План юзабіліті тестування   
з залученням користувачів

|  |  |
| --- | --- |
| Продукт | Веб сторінка <https://shurochka902.wixsite.com/website-1> |
| Підготувала | Вихор Олександра |
| Затвердив | Тарасенко Ярослав |

Зміст

1. Резюме
2. Об’єкт дослідження
3. Цільова аудиторія
4. Сценарії використання
5. Метод
6. Додатки

Резюме

LabDance – інтернет сайт танцювальної студії, де кожен бажаючий може ознайомитися з розкладом занять, тренерами і їх групами та записатися на тренування.

Мета даного дослідження – визначити рівень юзабіліті даного сайту для потенціальних клієнтів, що володіють навичками пошуку та запису в інтернеті. Порівняти довжину фіксацій погляду респондента на різних етапах користування сайтом.

Результатом дослідження буде короткий звіт та референсні числові значення запропонованих параметрів та рекомендації для їх покращення.

1. Об’єкт дослідження

Публічно-доступна версія веб-сайту, що включає функціональність для пошуку груп, тренерів, розкладу та перегляду інформації про нього.

Основна гіпотеза, що додаток:

* Ефективний (80% користувачів запишуться на тренування не менше ніж через 5 хв.)
* Що під час пошуку відповідної групи фіксації погляду будуть коротшими, ніж під час прийняття рішення, а частота переходів вищою.

2. Цільова аудиторія

* 14 – 35 років
* Рівень технічної грамотності середній чи високий
* Користувач хоч раз відправляв свої дані для запису в мережі інтернет

3. Сценарії використання

Під час даного дослідження ми запропонуємо користувачам відтворити наступні сценарії:

* Записатися на тренування
* Придбати абонемент на тренування

4. Метод дослідження

4.1 Тип дослідження

Виконання користувачем наперед-заданих сценаріїв використання додатку у присутності дослідника з записом напряму погляду користувача, без озвучення дій та думок під час проходження.

4.2 Устаткування

Дослідження буде проводитися в окремій кімнаті, де одночасно будуть знаходитися дослідник, користувач та спостерігач.

Користувачу буде надано ПК з доступом до мережі інтернет з відкритим у вікні браузера веб-сайтом та будуть озвучені інструкції.

Після виконання сценаріїв користувач відповість на заготовлені запитання щодо складності виконання задач та озвучить свої пропозиції щодо її покращення у довільній формі.

4.3 Вимірювані та контрольовані параметри

Час виконання завдань з розбиттям по етапам: пошук інформації щодо занять, пошук інформації про групу, прийняття рішення. Середня тривалість фіксацій та частота переходів буде виміряна для кожного етапу окремо.

4.5 Звіт

Буде надано у письмовій формі з зазначенням виміряних та референтних параметрів та пропозицій щодо покращення ресурсу.

Користувач № 1

Вік: 20 років

Стать: Чоловіча

Професія: Студент

**Як часто здійснюється запис на різні тренування/ заходи в мережі інтернет?**

О Щотижня О Щомісяця

О Кілька разів на рік О Рідше, ніж один раз на рік

**На які заходи найчастіше проводиться запис?**

О Концерти О Виставки

О Тренування О Поїздки

**Вам зручніше записуватися через телефонний дзвінок чи онлайн?**

О Онлайн О Телефон

**Які персональні дані ви не бажали би залишати при записі онлайн (Обґрунтуйте)?**

Пошту (часто приходить непотрібний спам)

**Завдання**

1. Записатися на тренування

Успішне виконання так / ні

Час на:

пошук поля/ кнопки для запису: 15сек <

запис на тренування: 30сек <

1. Придбати абонемент на тренування

Успішне виконання так / ні

Час на:

ознайомлення з інформацією про тренування: 3хв

пошук абонементу: 30сек <

прийняття рішень: 2хв

придбання абонементу: 3хв (користувач ще регіструвався на сайті)

**Ретроспектива**

Завдання 1

Пошук поля для запису





Запис на тренування





**Ретроспектива**

Завдання 2

Пошук абонементу





Прийняття рішень





Придбання абонементу



