

## Тестирование удобства использования приложений

**Код:** SQA-001

**Длительность:** 12 ч.

**Описание:**

Лекционный курс посвящен обсуждению вопроса usability программного обеспечения, принципов построения интерфейсов, современных методов usability. В рамках курса рассматриваются следующие вопросы:

- Стандарты, регламентирующие качество программного обеспечения (ПО).
- Usability как атрибут качества, его характеристики.
- Определение usability.
- Понятие интерфейса. Свойства современного интерфейса. Предназначение интерфейса.
- Стандартизация и согласованность пользовательского интерфейса.
- Место Usability в жизненном цикле проекта.
- Основы когнитивной психологии.
- Основы проектирования пользовательского интерфейса.
- Методы usability:
  - проектирование,
  - прототипирование,
  - usability-тестирование,
  - экспертная оценка usability продукта,
  - usability-исследования.

В практической части курса слушателям предлагается выполнить практические задания по:

- созданию документа GUI Specification;
- разработке метафоры для реализации UI системы;
- созданию прототипа GUI системы методом бумажного прототипа;
- проведению анкетирования удовлетворенности пользователя интерфейса;
- тестированию usability системы методом контрольного списка интерфейса;
- проведению оценки usability системы методом контрольного списка интерфейса.

## **Цели:**

- осветить задачи usability при разработке программного продукта;
- дать практические рекомендации по использованию принципов построения пользовательского интерфейса;
- дать практические рекомендации по проведению тестирования и оценки usability интерфейса.

## **Разбираемые темы:**

### **Понятие Usability:**

- Стандарты, регламентирующие качество ПО;
- Usability как атрибут качества;
- Эргономические показатели качества продукта;
- Вопросы, которые решает usability.

### **Понятие пользовательского интерфейса:**

- Определение пользовательского интерфейса(UI);
- Этапы развития и усовершенствования UI;
- Принципы и свойства современного UI;
- Согласованность.

### **Основы человеческого восприятия:**

- Когнитивная психология;
- Локус внимания;
- Формирование привычек;
- Кратковременная и долговременная память.

### **Usability в жизненном цикле проекта:**

- Usability в жизненном цикле проекта: активности и артефакты;
- Группы usability активностей;
- Этапы процесса проектирования UI;
- Проектные роли, связанные с Usability.

### **Проектирование UI:**

- Стандарты фирмы IBM® о принципах Usability;
- Метафора. Концептуальная модель;
- Правила дизайна форм;

- Принципы Usability в построении страниц Web-приложения;
- Решение проблем проектирования интерфейса для мобильных устройств.

### **Usability-тестирование:**

- Usability-исследование;
- Usability-тестирование;
- Экспертная оценка;
- Путеводитель в мире методов usability-тестирования.

### **Целевая аудитория:**

Тестировщики, тест-дизайнеры.

### **Предварительная подготовка - общее:**

РќРµ С,СЃРµР±СѓРµС,СЃЃСЃ

### **Рекомендуемые дополнительные материалы, источники:**

- Ален Купер «Основы проектирования взаимодействия»
- Раскин «Интерфейс»
- Влад Головач «Искусство мыть слона»
- Стив Круг «Веб-дизайн или не заставляйте меня думать»