

Лабораторна робота №5-6

Тестування зручності використання веб додатка

Мета: отримати практичний досвід створення, проведення та аналізу дослідження зручності додатка. Розробити тестовий сценарій зручності використання пройти його самостійно та виокремити покращення.

Зміст роботи

Завдання 1: Обрати будь-який веб-сайт або застосунок та створити сценарій тестування зручності. Сценарій повинен складатися з 15-20 запитань та завдань, які користувач повинен виконати під час тестування.

Для даної лабораторної роботи мною був обраний банківський застосунок **monobank**.

Протестуємо його зручність після оновлення.

Сценарій тестування зручності:

1. Який чином відбувається вхід у застосунок? Чи є необхідність в авторизації?
2. Які Ваші перші враження від головного екрану застосунку?
3. Де я можу дізнатися розташування терміналів для поповнення своєї банківської картки?
4. Чи є у застосунку мапа з банкоматами, якщо мені потрібно зняти готівку?
5. Як переключитися з особистої картки на картку ФОП?
6. Де я можу подивитися на свій капітал?
7. Які можливі візуальні кастомізації своєї картки?
8. Як можна кастомізувати свій аватар?
9. Як запросити своїх друзів заради нагороди?
10. Як змінити кредитний ліміт на своїй картці?
11. Де та скільки можна обрати категорій кешбеку?
12. Куди можна направити кошти з кешбеку?
13. Чи зручно переказувати кошти на інші картки?
14. Де можна дізнатися курси валют?
15. Де можна звернутися до служби підтримки?

					ЖИТОМИРСЬКА ПОЛІТЕХНІКА.24.121.18.000 – Лр.5-6			
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата				
Розроб.		Магаз А.О.			Звіт з лабораторної роботи №5-6		Літ.	Арк.
Перевір.		Талавер О. В.						1
Реценз.							ФІКТ, гр. ІПЗ-22-1	
Н. Контр.								
Зав.каф.								

Завдання 2: Пройти тестування самостійно та занотувати відповіді.

1. Для входу в банківський застосунок необхідно авторизуватися за допомогою відбитка пальця або PIN-коду Вашої банківської картки.

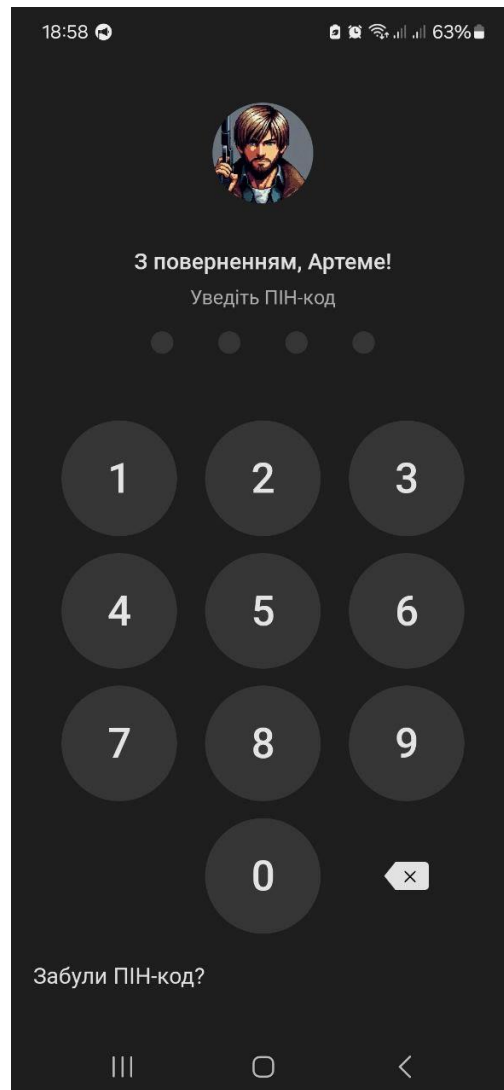


Рис. 1. Прохання ввести PIN-код для входу

2. Виглядає доволі стильно. Можна подивитися свій баланс на картці, кредитні кошти, здійснити грошовий переказ, переглянути історію своїх фінансових операцій, переключитися на іншу картку, переглянути статистику тощо.

		Магаз А. О.			ДУ «Житомирська політехніка». 24.121.18.000 – ПЗ	Арк.
		Талавер О. В.				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		2

