪРСЯТ ПО
РАЗЛИЧНИ КАТЕГОРИИ.

Filter by Genre:

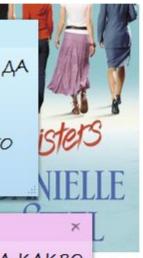
- Mystery
- Romance
- Thriller
- Drama

Search by:

- Title
- Author
- Language
- Summary

ПОТРЕБИТЕЛ 1 ПРЕДЛАГА ДА
ИМА ОТДЕЛНА СЕКЦИЯ, В
КОЯТО ДА МОЖЕ ДА СЕ
ИЗБЕРЕ ЕЗИКЪТ, ПО КОЙТО
ДА СЕ ТЪРСИ.

ПОТРЕБИТЕЛ 1 НЕ РАЗБИРА КАКВО
ЩЕ СЕ СЛУЧИ, АКО ИЗБЕРЕ
ОПЦИЯТА ДА ТЪРСИ ПО ЕЗИК.


Sisters by Nielle


One night in Italy by Lucy Diamond
Published on 2018.03.23
Page 1 of 1

1 2 3 4

Сценарий 6: Търсене на събитие

4.1.3. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
---	----------	----------

1	Потребителят вече е на страницата за търсене, защото е търсил книга. Вече му е ясно, че трябва да въведе това, което търси, в полето, да маркира опцията за търсене на събития и да натисне бутона за търсене. Няма затруднения. Смята, че е достатъчно интуитивно.	
2	Въвежда заглавието на събитие, което иска да намери, избира съответната опция и натиска бутона, като очаква отново да се покаже списък с резултатите.	
3	Резултатите се визуализират и потребителят е доволен, че очакванията му се изпълняват.	
4	Веднага поглежда до резултатите, където отново има опция за филтриране на резултатите по жанр. Потребителят вече е използвал тази функционалност, затова няма проблем с използването ѝ.	
5	В списъка от намерени събития намира това, което е търсил.	
6	Потребителят е радостен, че се е справил успешно без затруднения.	

Легенда:

- наблюдение

- проблем с използваемостта

- въпрос/коментар на потребителя

- емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят е бил вече на страницата за търсене и знае, че там може да потърси и събития. Лесно и веднага се навигира до там. Въпреки това отбелязва, че подобно на случая с книгите, заглавието Events в менюто би го подвело да се опита да търси там. Отново предлага заглавието да бъде сменено с по-подходящо, което да не	

	подвежда потребителя, че това е място, където се намират всички книги.	
2	Потребителят въвежда заглавие на търсеното от него събитие и избира опцията да търси събития. Споделя, че подобно на книгите, очаква да му се визуализира списък със събития., които да може да отваря.	
3	Потребителят е доволен да види, че очакванията му се оправдават. Той веднага намира търсеното събитие.	
4	Потребителят е щастлив, че е намерил събитието без да се затруднява и че двата типа търсене досега са доста сходни. Отново му харесва идеята да филтрира и събитията по жанр.	
Легенда:		
 - наблюдение		 - проблем с използваемостта
 - въпрос/коментар на потребител		 - емоционална реакция
4.1.4. Анотирани екрани		
4.1.4.1. Екран "Search"		

POTREBITEL 2 ПРЕДЛАГА
ИМЕТО НА ЛИНКА ДА БЪДЕ
СМЕНЕНО С ПО-ПОДХОДЯЩО.

POTREBITEL 2 ОТНОВО
СПОМЕНАВА, ЧЕ ЛИНКА EVENTS БИ
ГО ПОДВЕЛ ДА ТЪРСИ ПЪРВО ТАМ.

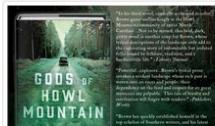
POTREBITELITE БЕЗ ПРОБЛЕМ
СЕ ДОСЕЩАТ, ЧЕ ТРЯБВА ДА
ИЗВЕРАТ ОПЦИЯТА ЗА ТЪРСЕНИЕ
НА СЪБИТИЯ.

Filter by Genre:

- Mystery
- Romance
- Thriller
- Drama

POTREBITELITE ВЕДНАГА
ОТКРИВАТ, ЧЕ МОГАТ ДА
ФИЛТРИРАТ РЕЗУЛТАТИТЕ ПО ЖАНР
И ТОВА ИМ ДОПАДА МНОГО.

Found Events



Сценарий 7: Търсене на потребител

4.1.5. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят вече е на страницата за търсене. Процедурата с търсенето му е ясна.	👀
2	Въвежда потребителското име на потребителя, който иска да намери, избира опцията за търсене на потребител и натиска бутона за търсене. Чуди се дали потребителите могат да се филтрират и по какво. Смята, че потребителското име трябва да е уникално и няма нужда от допълнителна филтрация на резултатите.	👀
3	Резултатите от търсенето се визуализират и потребителят вижда, че няма възможност за допълнителна филтрация, както е очаквал. Смята, че е излишно.	👀💬

4	Разглежда списъка от потребители, сред които е този, който търси.	
5	Потребителят е радостен, че бързо е намерил това, което търси, без да изпитва затруднения.	

Легенда:

- наблюдение

- въпрос/коментар на потребителя

- проблем с използваемостта

- емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят не вижда линкове в менюто за потребители и затова казва, че този път не би се подвел и директно би очаквал функционалността да се намира на линка Search. Той все още е на страницата за търсене и очаква търсенето на потребители да е подобно на търсенето на книги и събития.	
2	Потребителят въвежда потребителско име и избира опцията за търсене на потребители, очаквайки да му излезе списък с резултати.	
3	Резултатът е според очакваното и потребителят е доволен, че отново е успял да намери това, което търси. Пак отбележва и харесва това, че търсенето на каквото и да е в сайта е консистентно и веднъж направено както трябва, не го затруднява повече.	
4	Той се опитва да кликне върху снимката на някой потребител, но не успява и изглежда учуден от този факт. Потребителят споделя, че би било добре да се добави линк, който да води към профила на дадения потребител.	

