Учреждение образования

«Белорусский государственный технологический университет»

**Кафедра информатики и веб-дизайна**

**Лабораторная работа №11**

Юзабилити-тестирование путем имитации поведения пользователей.

Выполнила:

Студентка 2 курса 1 группы ФИТ

Кашперко Василиса Сергеевна

**2021 г.**

**Лабораторная работа №11**

# Юзабилити-тестирование путем имитации поведения пользователей.

# Цель работы:

1.1. Приобретение умений по проведению юзабилити-тестирования.

1.2. Выбор методов тестирования.

1.3. Приобретение практических навыков по построению тестовых сценариев, составления анкет и анализу полученных результатов.

**Ход работы**

# Описание респондентов

**Респондент-1**

Иван Михайлов – 32 года, бухгалтер, владение компьютером выше среднего, имеется стаж. Уровень эмоциональной открытости – средний.

**Респондент-2**

Юлия Машук – 26 лет, программист, владение компьютером выше среднего, имеется стаж. Уровень эмоциональной открытости – высокий.

**Респондент-3**

Елизавета Козлова – 20 лет, фармацевт, владение компьютером выше среднего, имеется стаж. Уровень эмоциональной открытости – высокий.

***Пользовательские задачи*** – зарегистрироваться, войти в приложение, добавить новый товар, отправить на печать отчет.

***Тестовое задание:***

Вы должны свои личные данные в форме для регистрации. Добавить товар, описав его характеристики: название товара, производитель, код товара, цена, вид мебели, его габаритные размеры и заполнить дополнительную информацию о мебели.

***Тестовый сценарий:***

1. Зайти в приложение и нажать на кнопку «Регистрация».
2. Заполнить форму регистрации и авторизоваться.
3. На главной странице перейти в категорию «Товары» и нажать кнопку «Добавить товар».
4. Заполнить форму в соответствии с указанными требованиями.
5. Нажать кнопку сохранения.

Результаты выполнения задания

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Респондент №1 | Респондент №2 | Респондент №3 |
| Справился | + | + | + |
| Задание 1 | 27 | 60 | 35 |
| Задание 2 | 15 | 30 | 13 |
| Задание 3 | 20 | 45 | 30 |
| Задание 4 | 5 | 7 | 13 |

После выполнения заданий проводится расчет ***общей относительной эффективности***:

**Измерение эффективности на основе времени:**

Time Based Efficiency 1 = = 0,0145,

Time Based Efficiency 2 = = 0,0161,

Time Based Efficiency 3 = = 0,0154,

Time Based Efficiency общ = = 0,0153.

**Расчет общей относительной эффективности:**

Overall Relative Efficiency = = ==

=100%

***Субъективная удовлетворенность.*** Субъективная удовлетворенность оценивается с помощьюметода оценки восприятия дизайна, который позволяет понять вызывает ли дизайн целевые эмоции.

*Тестирование методом оценки восприятия дизайна.* Респондентам вместе с макетом интерфейса был выдан список прилагательных, которые должны характеризовать дизайн сайта. Респонденту предлагается выделить слова, которые, на его взгляд, наиболее точно характеризуют данный интерфейс.

После оценки восприятия дизайна с помощью набора прилагательных был рассчитан процент удовлетворенности от продукта по следующей формуле:

,

Респондент 1.

Устаревший – Эффективный – Нечеткий – Неудобный – Замусоренный – Тусклый – Яркий – Чистый – Прямой – Ясный – Непоследовательный – Неуправляемый – Привлекательный – Стандартный – Управляемый – Хороший – Интуитивный – Веселый – Любительский – Неэффективный – Опасный – Скучный – Радостный – Безопасный – Жесткий – Раздражающий – Треугольный – Неприятный – Комфортабельный – Холодный – Умный – Бесполезный – Халтурный – Теплый – Светлый – Последовательный – Загадочный – Качественный – Интересный – Ненадежный – Гибкий – Красивый – Некрасивый – Непривлекательный – Полезный – Глупый – Запутанный – Удобный – Понятный – Непредсказуемый – Четкий – Тяжелый – Современный – Легкий – Дружественный – Нестандартный – Плохой – Надежный – Сложный – Простой – Темный – Профессиональный – Медленный – Круглый – Печальный – Недружественный – Предсказуемый – Непонятный – Быстрый – Головоломный – Грустный – Приятный.