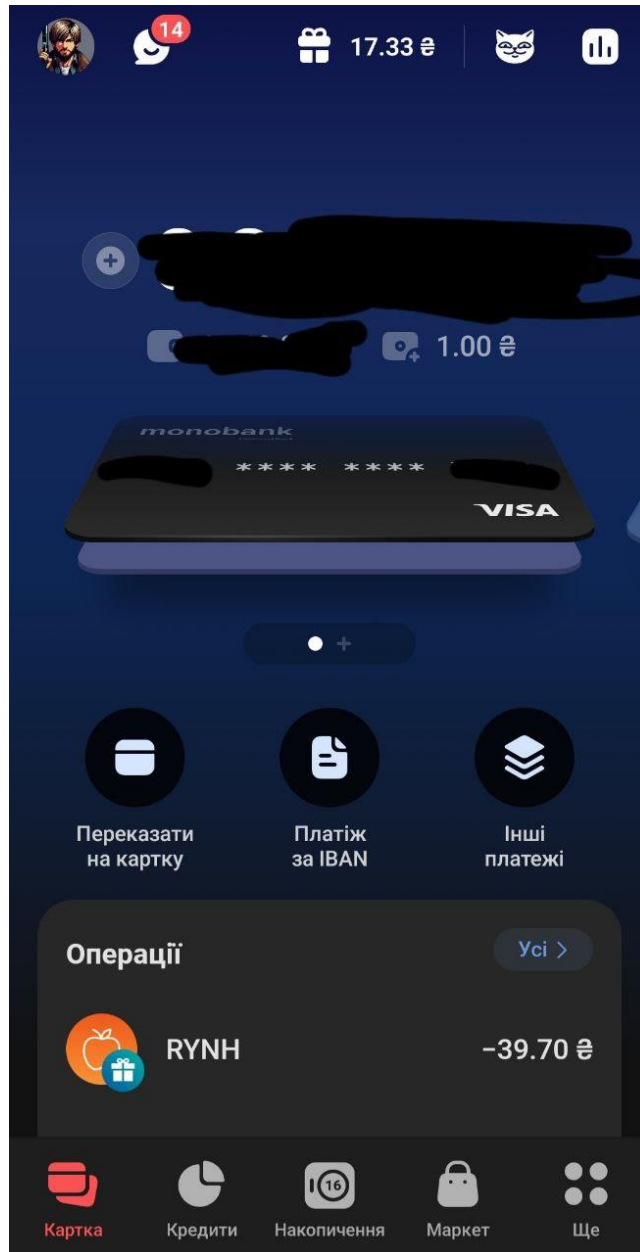


Рис. 2. Головний екран банківського застосунку monobank

3. Якщо у Вас є гроші готівкою та ними Вам треба поповнити баланс на Вашій картці, то натискаєте на «+» біля балансу на картці (див. рис. 2), натискаєте на кнопку «Готівкою» (див. рис. 3) та перед Вами відкриється мапа з точками поповнення картки без комісії (див. рис. 4).

		Магаз А. О.			ДУ «Житомирська політехніка». 24.121.18.000 – ПЗ	Арк.
		Талавер О. В.				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		3

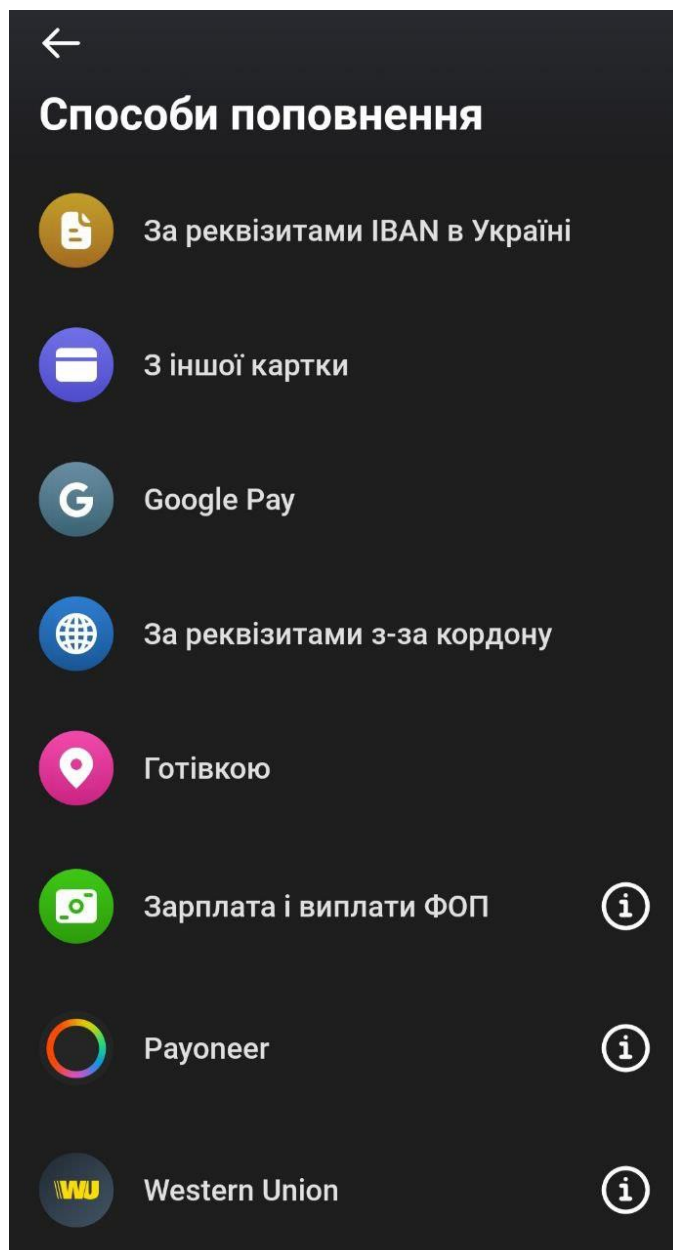


Рис. 3. Способи поповнення банківської картки

		Магаз А. О.			ДУ «Житомирська політехніка». 24.121.18.000 – ПЗ	Арк.
		Талавер О. В.				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		4