Легенда:

- наблюдение

- въпрос/коментар на потребителя

- проблем с използваемостта

- емоционална реакция

4.1.6. Анотирани екрани

4.1.6.1. Екран "Search"

The screenshot shows a search results page titled "Found users". At the top, there is a navigation bar with icons for BOOKS, EVENTS, and USERS. A search bar contains the text "one". Below the search bar, a callout box states: "ПОТРЕБИТЕЛИТЕ РАЗБИРАТ, ЧЕ ТРЯБВА ДА ИЗБЕРАТ ОПЦИЯТА ЗА ТЪРСЕНЕ НА ПОТРЕБИТЕЛ ПРЕДИ ДА НАТИСНАТ БУТОНА ЗА ТЪРСЕНЕ." (Users understand that they must select the search option for the user before clicking the search button). The main content area displays nine user profiles with the names user, user1, user2, user3, user4, user5, user6, user7, and user8. A callout box above the profiles says: "ПОТРЕБИТЕЛИ СА ДОВОЛНИ ОТ РЕЗУЛТАТА ПРИ ТЪРСЕНИТО НА ПОТРЕБИТЕЛИ." (Users are satisfied with the result of searching for users). Another callout box to the right says: "ПОТРЕБИТЕЛИ ОЧАКВАХА, ЧЕ КОГАТО КЛИКНУТ ВЪРХУ СНИМКАТА, ЩЕ СЕ ОТВОРИ ПРОФИЛЪТ НА ПОТРЕБИТЕЛЯ, Но НИЩО НЕ СЕ СЛУЧВА." (Users expected that clicking on the profile picture would open the user's profile, but nothing happened). A callout box at the bottom right says: "ПОТРЕБИТЕЛИТЕ ПРЕДЛАГАТ ДА СЕ ДОБАВИ ЛИНК КЪМ ПРОФИЛА НА ПОТРЕБИТЕЛЯ." (Users suggest adding a link to the user's profile). The page footer indicates "Page 1 of 1".

Сценарий 8: Оценяване на книга

4.1.7. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят намира книгата, която търси, от страницата за търсене. Надява се, че ако кликне върху корицата на книгата, ще се отвори страница, на която може да намери възможност да я оцени.	👀
2	Кликва върху корицата и се отваря страница с детайлите за книгата, както е очаквал.	👀

3	Внимателно разглежда информацията, която се показва, както и бутоните, които предлагат различни действия, свързани с книгата.	
4	Забелязва звездичките, които може да маркира. Споделя, че в доста сайтове се използват звезди за оценка и затова предполага, че ако кликне върху някоя от звездите, ще оцени книгата.	
5	Кликва на третата звезда.	
6	Вижда, че книгата е оценена без проблем и гласът му е записан. Иска да опита да гласува втори път, но разбира, че това не е възможно. Потребителят коментира, че е редно да се гласува само по веднъж, но просто е искал да провери.	

Легенда:

- наблюдение

- проблем с използваемостта

- въпрос/коментар на потребителя

- емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят търси книгата с функционалността за търсене, като въвежда заглавието и автора. След като му излезе резултат, отваря книгата, кликвайки върху снимката.	
2	Отваря се страница на книгата, където той предполага, че ще има възможност за оценка. Разглежда страницата и веднага намира къде да даде своята оценка.	
3	Потребителят отбелязва, че му допада това, че при задържане върху дадена звездичка се показва и думичка еквивалент на оценката. Казва, че според него това е хубаво, а не се забелязва в много сайтове.	
4	Потребителят избира рейтинг, като клика върху подходящата според него звездичка и веднага му се показва съобщение.	

5 Потребителят вижда съобщението, че рейтинга му е приет успешно и е доволен, че е получил такава информация. Потребителят е щастлив, че е успял да оцени книгата, която е изbral.



Легенда:

- наблюдение

- проблем с използваемостта

- въпрос/коментар на потребител

- емоционална реакция

4.1.8. Анотирани екрани

4.1.8.1. Екран "Book Details"

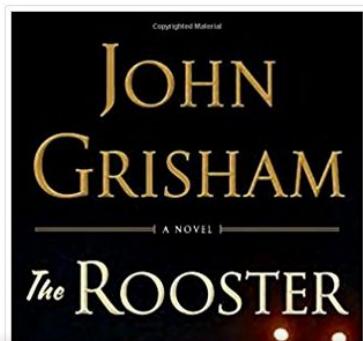
HOME BOOKS EVENTS



SEARCH

LOG IN

REGISTER



The Rooster Bar

by John Grisham

Mark, Todd, and Zola came to law school to change the world, to make it a better place. But now, as third-year students, these close friends realize they have been duped.

Published 2018.03.23

ISBN 0385541171

Rating 0 ★

Language English

Publisher Paradise press

Genre: Mystery Thriller

To Read

See reviews

Recommend

ПОТРЕБИТЕЛИТЕ НАМИРАТ ЛЕСНО ВЪЗМОЖНОСТА ДА ОЦЕНЯТ КНИГАТА, БЛАГОДАРЕНИЕ НА ЗВЕЗДИЧКИТЕ, КОИТО СА ЧЕСТО СРЕЩАНИ.

Rate this book:



Pretty good

Write review

ПОТРЕБИТЕЛИТЕ 2

ХАРСЕВА ДОПЪЛНИТЕЛНАТА ИНФОРМАЦИЯ, КОЯТО ПОЛУЧАВА, ЗА СЪОТВЕТНАТА ОЦЕНКА.

Сценарий 9: Писане на ревю за книга

4.1.9. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят вече е на страницата с детайлите за дадена книга. Разгледал е всички бутони, които са там.	👀
2	Открил е бутона за писане на ревю и предполага, че ако кликне върху него, ще го заведе на мястото, където може да напише своето ревю.	👀
3	Натиска бутона и очакваната му са изпълнени.	👀
4	Страницата се скролва до секцията за писане на ревю. Потребителят споделя, че ако бутона го няма, едва ли би се досетил да скролне страницата надолу, за да разбере, че може да пише ревю.	👀💬
5	Потребителят вижда, че трябва да напише ревюто си в текстовото поле.	👀
6	Натиска бутона за изпращане на ревюто. Очаква с натискането на бутона да финализира писането на ревю.	👀
7	Ревюто е успешно публикувано. Потребителят е щастлив, че е завършил сценария успешно.	😊

Легенда:

👀 - наблюдение

😢 - проблем с използваемостта

💬 - въпрос/коментар на потребителя

😊 - емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
---	----------	----------

1	Потребителят е дал рейтинг за книгата и желае да напише и ревю за нея. Очаква, че някъде около функционалността за рейтинг ще има и бутон за ревю. Потребителят веднага забелязва бутона и казва, че се намира на много подходящо място.	
2	Потребителят клика бутона и очаква, че ще бъде препратен към страница с възможност да напише своето мнение за книгата.	
3	Потребителят е насочен към формата за ревю и започва да пише в нея своето мнение. Отбелязва, че би било доста удобно, ако полето за въвеждане става активно веднага без да се налага той да клика върху него първо.	
4	Потребителят клика върху бутона за пращане на ревюто и е доволен, че е успял да изпрати ревю. Отбелязва, че би било хубаво да се добави съобщение за успешно добавено ревю, което да се покаже, след като натисне бутона.	

