

## ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №6

### ПЛАН

По дисциплине: Проектный практикум

Тема занятия: Тестирование

Цель занятия: Проведение тестирования и составление протоколов тестирования

Количество часов: 4

### Содержание работы

#### Разработка решения

Процесс создания прототипа решения можно разложить на итерации. После создания прототипа или первой версии вашего решения, начнётся процесс его доработки.

Процесс доработки вашего прототипа – повторяющаяся последовательность действий:

- **P - Plan** (планирование доработок в решении / прототипе) →
- **D - Do** (реализация) →
- **C - Check** (тестирование доработок на целевой аудитории) →
- **A - Act** (сбор и обработка полученной в ходе тестирования обратной связи) →
- повторить, пока решение не будет удовлетворять пользователя / заказчика.

Мы рекомендуем пройти по циклу доработки прототипа не меньше 2-ух раз за оставшееся время в интенсиве. Вносите доработки в решение и собирайте обратную связь с пользователями на тестировании. Чем больше раз вы повторите этот цикл, тем более качественный и подходящий вашему пользователю/заказчику продукт вы получите в конце.

Цикл выше называется циклом Деминга – это модель управления качеством любого циклически повторяющегося действия/процесса.

#### Для прохождения миссии:

Проведите пользовательские тестирования вашего прототипа или ранней версии решения и прикрепите протоколы тестирования в ответ на эту миссию. Протокол - это шаблон, в который ваша команда фиксирует все вопросы или проблемы, возникшие у пользователя во время тестирования вашего решения.

### Информация о проекте

**Главный пользователь** - репетиторы.

**Проблема.** Репетитору тяжело и неудобно планировать уроки. Для того, чтобы иметь при себе расписание для уроков, в основном используются обычные заметки, либо аналоги. Такие решения приводят к путанице и излишней мороке. Также репетитор заинтересован в геймификации, ускорении и повышении интереса процесса запоминания нового материала учеником.

**Решение.** Приложение, позволяющее создавать группы, расписание, блоки информации и создающее игровые тесты по вышеуказанным блокам. Такое приложение позволит не только лучше организовать работу репетитора, путём сбора всей требуемой информации в удобном мобильном приложении, но и повысить успеваемость и интерес учеников к материалу с помощью игровых тестов и геймификации. В ходе тестирования выявили, что людям необходима аналитика в нашем приложении и способ оплаты репетитора через приложение. Прототип у нас - это кликабельный макет в Figma.

### **Протокол тестирования**

Дата тестирования: 25.05.24

Целевая аудитория: Репетиторы

1. Описание сценария тестирования:

- Цель тестирования: выявить проблемы и получить обратную связь по функционалу приложения.
- Сценарий: тестирование планирования уроков, геймификации и аналитики.

2. Процесс тестирования:

- Пользователь открывает приложение.
- Пользователь создаёт группу учеников.
- Пользователь планирует расписание уроков.
- Пользователь добавляет блоки информации.
- Пользователь создаёт игровые тесты.
- Пользователь проверяет аналитику и опции оплаты.

3. Результаты тестирования:

Вопрос/Проблема	Описание проблемы	Возникшие вопросы	Решение/Рекомендации
Оплата внутри системы.	Пользователи не полностью доверяют системе для проведения оплаты.	Какие гарантии безопасности?	Рассмотреть интеграцию с надёжными платёжными системами (например,

			PayPal, Stripe).
Отсутствие видимого прогресса учеников.	Пользователи хотят видеть прогресс своих учеников.	Как отображается прогресс учеников?	Разработать и внедрить функцию отображения прогресса учеников.
Недостаток аналитики по ученикам.	Пользователи хотят видеть более подробную аналитику по успеваемости учеников.	Какую аналитику предоставляет приложение?	Внедрить расширенные аналитические отчёты по успеваемости учеников.
Отсутствие уведомлений и напоминаний.	Пользователи хотят получать напоминания о запланированных уроках и важных событиях.	Как настроить уведомления и напоминания?	Разработать систему уведомлений и напоминаний для пользователей.

#### 4. Обратная связь пользователей:

- Пользователь 1: Отметил необходимость безопасных методов оплаты. Высказал недоверие к текущей системе оплаты и предложил интеграцию с известными платёжными системами.
- Пользователь 2: Пожелал видеть прогресс учеников, чтобы отслеживать их развитие и корректировать учебный процесс.
- Пользователь 3: Высказал пожелание о более детализированной аналитике по каждому ученику, чтобы лучше понимать их сильные и слабые стороны.
- Пользователь 4: Предложил добавить систему уведомлений и напоминаний о запланированных уроках.

#### 5. Действия по результатам тестирования:

- **Интеграция платёжных систем:**  
Исследовать и выбрать надёжные платёжные системы для интеграции (например, PayPal, Stripe).  
Обновить макет в Figma, чтобы показать интерфейс для платёжной системы.
- **Разработка функции отображения прогресса учеников:**  
Разработать интерфейс для отображения прогресса учеников в Figma.  
Реализовать макет для отслеживания и анализа прогресса учеников.
- **Расширение аналитических функций:**  
Создать более детализированные отчёты по успеваемости учеников в макете Figma.  
Внедрить визуальные представления данных для удобного анализа в макете.
- **Разработка системы уведомлений и напоминаний:**

Разработать интерфейс для системы уведомлений и напоминаний в Figma.

Внедрить возможность управления уведомлениями через макет приложения.

### **Заключение**

По результатам тестирования и доработок прототипа, проведенных дважды в рамках цикла Деминга, были выявлены основные проблемы и внедрены улучшения. Это позволило создать более качественное и удобное для пользователей приложение.