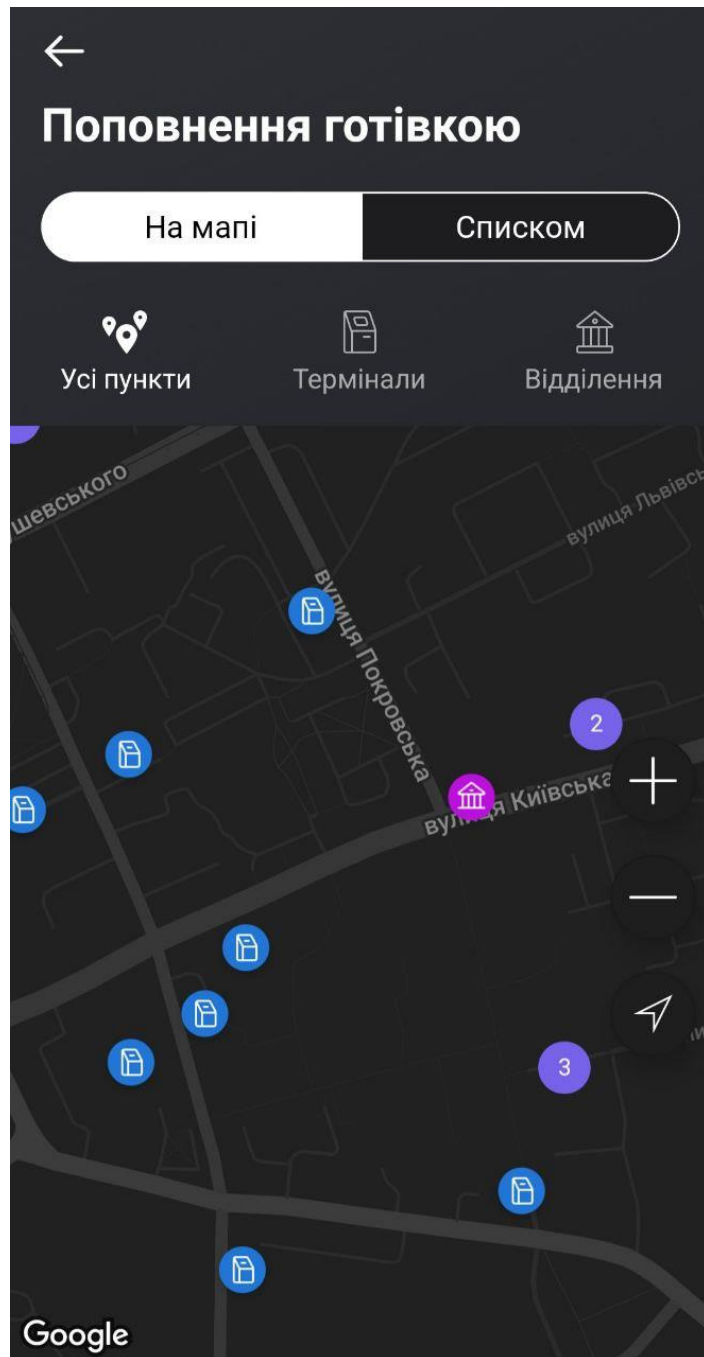


Рис. 4. Точки поповнення готівкою

4. На превеликий жаль, тут такого немає. У monobank немає власних банкоматів, а банкомати сторонніх банків неможливо знайти через застосунок. У такому випадку доведеться їх шукати через застосунок іншого банку.

		Магаз А. О.			ДУ «Житомирська політехніка». 24.121.18.000 – ПЗ	Арк.
		Талавер О. В.				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		5

5. Натискаєте на головному екрані на свою аватарку, в результаті чого з'являється список із пунктом «ФОП».

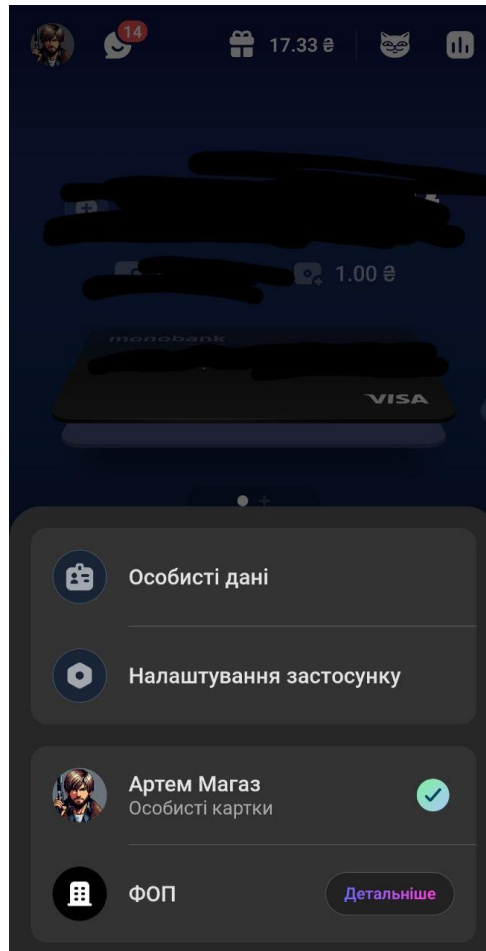


Рис. 5. ФОП

6. Натискаєте на кнопку «Статистика» у правому верхньому куті головного екрану, потім знову дивимось на правий верхній кут та натискаємо на відповідну кнопку.