Легенда:

- наблюдение

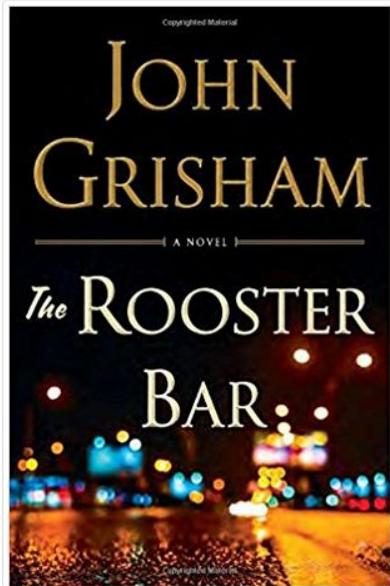
- проблем с използваемостта

- въпрос/коментар на потребителя

- емоционална реакция

4.1.10. Анотирани екрани

4.1.10.1. Екран "BookDetails"



The Rooster Bar

by **John Grisham**

Mark, Todd, and Zola came to law school to change the world, to make it a better place. But now, as third-year students, these close friends realize they have been duped.

Published 2018.03.23

ISBN 0385541171

Rating 0 ★

Language English

Publisher Paradise press

Genres: Mystery Thriller

[WantToRead](#)[See reviews](#)[Recommend](#)

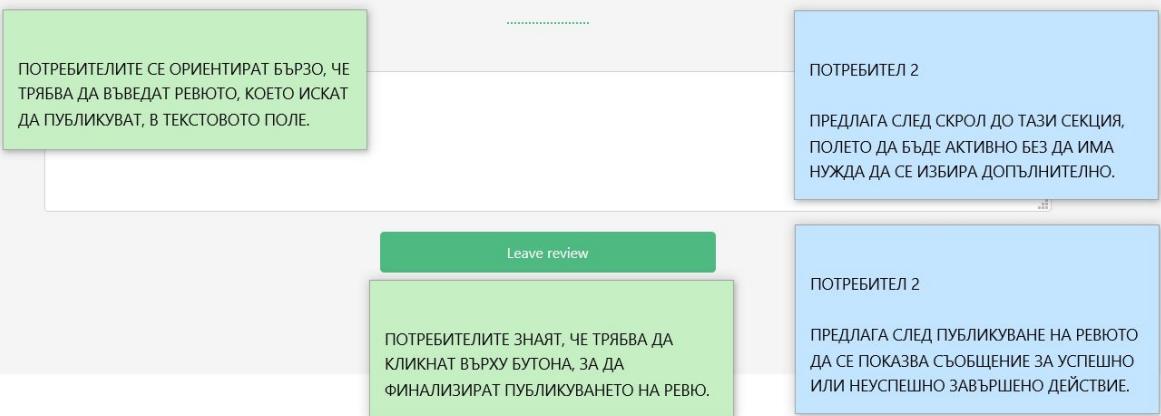
Rate this book:

[Write review](#)

ПОТРЕБИТЕЛИТЕ СМЯТАТ, ЧЕ БУТОНЪТ Е
МНОГО УДОБЕН И Е НА ПРАВИЛНОТО
МЯСТО.

HOME BOOKS EVENTS  SEARCH LOG IN REGISTER

Leave a Review



ПОТРЕБИТЕЛИ СЕ ОРИЕНТИРАТ БЪРЗО, ЧЕ ТРЯБВА ДА ВЪВЕДАТ РЕВЮТО, КОЕТО ИСКАТ ДА ПУБЛИКУВАТ, В ТЕКСТОВОТО ПОЛЕ.

ПОТРЕБИТЕЛ 2

ПРЕДЛАГА СЛЕД СКРОЛ ДО ТАЗИ СЕКЦИЯ, ПОЛЕТО ДА БЪДЕ АКТИВНО БЕЗ ДА ИМА НУЖДА ДА СЕ ИЗБИРА ДОПЪЛНИТЕЛНО.

Leave review

ПОТРЕБИТЕЛИ ЗНАЯТ, ЧЕ ТРЯБВА ДА КЛИКНAT ВЪРХУ БУТОНА, ЗА ДА ФИНАЛИЗИРАТ ПУБЛИКУВАНЕТО НА РЕВЮ.

ПОТРЕБИТЕЛ 2

ПРЕДЛАГА СЛЕД ПУБЛИКУВАНЕ НА РЕВЮТО ДА СЕ ПОКАЗВА СЪОБЩЕНИЕ ЗА УСПЕШНО ИЛИ НЕУСПЕШНО ЗАВЪРШЕНО ДЕЙСТВИЕ.

Сценарий 10: Създаване на събитие

4.1.11. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят се намира на началната страница и иска да създаде събитие.	
2	В менюто забелязва линка Events и предполага, че там може да намери възможност за създаване на събитие. Кликва върху линка.	
3	Страницата със събитията се отваря и потребителят иска да намери бутон, който да го заведе до страницата за създаване на събитие. Търси линк или бутон, но не открива нищо. Потребителят е объркан, защото не знае какво да направи.	
4	Отново разглежда менютата в навигацията. Прави предположение, че в профила му може да има възможност за създаване на събитие.	

5	Клика на линка <i>My Profile</i> и очаква да намери линк за създаване на събитие.	
6	В менюто отстрани вижда линк <i>My Events</i> и предполага, че там може да се крие създаването на ново събитие.	
7	Клика на линка <i>My Events</i> . Визуализират се неговите събития, както и бутон за създаване на ново.	
8	Вижда бутона <i>Create Event</i> и клика на него. Споделя, че е логично да намери възможност за създаване на събитие в тази секция, но е по-добре да има възможност и на страницата със събитията.	
9	Отваря се модал, в който може да въведе информацията за събитието. Потребителят няма въпроси относно начина, по който трябва да попълни съответните полета.	
10	Потребителят внимателно въвежда информацията в съответните полета без проблем. Казва, че описанията им са достатъчно ясни, затова знае кое къде трябва да попълни.	
11	Натиска бутона за създаване, очаквайки, че по този начин ще завърши действието. Събитието е създадено според очакванията му. Потребителят споделя, че се е затруднил в тестването на сценария само защото му е отнело повече време да открие възможността за създаване на събитие.	

Легенда:

- наблюдение

- проблем с използваемостта

- въпрос/коментар на потребителя

- емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят е на началната страница и има желание да създаде ново събитие.	