S1 = 11/11 = 100%.

*Респондент 2.*

Устаревший – Эффективный – Нечеткий – Неудобный – Замусоренный – Тусклый – Яркий – Чистый – Прямой – Ясный – Непоследовательный – Неуправляемый – Привлекательный – Стандартный – Управляемый – Хороший – Интуитивный – Веселый – Любительский – Неэффективный – Опасный – Скучный – Радостный – Безопасный – Жесткий – Раздражающий – Треугольный – Неприятный – Комфортабельный – Холодный – Умный – Бесполезный – Халтурный – Теплый – Светлый – Последовательный – Загадочный – Качественный – Интересный – Ненадежный – Гибкий – Красивый – Некрасивый – Непривлекательный – Полезный – Глупый – Запутанный – Удобный – Понятный – Непредсказуемый – Четкий – Тяжелый – Современный – Легкий – Дружественный – Нестандартный – Плохой – Надежный – Сложный – Простой – Темный – Профессиональный – Медленный – Круглый – Печальный – Недружественный – Предсказуемый – Непонятный – Быстрый – Головоломный – Грустный – Приятный.

S2 = 12/13 = 92%.

*Респондент 3.*

Устаревший – Эффективный – Нечеткий – Неудобный – Замусоренный – Тусклый – Яркий – Чистый – Прямой – Ясный – Непоследовательный – Неуправляемый – Привлекательный – Стандартный – Управляемый – Хороший – Интуитивный – Веселый – Любительский – Неэффективный – Опасный – Скучный – Радостный – Безопасный – Жесткий – Раздражающий – Треугольный – Неприятный – Комфортабельный – Холодный – Умный – Бесполезный – Халтурный – Теплый – Светлый – Последовательный – Загадочный – Качественный – Интересный – Ненадежный – Гибкий – Красивый – Некрасивый – Непривлекательный – Полезный – Глупый – Запутанный – Удобный – Понятный – Непредсказуемый – Четкий – Тяжелый – Современный – Легкий – Дружественный – Нестандартный – Плохой – Надежный – Сложный – Простой – Темный – Профессиональный – Медленный – Круглый – Печальный – Недружественный – Предсказуемый – Непонятный – Быстрый – Головоломный – Грустный – Приятный.

S3 = 10/10 = 100%.

**Результаты оценки восприятия дизайна**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Данные | Респондент 1 | Респондент 2 | Респондент 3 |
| Количество положительных ассоциаций | 11 | 12 | 10 |
| Общее количество ассоциаций | 11 | 13 | 10 |
| Процент удовлетворенности от продукта, % | 100 | 92 | 100 |
| Среднее значение, % | 97,3 | | |

Тестирование с помощью формальной анкеты.



Рис. 4.3. Ответы респондента 1

Баллы респондента 1: 2+1+2+2+2+0+2+2+2+2+1+2 = 20

Баллы респондента 2: 2+2+2+2+2+1+2+2+1+2+2+2 = 22

Баллы респондента 3: 1+2+2+2+2+0+2+2+2+2+2+2 = 21

*Анализ количественных данных.* Общие результаты тестирования приведены в табл. 6.

**Результаты тестирования**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Данные | Респондент 1 | Респондент 2 | Респондент 3 | Среднее значение |
| Успешность, балл | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Удовлетворенность, балл | 20 | 22 | 21 | 21 |
| Процент удовлетворенности от продукта, % | 100 | 92 | 100 | 97,3 |
| Эффективность на основе времени | 0,0145 | 0,0161 | 0,154 | 0,153 |
| Общая относительная эффективность, % | 100 | 100 | 100 | 100 |

Таким образом, средняя успешность выполнения задания равна 1 баллу, процент удовлетворенности от продукта составил 97,3%, общая относительная эффективность равна 100%, среднее значение удовлетворенности пользователей составило 21 баллов из 24 возможных. Проблем не выявлено не было, так как прототип составлялся по сценариям персонажей, был многократно тестирован мной и был модифицирован в предыдущих лабораторных работах ранее.