		Магаз А. О.			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.18.000 – ПЗ	Арк.
		Талавер О. В.				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		6



Рис. 6. Статистика

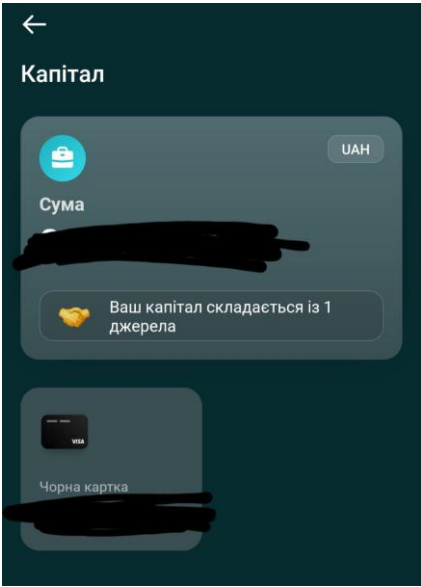


Рис. 7. Капітал

		Магаз А. О.			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.18.000 – ПЗ	Арк.
		Талавер О. В.				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		7

7. Ви можете обрати унікальний скін для своєї картки, який буде відображатися у Гаманці. Натискаєте свою картку та обираєте пункт «Дизайн картки для Google Pay».

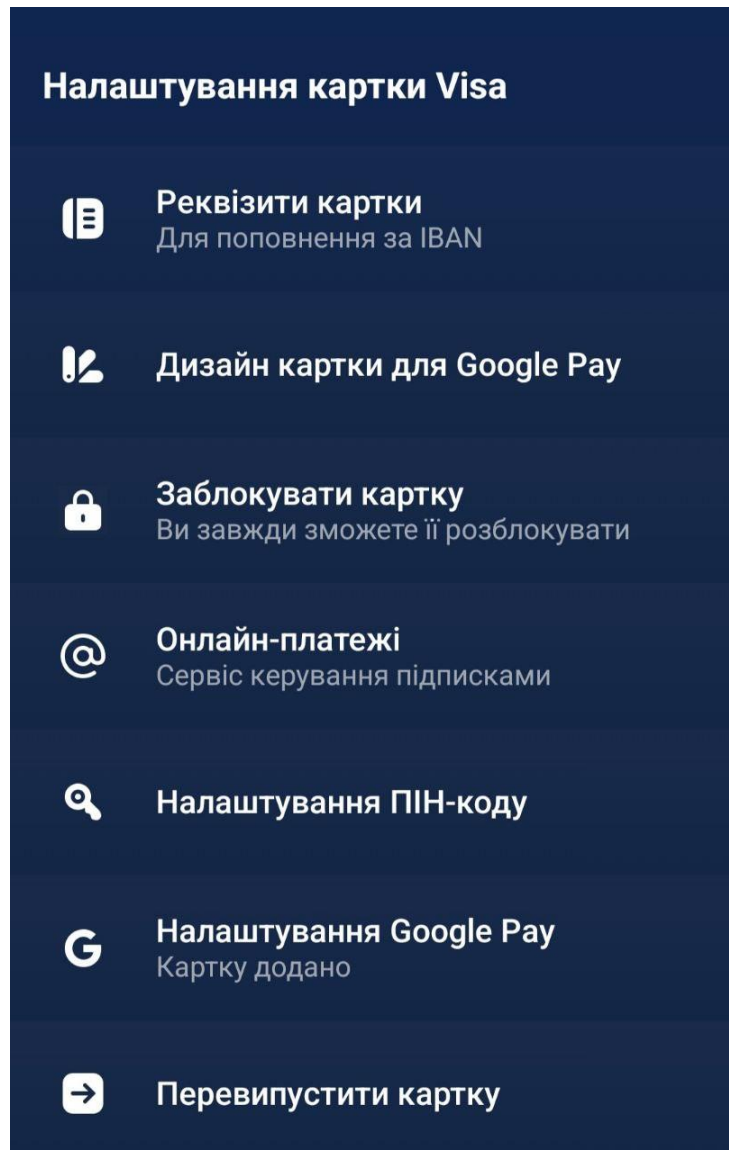


Рис. 8. Обираємо необхідний пункт

		Магаз А. О.			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.18.000 – ПЗ	Арк.
		Талавер О. В.				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		8

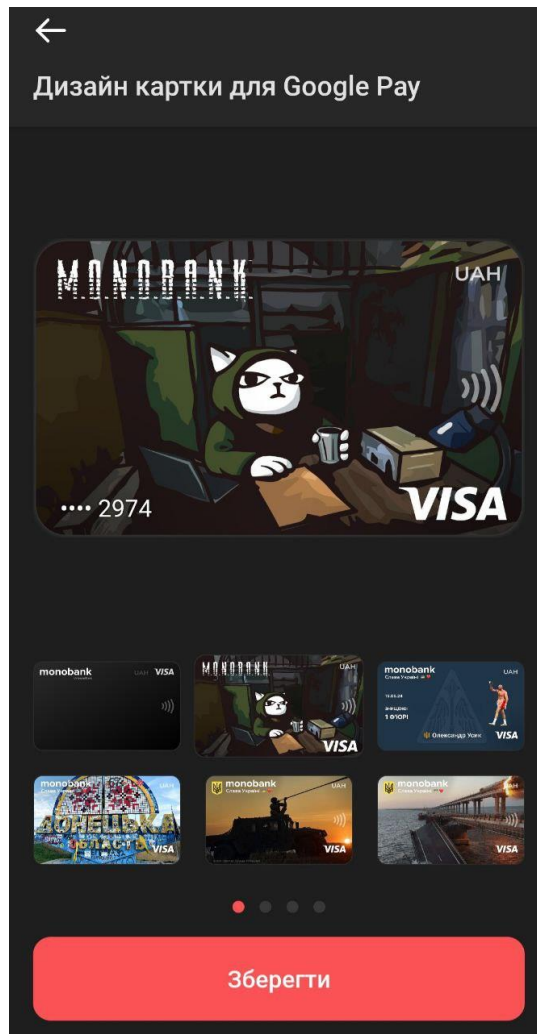


Рис. 9. Обираємо скін на картку

8. Аватар можна кастомізувати за допомогою різних елементів гардеробу, які Ви отримуєте за отримання винагород. Натискаємо на кнопку з котом та робимо собі аватар.