2	Той веднага вижда линка Events в менюто и казва, че най-вероятно там има бутон за създаване на събития. Кликва върху линка.	 
3	Потребителят е объркан защо бутона, който е търсил не се намира на отворената страница, затова решава да отвори произволно събитие и да провери там. Кликва някое събитие.	
4	Потребителят разглежда страницата на събитието и отново не намира търсеният бутон и се чувства още по-объркан и разочарован.	
5	Потребителят се замисля и започва да разглежда за втори път линковете в менюто. Решава, че може би в страницата с профила му има подобен бутон. Клика върху линка за профила си.	
6	Потребителят веднага забелязва менюто My events и предполага, че там най-после ще открие бутона за създаване на събития. Натиска бутона.	
7	На отворената страница той веднага забелязва бутона за създаване на събитие и вече е щастлив, че най-накрая е намерил това, което търси. Кликва върху бутона и очаква да му се появии място за въвеждане на данните на събития.	
8	Появява се изскачащо прозорче за създаване на събитие и потребителят отбелязва, че много му харесва това визуализиране.	 
9	Започва да пише данните на събитието в полетата и когато е готов, клика върху бутона за създаване, за да завърши действието.	
10	Изскучащият прозорец се е скрил и потребителят е щастлив, че му се е визуализирало съобщение за успешно добавяне на събитието. Като цяло отбелязва, че е най-добре да се добави бутон за създаване на страницата със събитията, защото иначе намирането на сегашното място на бутона го е затруднило.	 

Легенда:

 - наблюдение

 - проблем с използваемостта

 - въпрос/коментар на потребителя

 - емоционална реакция

4.1.12. Анотирани екрани

4.1.12.1. Екран "Events"

HOME BOOKS EVENTS SEARCH LOG IN REGISTER

Latest Events

ПЪРВОТО МЯСТО, НА КОЕТО ПОТРЕБИТЕЛИТЕ ТЪРСЯТ ВЪЗМОЖНОСТ ЗА СЪЗДАВАНЕ НА СЪБИТИЕ, Е ТУК, НО БУТОНЪТ ЛИПСВА, КОЕТО ГИ ОБЪРКВА.

ПОТРЕБИТЕЛИТЕ ДАВАТ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДА СЕ ДОБАВИ БУТОН ЗА СЪЗДАВАНЕ НА СЪБИТИЕ ТУК.

The Overstory: Richard Powers
Fiction
Author: Richard Powers
Title: The Overstory
Location: 52 Prince St, New York, NY
Date: April 17, 2018

Book Signing: JESSIE SHEEHAN - "The Vintage Baker"
Cooking, Health
Author: Jessie Sheehan
Title: The Vintage Baker
Location: 96422 Montgomery Street, Suite 6, Rhinebeck, NY 12572, United States
Date: April 16, 2018

4.1.12.2. Екран "Profile"

Сценарий 11: Заявка за участие в събитие

4.1.13. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят отваря страницата с детайлите на събитие, защото очаква там да намери начин да се присъедини към съответното събитие.	👀
2	Потребителят веднага открива бутона за присъединяване към събитието. Казва, че зелените бутони се отклоняват достатъчно и няма проблем с откриването на всички възможности, които предлага приложението.	👀💬
3	Кликва на съответния бутон и вече е присъединен към събитието. Потребителят е доволен. Няма забележки.	😊

Легенда:

👀 - наблюдение

💬 - въпрос/коментар на потребителя

😢 - проблем с използваемостта

😊 - емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят е на главната страница със събития и си избира събитие, към което иска да се присъедини.	
2	След като е кликнал върху събитието, потребителят очаква да се отвори страница с детайли за събитието и там да намери възможност да се присъедини.	
3	На отворената страница той веднага забелязва бутона и казва, че се радва, че го е открил без проблеми. Харесва му това, че бутона е от първите, които се появяват и не се налага да скролва, за да го търси.	
4	Потребителят клика върху бутона и се радва, че е успял да се присъедини към събитието. Потребителят отбележва, че е готово, че може да види кои негови приятели също са се присъединили към събитието.	

Легенда:

- наблюдение

- проблем с използваемостта

- въпрос/коментар на потребителя

- емоционална реакция

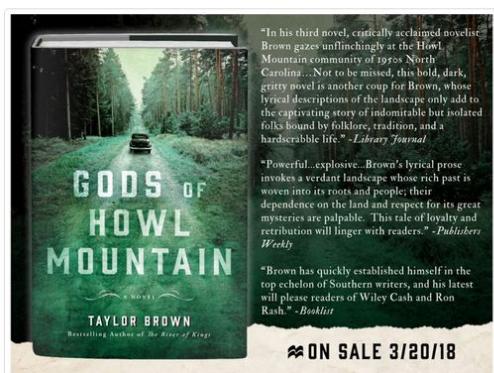
4.1.14. Анотирани екрани

4.1.14.1. Екран "Event Details"



Taylor Brown: Gods of Howl Mountain

by user123



"In his third novel, critically acclaimed novelist Brown gazes unflinchingly at the Howl Mountain community of 1950s North Carolina...Not to be missed, this bold, dark, gritty novel is another coup for Brown, whose lyrical descriptions of the landscape only add to the captivating story of indomitable but isolated folks bound by folklore, tradition, and a hardscrabble life." - *Library Journal*

"Powerful...explosive...Brown's lyrical prose invokes a verdant landscape whose rich past is woven into its roots and people; their dependence on the land and respect for its great mysteries are palpable. This tale of loyalty and retribution will linger with readers." - *Publishers Weekly*

"Brown has quickly established himself in the top echelon of Southern writers, and his latest will please readers of Wiley Cash and Ron Rash." - *Booklist*

Start 23.04.2018 10:00 AM

End 23.04.2018 13:00 AM

Town Athens

Address Avid Bookshop 493 Prince Avenue Athens, GA 30601 See on map

Book Gods of H

Genres Mystery, T

[Join event](#)

ПОТРЕБИТЕЛИТЕ МНОГО БЪРЗО НАМИРАТ
БУТОНА ЗА СЪЗДАВАНЕ НА СЪБИТИЕ,
ЗАЩОТО Е ЕДИН ОТ ПЪРВИТЕ, КОИТО СЕ
ПОКАЗВАТ.



and 5 more
friends are going
to the event.

Avid Bookshop is thrilled to bring back our dear friend and author, Taylor Brown, for his latest book GODS OF HOWL MOUNTAIN. Taylor will be at our Prince Ave. location on Wednesday, April 4, from 6-7pm. This event is free and open to the public, and we encourage you to purchase a copy from us and it get it signed by the author!

Сценарий 12: Писане на коментар за събитие

4.1.15. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят вече е на страницата с детайлите за дадено събитие. След като е писал ревю за книга, очаква че и за писането на коментар процедурата ще е същата. Затова търси бутона за писане на коментар.	
2	Много бързо открива бутона и споделя, че му харесва това, че страниците са консистентни.	
3	Натиска бутона и отново очаква страницата да се скролне до мястото, където може да напише своя коментар.	

