**Отличия тестирование на удобство пользования и тестирования доступности? (Usability Vs. Accessibility testing)**

**Тестирование удобства использования** относится к пользовательскому опыту и проверяет, насколько приложение легко в использовании и интуитивно понятно.

**Тестирование доступности** проверяет, насколько легко пользователям с ограниченными возможностями взаимодействовать с приложением.

**Тестирование удобства использования** часто называют тестированием пользовательского опыта (UX).

4 способа проверки приложения с учетом качества пользовательского опыта:

* + Разузнайте об ожидаемых пользовательских сценариях.  Хорошая стратегия – выяснить, как приложением будут пользоваться реальные люди, и прогнать его по этим сценариям. К примеру, если приложение позволяет покупать билеты в кино, то пользовательский сценарий может быть таким: авторизация, просмотр доступных фильмов, просмотр времени показа для одного из них, выбор времени показа, нажатие на кнопку оформления заказа, добавление информации о кредитной карте, и завершение покупки
* Проходя по пользовательским сценариям, ищите ситуации, требующие множества кликов или шагов. Можно ли выполнить это при меньшем количестве кликов? На этой неделе мой муж искал в сети новую машину. Он зашел на сайт производителя и просматривал разные модели. Каждый раз, когда он переходил на новую страницу, ему предлагали ввести почтовый индекс заново. Не очень-то удобно!
  + Протестируйте новую фичу до того, как узнаете, что она должна делать. Эта стратегия сейчас почти не используется в связи с популярностью тестирования через разработку. Даже если ваша компания не пользуется TDD, вы, возможно, присутствуете при обсуждении новых фич. Именно так будут поступать ваши пользователи, поэтому все, что смутит вас или покажется вам сложным, вероятно, покажется непонятным или сложным и им тоже. Альтернатива тестированию при отсутствии знаний о функции – это попросить кого-то, кто никогда не пользовался приложением, погонять его.
* Тестируя, проверьте, можно ли сделать все при помощи только клавиатуры или только мышки. Люди, широко пользующиеся приложениями, хотят иметь возможность использовать их максимально быстро. Хороший пример – представитель службы поддержки, которому приходится заполнять формуляр по каждому обратившемуся. Если они вынуждены печатать в каждом поле, а затем мышкой кликать по кнопке отправки – это потеря их времени. Если форму можно отправить через Enter, рукам не придется покидать клавиатуру.

**Тестирование доступности**

Тестировать доступность важно, потому что 15% населения каким-либо образом ограничены в возможностях, а мы хотим, чтобы нашими приложениями пользовалась максимально широкая аудитория. Три основных типа тестирования доступности – это визуальная доступность, доступность подвижности, и аудиальная доступность. Вот несколько советов по каждой:

Визуальное тестирование:

* Достаточно ли крупен текст, виден ли он большинству пользователей? Можно ли его увеличить при необходимости?
* Есть ли у изображений текстовые описания, чтобы пользователи, использующие преобразование текста в речь, поняли, что находится на изображении?
* Достаточно ли четкие в приложении цвета, не смутят ли они дальтоников?

Аудиальное тестирование:

* Есть ли в вашем приложении видео? Есть ли у них субтитры, чтобы плохо слышащие люди поняли, о чем там говорится?
* Есть ли в вашем приложении места, полагающиеся только на звуковые эффекты, чтобы донести пользователю, что происходит? Попробуйте воспользоваться приложением, выключив звук. Не упускаете ли вы какую-то информацию, прогоняя свои сценарии?

Мы, как тестировщики, хотим, чтобы пользователи получили максимальное удовольствие от работы с нашим приложением. Удобство использования и доступность помогут убедиться, что пользователи достигнут своих целей в приложении эффективно и легко.