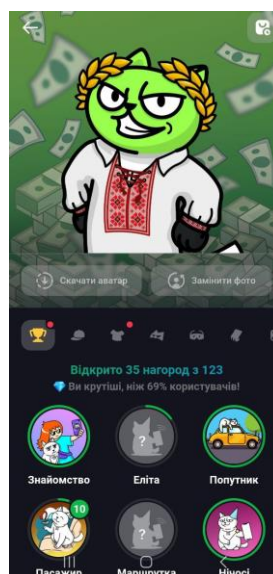


Рис. 10. Мій аватар та список винагород

		Магаз А. О.			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.18.000 – ПЗ	Арк.
		Талавер О. В.				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		9

9. Якщо Ви успішно запросите свого друга до братства monobank, то отримаєте 50 грн на кешбековий рахунок. Натискаєте на кнопку «Ще» та обираєте пункт «Запросити друга».

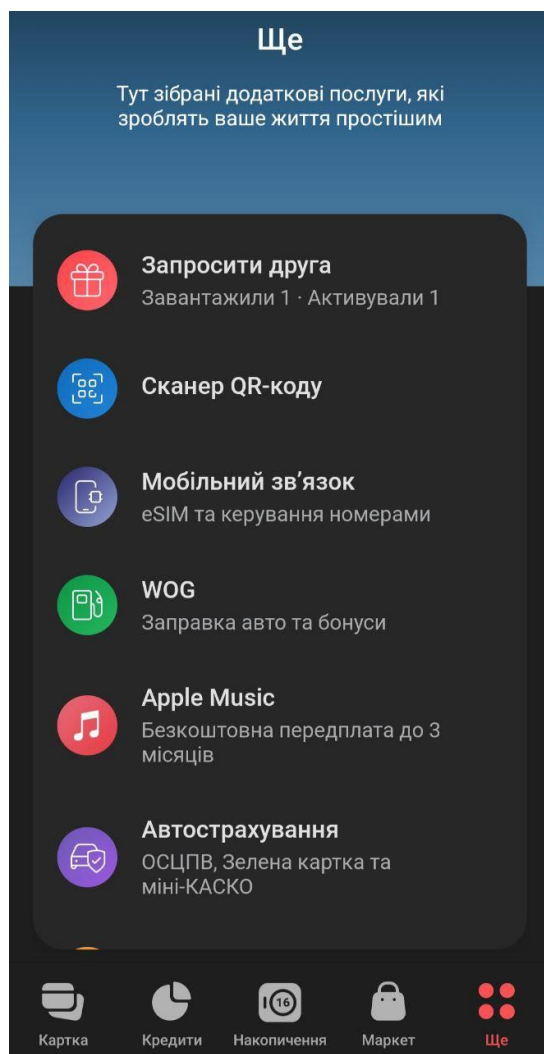


Рис. 11. Обираємо необхідний пункт

10. Є два способи:

- 1) на навігаційній панелі натиснути на кнопку «Кредити» та натиснути на кнопку зліва зверху(див. рис. 12);
- 2) натискаємо на свою картку та у загальних налаштуваннях обираємо «Налаштування кредитних лімітів»(див. рис. 13).

		Магаз А. О.			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.18.000 – ПЗ	Арк.
		Талавер О. В.				10
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

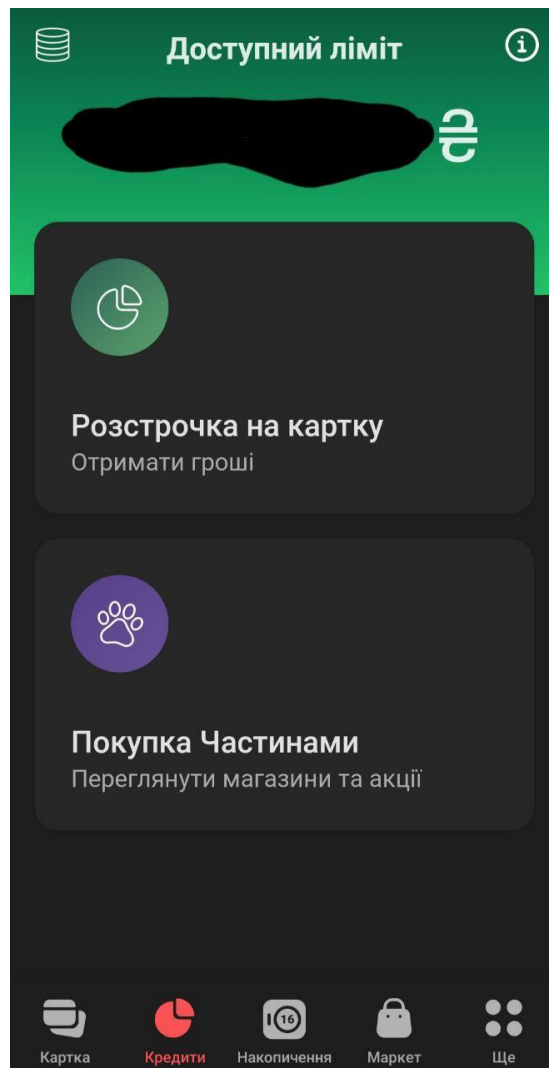


Рис. 12. Вкладка «Кредити»