4	Страницата наистина се скролва до секцията за писане на коментар.	
5	Потребителят пише коментар в текстовото поле. Казва, че не изпитва затруднения.	
6	Натиска бутона за изпращане на коментара, очаквайки че това е последното действие, което трябва да направи.	
7	Коментарът е успешно публикуван. Потребителят споделя, че не е имал проблеми с изпълнението на сценария, тъй като действията са аналогични на писането на ревю за книга.	

Легенда:

- наблюдение

- проблем с използваемостта

- въпрос/коментар на потребителя

- емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят е отворил страницата на някое събитие, което харесва и иска да напише коментар.	
2	Потребителят казва, че би търсил секция, където да напише коментар, и скролва страницата надолу. Той бързо и лесно забелязва секцията за писане на коментар. По-късно вижда бутона за добавяне и казва, че на това място не би го забелязал и че според него може или бутона да се премахне напълно или ако се остави, да се издърпа на по-преден план в страницата.	
3	Потребителят пише коментар в полето и натиска бутона за добавяне на коментар. Споделя, че няма проблеми при извършването на това действие.	
4	Потребителят е добавил коментар и очаква да се случи и види същото както при добавянето на ревю на книга. Потребителят е щастлив, че е добавил успешно коментара си.	

Легенда:

👀 - наблюдение

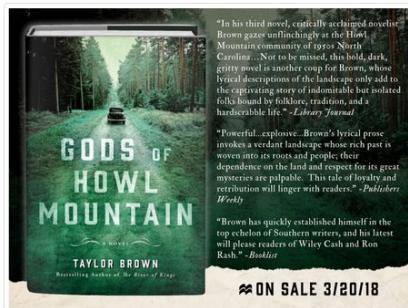
💬 - въпрос/коментар на потребителя

🤔 - проблем с използваемостта

😊 - емоционална реакция

4.1.16. Анотирани екрани

4.1.16.1. Екран "EventDetails"



Start	23.04.2018 10:00 AM
End	23.04.2018 13:00 AM
Town	Athens
Address	Avid Bookshop 493 Prince Avenue Athens, GA 30601 See on map
Book	Gods of Howl Mountain
Genres	Mystery, Thriller

Join event

ПОТРЕБИТЕЛ 2

ОПРЕДЕЛЯ БУТОНА КАТО ИЗЛИШЕН. СМЯТА, ЧЕ АКО ГО ИМА, БИ ТРЯБВАЛО ДА Е НА ПО-ПРЕДЕН ПЛАН.

ПОТРЕБИТЕЛ 1

ОТКРИВА БУТОНА ЗА ПИСАНЕ НА КОМЕНТАР, КОЙТО ГО ОТВЕЖДА ДО СЪОТВЕТНАТА СЕКЦИЯ. ТОЙ ОЧАКВА ДА НАМЕРИ ТАКЪВ БУТОН, ЗАЩОТО ВЕЧЕ Е ВИДЯЛ, ЧЕ НА СТРАНИЦАТА С ДЕТАЙЛЯТЕ НА КНИГА СЕ ИЗПОЛЗВА БУТОН, И МУ ХАРЕСВА КОНСИСТЕНТНОСТА.



Leave a comment

See all comments



Leave a Comment

ПОТРЕБИТЕЛИТЕ ЗНАЯТ, ЧЕ ТРЯБВА ДА ВЪВЕДАТ КОМЕНТАРА СИ В ТЕКСТОВОТО ПОЛЕ.

Leave comment

СЛЕД НАТИСКАНЕ НА БУТОНА ТРЯБВА ДА СЕ ПОЯВИ СЪОБЩЕНИЕ ЗА УСПЕШНО ИЛИ НЕУСПЕШНО ЗАВЪРШВАНЕ НА ДЕЙСТВИЕТО.

ПОТРЕБИТЕЛИТЕ ЗНАЯТ, ЧЕ ТРЯБВА ДА НАТИСНЯТ БУТОНА, ЗА ДА ПУБЛИКУВАТ КОМЕНТАРА СИ.

Сценарий 13: Приемане/отхвърляне на покана за приятелство

4.1.17. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят е на началната страница. Иска да види своите покани, за да може да ги отхвърли или приеме.	
2	Предполага, че може да намери списък с поканите си за приятелство в профила. Споделя, че след като не вижда линк в менюто, който да води директно до поканите, значи те би трябвало да са в профила му.	
3	Клика на линка My Profile в навигацията. И очаква там да намери различни възможности за действия с профила, както и обширна информация относно дейностите му.	
4	Отваря се неговият профил. Вижда основната информация за него, както и допълнително меню. След внимателно разглеждане на менютата, които има в лявата част на экрана, потребителят стига до	

	заключението, че може да намери поканите си за приятелство в секцията Pending Invitations.	
5	Избира менюто Pending Invitations. И очаква вместо информацията за него, да се покаже списък с поканите за приятелство.	
6	Именно това се случва и потребителят е развлечуван, че има толкова много покани за приятелство.	
7	Тъй като вижда просто снимка на потребителя и имената му, той иска да отвори профила му, за да разбере повече информация за него. Затова предполага, че ако кликне върху снимката, ще се отвори профила на съответния потребител. Това обаче не се случва. Потребителят споделя, че е хубаво да се добави линк към снимката, за да може преди да приемеш или отхвърлиш поканата за приятелство, да разгледаш профила на съответния потребител.	
8	Потребителят вижда бутоните за приемане и отхвърляне на всяка покана и споделя, че не изпитва затруднения с приемате и отхвърлянето им.	

Легенда:

- наблюдение

- проблем с използваемостта

- въпрос/коментар на потребителя

- емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят казва, че е напълно логично да намери възможност за примане/отхвърляне на покана в профила си.	
2	Кликва върху линка от менюто и той го води към профила. Там потребителят очаква, че ще има секция с приятели.	

3	Страницата се отваря и потребителят е приятно изненадан да веднага да види, че има и секция с покани. Казва, че това му харесва. Отбелязва, че би било готино до името на секцията да има подходящ знак (червено балонче или нещо подобно), когато има чакащи покани, за да привлече погледа му.	
4	Потребителят разглежда секцията с чакащи покани и споделя, че му харесва начина на визуализиране и че той е точно както е очаквал.	
5	Потребителят очаква да може да отвори профила на другия потребител, кликайки върху снимката, за да може да го разгледа. Отбелязва, че това би било добре да бъде добавено.	
6	Потребителят веднага забелязва бутоните за приемане/отхвърляне и казва, че те са на видно място и няма шанс да се обърка. Потребителят е щастлив, че е успял да приеме/отхвърли приятелство.	