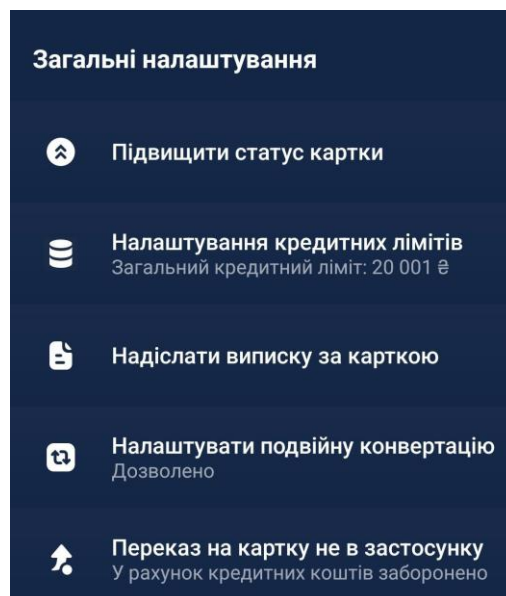


Рис. 13. Загальні налаштування

		Магаз А. О.			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.18.000 – ПЗ	Арк.
		Талавер О. В.				11
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

11. Можна обрати лише дві категорії серед кешбеків від банку та безліч категорій від партнерів. Категорії змінюються щомісяця.

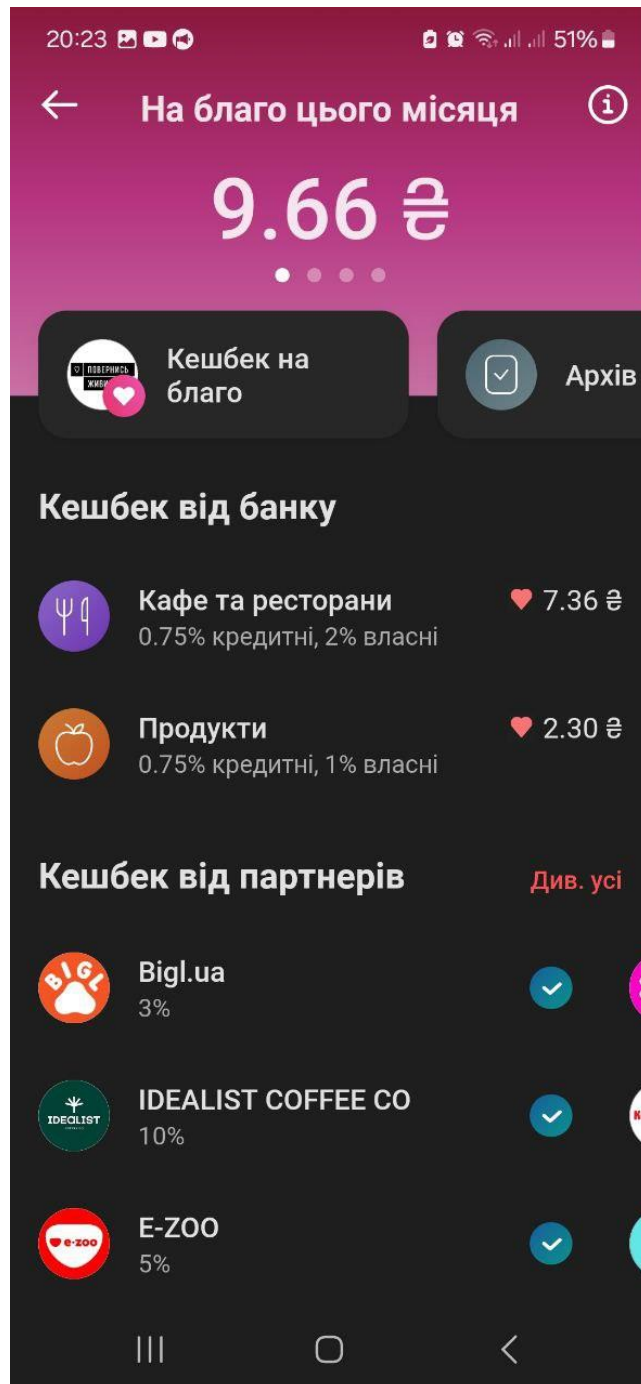


Рис. 14. Категорії кешбеку

		Магаз А. О.			ДУ «Житомирська політехніка». 24.121.18.000 – ПЗ	Арк.
		Талавер О. В.				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		12

12. Кошти з кешбеку можна направити на благодійність.