Легенда:

 - наблюдение

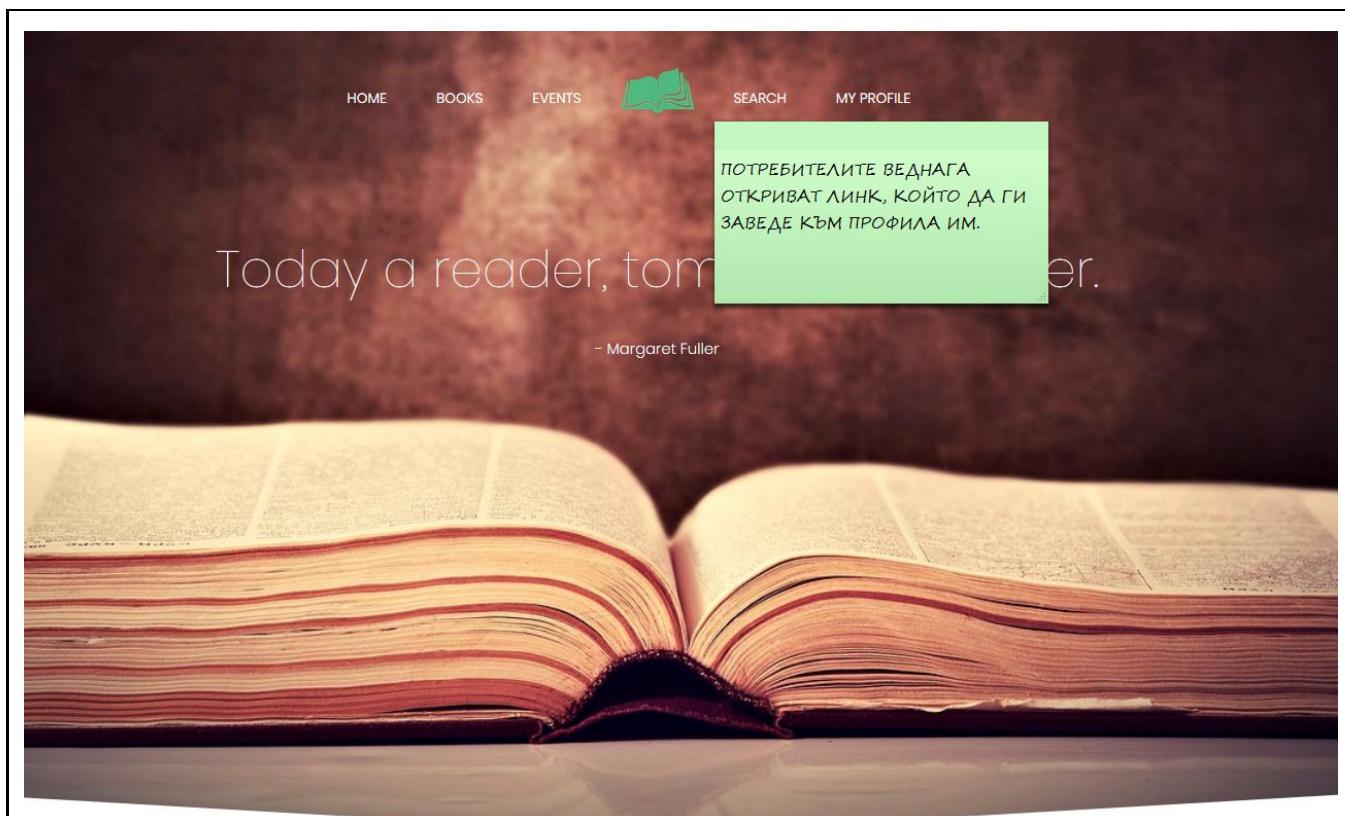
 - проблем с използваемостта

 - въпрос/коментар на потребителя

 - емоционална реакция

4.1.18. Анотирани екрани

4.1.18.1. Екран "Home"



4.1.18.2. Екран "My profile"

This screenshot shows the "My profile" section of the application. On the left, there is a sidebar with various user activity icons: Currently reading, Want to read, Read, My Events, Joined Events, My Reviews, My Comments, My Friends, and Pending invitations (which is highlighted in green). The main area is titled "Pending invitations" and lists two entries:

- Sophia Page** (Model at Fashion) - A blue box contains the text: "ПОТРЕБИТЕЛИ ПРЕДЛАГАТ ДА СЕ ДОБАВИ ЛИНК КЪМ ПРОФИЛА НА ПОТРЕБИТЕЛЯ ВЪРХУ КАРТИНКАТА." (Consumers propose adding a link to the consumer's profile next to the picture). To the right are "Accept" and "Decline" buttons.
- Elena Amber** - A green box contains the text: "ПОТРЕБИТЕЛ 2 Е ПРИЯТНО ИЗНЕНАДАН, ЧЕ ИМА ОДДЕЛНА СЕКЦИЯ САМО ЗА ПОКАНИ." (Consumer 2 is pleasantly surprised to have a separate section for invitations only). To the right are "Accept" and "Decline" buttons.

Сценарий 14: Препоръчване на книга

4.1.19. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят вече знае, че може да препоръча книга, като отвори страницата с детайлите на конкретната книга, затова много бързо се навигира до там.	
2	Споделя, че благодарение на открояващите се бутони, веднага е разбрал какви действия може да извърши с всяка книга. Кликва на бутона Recommend, като очаква да се появи възможност за избиране на потребителя, на когото иска да препоръча дадената книга.	
3	Появява се модал със списък от неговите приятели, както е очаквал.	
4	Потребителят избира на кого да препоръча книгата. Кликва на бутона Recommend на съответния потребител, като очаква това да е последното действие, което трябва да направи, за да препоръча книгата.	
5	Книгата е препоръчана. Потребителят няма забележки и споделя, че функционалността е направена достатъчно просто и лесно за ориентиране.	

Легенда:

- наблюдение

- проблем с използваемостта

- въпрос/коментар на потребителя

- емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят веднага се досеща, че мястото, където да препоръча книга, е страницата с детайлите на книгата. Предполага, че там ще е бутона за препоръчване.	

2	Отваря страницата с детайлите и споделя, че веднага е открил бутона и че той се намира на подходящо място, за да бъде забелязан веднага.	
3	Потребителят натиска бутона и при вида на изскучащи прозорец със списък от приятелите му, споделя, че е щастлив от резултата и, че е очаквал точно това.	
4	Потребителят избира приятел и клика върху бутона Recommend до снимката на съответния приятел.	
5	Потребителят е доволен, че е успял да препоръча книга на приятел и казва, че това е станало точно както е очаквал и по достатъчно интуитивен начин. Много му харесва идеята за изскучащото прозорче.	

Легенда:

- наблюдение

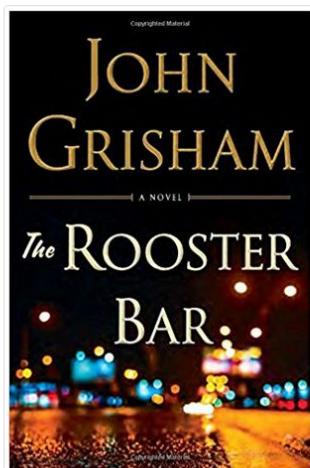
- проблем с използваемостта

- въпрос/коментар на потребителя

- емоционална реакция

4.1.20. Анонтиранни екрани

4.1.20.1. Екран "Book Details"



The Rooster Bar
by John Grisham

Mark, Todd, and Zola came to law school to change the world, to make it a better place. But now, as third-year students, these close friends realize they have been duped.

Published 2018.03.23

ISBN 0385541171

Rating 0★

Language English

Publisher Paradise press

Genres: Mystery Thriller

WantToRead

See reviews

Recommend

Rate this book:

Write review

ПОТРЕБИТЕЛИТЕ ВЕДНАГА СЕ ОРИЕНТИРАТ КЪДЕ СЕ НАМИРА БУТОНА ЗА ПРЕПОРЪЧВАНЕ И СА ДОВОЛНИ ОТ ТОВА КАК РАБОТИ ФУНКЦИОНАЛНОСТА.

Сценарий 15: Маркиране на книга като Currently reading/Want to read/Read

4.1.21. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят очаква, че за да маркираш дадена книга, то трябва да се навигираш до страницата с детайлите ѝ.	
2	Там смята, че трябва за има бутон, който може да промени състоянието на книгата. Наистина открива този бутон.	
3	Потребителят вижда, че бутона е по-специален и има стрелка надолу, което според него означава, че може да се избере дадена опция от няколко. Кликва на бутона, за да види дали очакванията му ще се окажат верни.	
4	Показва се списък от възможности за маркиране (Currently reading/Want to read/Read) точно, както предполага потребителят. Споделя, че опциите говорят сами по себе си и няма нужда от допълнителни разяснения.	
5	Потребителят избира Want to read опцията и очаква, че няма нужда да прави повече нищо. Книгата вече е маркирана. Потребителят споделя, че не е срещнал трудности при изпълнението на сценария, защото всичко е на мястото си.	

Легенда:

- наблюдение

- проблем с използваемостта

- въпрос/коментар на потребителя

- емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация

1	Потребителят отново очаква, че на страницата с детайлите на книгата ще намери опция за обелязване на текущ статус на книгата. Той се навигира безпроблемно до избраната книга.	
2	Потребителят казва, че много лесно и веднага е забелязал бутона за статуси. Очаква, че като кликне върху него ще се появи падащо меню с възможните опции.	
3	Потребителят клика върху падащото меню и разглежда появилите се опции. Казва, че разбира на какъв статус отговаря всяка опция.	
4	Потребителят избира една от опциите и след като статуса е отчетен, той е щастлив, че не е имал никакви затруднения при добавянето на статус към дадена книга.	

Легенда:

 - наблюдение

 - проблем с използваемостта

 - въпрос/коментар на потребител

 - емоционална реакция

4.1.22. Аnotирани екрани

4.1.22.1. Екран "Book Details"

The Rooster Bar
by John Grisham

Mark, Todd, and Zola came to law school to change the world, to make it a better place. But now, as third-year students, these close friends realize they have been duped.

Published 2018.03.23

ПОТРЕБИТЕЛИТЕ УСПЕШНО ОТКРИВАТ БУТОНА ЗА ПРОМЯНА НА СТАТУСА НА КНИГАТА. ОПЦИИТЕ СА ДОСТАТЪЧНО ЯСНИ ЗА ТЯХ.

WantToRead See reviews Recommend

Rate this book: ★★★★★

[Write review](#)

Сценарий 16: Създаване на книга

4.1.23. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Разясняваме на потребителя, че за да създаде книга, трябва да се впише като администратор. Той се вписва като такъв и бива препратен към началната страница, където забелязва, че има нов линк в навигацията. Коментира, че най-вероятно там може да намери всички функционалности, които са предвидени за администратора.	
2	Използва Admin Panel линка в навигацията, за да отиде на страницата на Администратора. И очакванията му са изпълнени.	
3	Вижда, че първото, което му се показва, е списък от всички книги. Вижда също възможностите за действия с книгите, а над списъка забелязва бутон Add. Очаква, че бутонът ще му даде възможност да отвори страницата за създаване на книга.	

4	Кликва на него и се случва точно това, което е очаквал.	
5	Отваря се модал с полета, в които може да попълни информацията за книгата. Потребителят внимателно разглежда всички описания на полетата и коментира, че са достатъчно ясни и няма нужда от допълнителни разяснения.	
6	Потребителят попълва информацията правилно. Предполага, че натискайки бутона Add, ще завърши успешно сценария.	
7	Натиска бутона Add. Очакванията му са изпълнение. Модалът се затваря.	
8	Книгата е създадена. Потребителят споделя, че не е изпитал затруднение в извършването на сценария.	

Легенда:

- наблюдение

- проблем с използваемостта

- въпрос/коментар на потребителя

- емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят е уведомен, че за да добави книга, трябва да бъде вписан като администратор. За целта той се вписва като такъв и очаква, че в менюто ще намери линк за администраторската страница.	
2	След като вижда линка, потребителят клика върху него и е отведен на очакваната страница.	
3	Потребителят казва, че в отворената страница има всичко, което е очаквал, и че бутона за добавяне е лесно достъпен за него. Забелязва го веднага. Клика върху него и казва, че очаква да изскочи прозорец, в който да пише.	

	4 Появява се модал и потребителят е щастлив от този факт, защото това е очаквал. Започва да попълва полетата и казва, че не изпитва затруднение при попълването.	
5	Потребителят клика върху бутона за добавяне и книгата е успешно добавена и визуализирана в списъка с книги. Той отбелязва, че това му харесва и че не би имало нужда от повече съобщения. Потребителят е доволен, че лесно и бързо е добавил книга и няма забележки към извършването на това действие.	

Легенда:

 - наблюдение

 - проблем с използваемостта

 - въпрос/коментар на потребителя

 - емоционална реакция

4.1.24. Анонтирани екрани

4.1.24.1. Екран "Home"



4.1.24.2. Екран "Admin Panel"

Admin Panel

PhotoUrl	Title	ISBN	Published	Author	Publisher
	The Rooster Bar	0385541171	2018.03.23	John Grisham	Paradise press
	Sisters	0385340222	2018.03.23	Danielle Steel	Paradise press

Сценарий 17: Редактиране/Изтриване на книга

4.1.25. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
---	----------	----------

1	Потребителят е вписан като Администратор и вече е видял, че има възможност да променя списъка от книги.	
2	Използва Admin Panel линка в навигацията, за да отиде на страницата на Администратора.	
3	Вече е видял списъка от книги и знае, че до всяка книга има различни възможности за действия.	
4	Споделя, че ако иска да редактира дадена книга, ще кликне върху линка Edit, а ако иска да изтрие книга, ще кликне върху линка Delete. Потребителят коментира, че му харесва идеята да има възможност и за преглед на детайлите на дадена книга, защото няма как всички да бъдат визуализирани на едно място.	
5	Използва всеки от линковете без проблем и постига желания резултат. Няма забележки по интерфейса.	