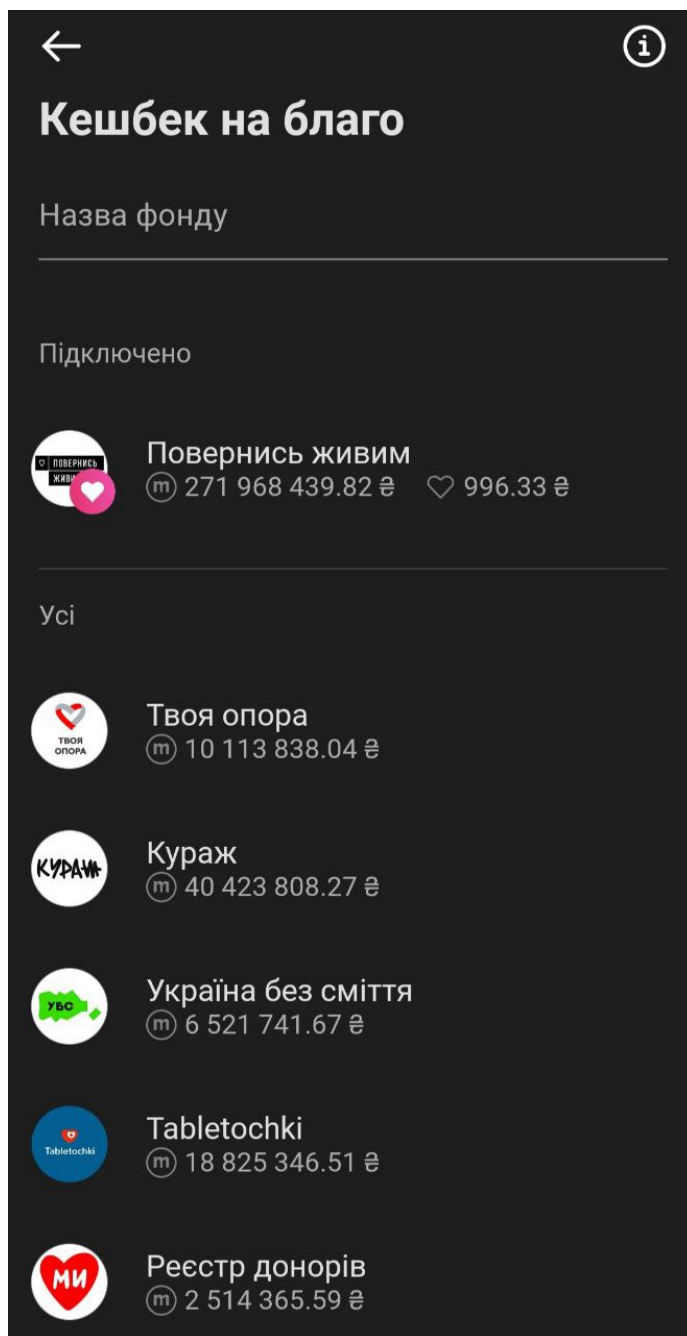


Рис. 15. Вибір благодійного фонду, якому буде йти Ваш кешбек

		Магаз А. О.			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.18.000 – ПЗ	Арк.
		Талавер О. В.				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		13

13. Після оновлення тепер відображається логотип банку картки Вашого контакту.

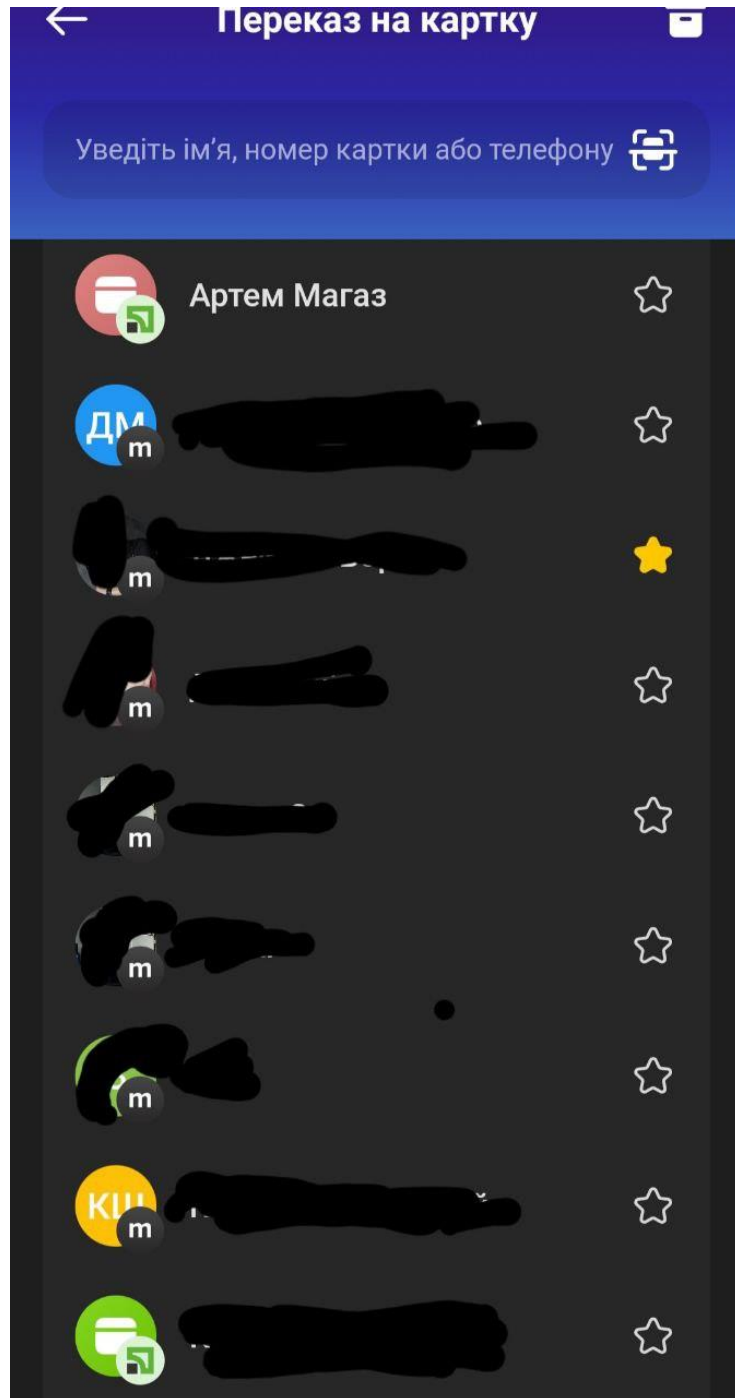


Рис. 16. Переказ на картку із логотипами банків

		Магаз А. О.			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.18.000 – ПЗ	Арк.
		Талавер О. В.				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		14

14. Щоб дізнатися курс долара або євро, варто проскролити у самий низ головного екрану

15. Якщо у Вас виникають питання, то можна звернутися до служби підтримки.

Спеціальна кнопка знаходиться поруч із курсами валют.

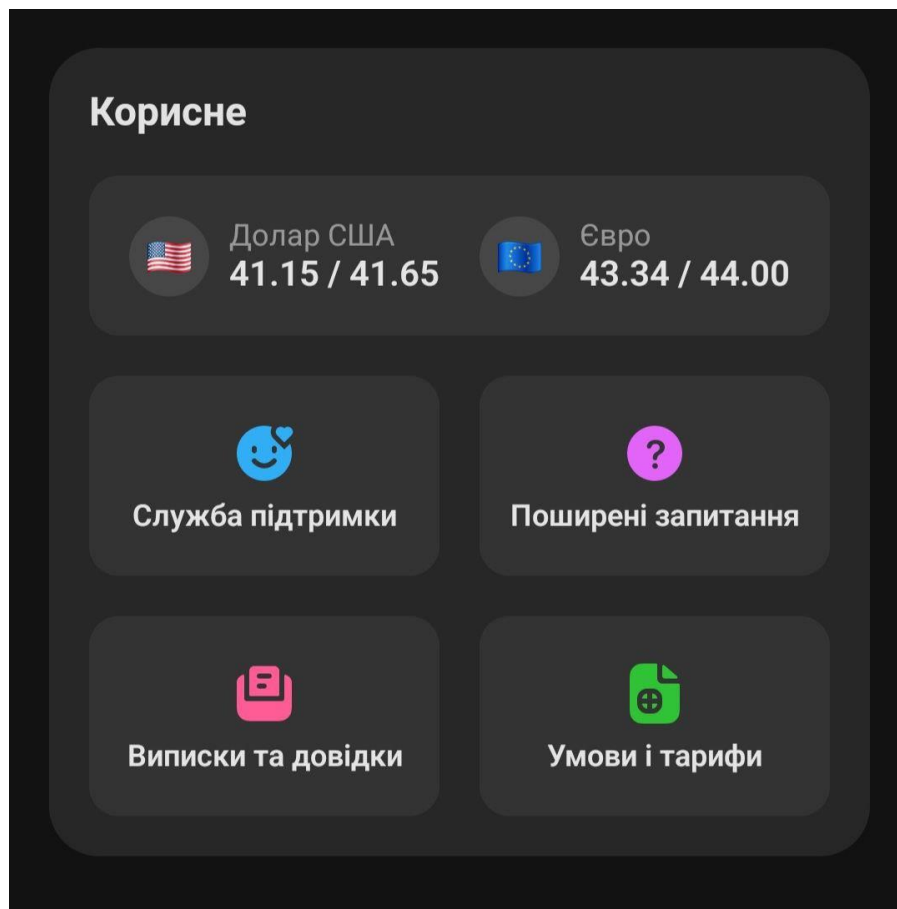


Рис. 17. Курси валют та звернення до служби підтримки

Завдання 3: Проаналізувати отримані результати, за потреби запропонувати покращення (у разі якщо є видимі недоліки), якщо можна застосувати, то зазначити пояснення відповідно до теорії психології дизайну (див. лекція №5).

1. До застосунка варто додати мапу із банкоматами, якщо у користувача виникне потреба у готівці.
2. Незручне перемикання з особистої картки на картку ФОП. Варто зробити по-іншому. Наприклад, натискаєте на основну картку і там перемикаєтесь на картку ФОП.
3. Незручний пошук пунктів поповнення картки: ледь помітний знак «+» біля балансу на картці. Раніше було зручніше: натискаєте на нижню кнопку «Ще» та обираєте необхідний пункт.
4. Розділ «Капітал» засунули всередину розділу «Статистика», хоча раніше для капіталу була окрема кнопка. Вона би і зараз чудово розмістилася зверху головного екрану.

		Магаз А. О.			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.18.000 – ПЗ	Арк.
		Талавер О. В.				15
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

5. Серед скінів на картку не можна поставити свою власну світлину. Представлених самим банком скінів дуже мало, а кастомні скіни, зазвичай, платні. Лише після виходу гри «*S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl*» додали лише 1 класний скін.
6. На мою суб'єктивну думку, треба кнопку «Кешбек» повернути назад на навігаційну панель, бо тепер замість неї для чогось додали інтернет-магазин. Як на мене, то кешбек явно пріоритетніший за інтернет-магазин всередині банківського застосунку.
7. Також на мою думку варто було б додати кнопку «Рандом» при кастомізації аватара, при натисненні якої застосунок автоматично обирає речі та створює унікальний аватар.

Висновок: після виконання даної лабораторної роботи я отримав практичний досвід створення, проведення та аналізу дослідження зручності додатка. Розробив тестовий сценарій зручності використання пройти його самостійно та виокремити покращення.

		Магаз А. О.			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.18.000 – ПЗ	Арк.
		Талавер О. В.				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		16