Легенда:

- наблюдение

- проблем с използваемостта

- въпрос/коментар на потребителя

- емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят е вписан като администратор и споделя, че търсената функционалност би трябвало да се намира на секцията с книги.	
2	Потребителят безпроблемно и за кратко време се навигира до там.	
3	Потребителят веднага забелязва бутоните за триене и редактиране на книга, които се намират до всяка книга. Потребителят споделя, че се намират на много подходящо място.	

4 Потребителят извършва посочените действия бързо и без да се затруднява. Той е щастлив, че успял да осъществи желаното от него бързо и лесно.



Легенда:

👀 - наблюдение

😢 - проблем с използваемостта

💬 - въпрос/коментар на потребителя

😊 - емоционална реакция

4.1.26. Аnotирани екрани

4.1.26.1. Екран "Admin Panel"



PhotoUrl	Title	ISBN	Published	Author	Publisher	Details	Delete	Edit
	The Rooster Bar	0385541171	2018.03.23	John Grisham	Paradise press	Details	Delete	Edit
	Sisters	0385340222	2018.03.23	Danielle Steel	Paradise press	Details	Delete	Edit

Сценарий 18: Редактиране/Изтриване на събитие

4.1.27. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
---	----------	----------

1	Потребителят е вписан като Администратор. Предварително е уведомен, че само Администраторът може да редактира и изтрива събитие, затова смята да се насочи към Admin Panel, за да намери възможност за тези действия.	
2	Използва Admin Panel линка в навигацията и се отваря познатата страница. Потребителят коментира, че отново забелязва консистентност с профила на даден потребител, където в лявата част има меню с различните колекции на потребителя. Тук разположението е същото и затова се ориентира доста бързо къде да намери списъка от всички събития.	
3	Кликва на съответния линк и там очаква да види таблица с всички събития, точно както е при изобразяването на книгите.	
4	Наистина се показва таблица със събитията и отново има линкове до всяко събитие с възможните действия. Потребителят споделя, че разположението е същото, както при книгите, затова се чувства уверен, че може да завърши сценария без проблем.	
5	Използва всеки от линковете без проблем и постига желания резултат. Потребителят няма забележки. Споделя, че е много лесно да се работи с интерфейс, който е консистентен.	

Легенда:

 - наблюдение

 - проблем с използваемостта

 - въпрос/коментар на потребителя

 - емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят е вписан като администратор и предполага, че търсената функционалност се намира на секцията със събития в администраторския панел.	

2	Потребителят се навигира успешно и бързо дотам. Отбелязва, че тъй като функционалността е подобна на тази на книгите, то ориентацията става още по-бързо.	
3	Потребителят веднага забелязва линковете за двете функционалности.	
4	Потребителят завършва като изтрива или редактира събитие и е доволен, че това се е случило по най-лесния и удобен за него начин. Споделя, че не е срецнал никакви обърквания при извършването на действието.	

Легенда:

 - наблюдение

 - проблем с използваемостта

 - въпрос/коментар на потребителя

 - емоционална реакция

4.1.28. Анонтирани екрани

4.1.28.1. Екран "Admin Panel"



Admin Panel

Events

PhotoUrl	Title	Start at	End at	Place	Details	Delete	Edit
	The Rooster Bar	23.04.2018 10:00	23.04.2018 13:00	John Grisham	Details	Delete	Edit
	Sisters	23.04.2018 10:00	23.04.2018 13:00	Danielle Steel	Details	Delete	Edit

ПОТРЕБИТЕЛИТЕ СПОДЕЛЯТ,
ЧЕ КОНСИСТЕНТНОСТАТА НА
АДМИНИСТРАТОРСКАТА
ЧАСТ ГИ УЛЕСНЯВА.

ПОТРЕБИТЕЛИТЕ ВЕДНАГА ОТКРИВАТ
КАК ДА РЕДАКТИРАТ/ИЗТРИЯТ
ДАДЕНО СЪБИТИЕ.

Сценарий 20: Редактиране/Смяна на ролята/Изтриване на потребител

4.1.29. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят предварително е уведомен, че само Администраторът има право да редактира, променя ролята и изтрива потребител. Затова отново се насочва към страницата на Администратора.	
2	Използва Admin Panel линка в навигацията, за да отиде там. Вече е запознат с основната структура на страницата и знае, че има линк за потребителите.	
3	Очаква на този линк отново да види таблица, в която да има възможност да извърши действията, които иска.	
4	Кликва на линка за потребителите. Очакванията му са изпълнени. Потребителят се усмихва.	
5	Намира съответните линкове за всяко от действията и коментира, че разбира всеки един от тях, но по-скоро би използвал линка за редактиране на потребителя, ако иска да промени ролята му, защото очаква, че ще се появи страница, на която ще има възможност да промени ролята му, избирайки една от двете опции (потребител или администратор).	
6	Потребителят използва всеки от линковете без проблем и успява да завърши действията, които иска. Остава доволен от цялостното структуриране на приложението с леки забележки.	

Легенда:

- наблюдение

- проблем с използваемостта

- въпрос/коментар на потребител

- емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
---	----------	----------

1	След като е уведомен предварително, потребителят се вписва като администратор в системата. Той очаква, че търсените действие, че се намират на администраторската страница.	
2	Потребителят безпроблемно се навигира до администраторския панел, където очаква да има информация относно събитията.	
3	Потребителят забелязва бутоните с търсените функционалности веднага. Потребителят отбелязва, че му харесва наличието на бутон, който директно да променя ролята на друг потребител.	
4	Потребителят успява без затруднения да извърши всяко едно от действията, намирайки подходящия бутон. Потребителят е щастлив, че с лекота се справя със задачата и отбелязва, че администраторския панел като цяло е доста интуитивен и удобен.	

Легенда:

- наблюдение

- проблем с използваемостта

- въпрос/коментар на потребителя

- емоционална реакция

4.1.30. Аnotирани екрани

4.1.30.1. Екран "Admin Panel"

Admin Panel

Users

PhotoUrl	Name	Actions
	Melinda Leig	Make admin Delete Edit
	Barbara Davis	Make admin Delete Edit
	barbs	Make admin Delete Edit
	bda...@gmail.com	Make admin Delete Edit

