



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
“Национальный исследовательский университет ИТМО”

**ФАКУЛЬТЕТ ПРОГРАММНОЙ ИНЖЕНЕРИИ
И КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ**

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №5

по дисциплине
“Проектирование пользовательских интерфейсов”

План проведения UX тестирования

Работу выполнили студенты потока 1.2

Болорболд Аригуун

Боринский Игорь Дмитриевич

Галлямов Камиль Рустемович (1.1)

Преподаватель:

Балканский Андрей Александрович

г. Санкт-Петербург

2024 г.

1 Поставленная задача.

UX-тестирование помогает проверить прототипы и готовые макеты интерфейса до того, как их передали в разработку. Так получится избежать большинства ошибок в готовом продукте. Исправление багов в готовом продукте стоит дороже, чем в стадии разработки/тестирования.

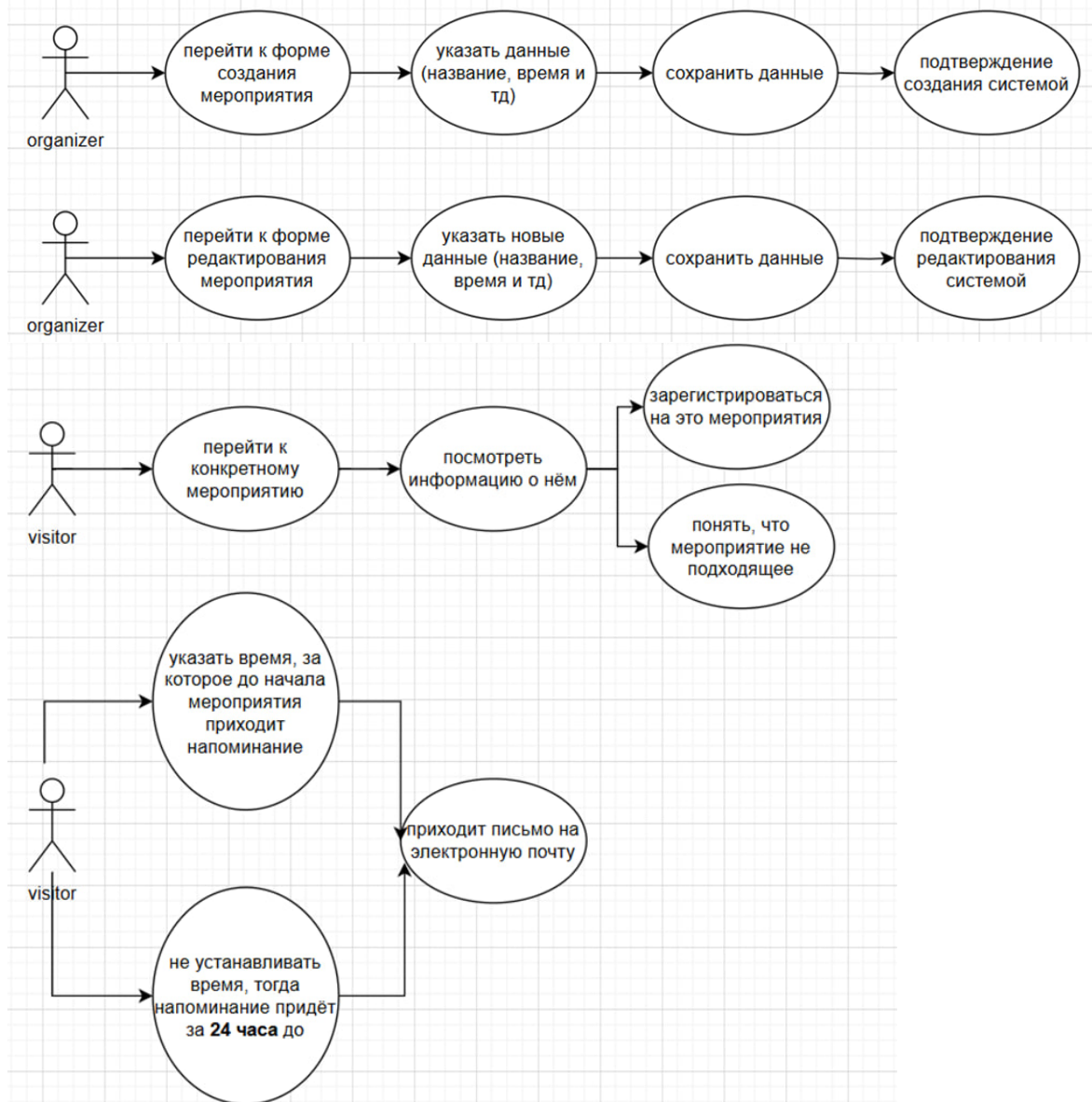
Если пользователям неудобно взаимодействовать с продуктом, это ухудшает его экономику и бизнес теряет деньги. Дизайнеры в силах это исправить с помощью UX-тестирования и сделать так, чтобы и пользователь, и владельцы бизнеса были довольны.

Для нахождения и последующего исправления изъян в продукте нам стоит провести модерированное тестирование в рамках этой дисциплины. Такой вид тестирования используют для готовых продуктов или прототипов, в которых нужно найти дефекты/баги/изъяны или точки роста.

Наша команда (далее — дизайнеры) дают пользователю задание — совершить действие в продукте, как например, войти в личный кабинет. Пользователь выполняет задание и комментирует свои действия.

2 Задачи.

Задачи сформулируются из UML-диаграммы пользовательских сценариев.



- Вы устали от одиночной жизни. Как решить эту проблему и раскрыть свою социальную сторону? Может быть, надо сходить на публичные мероприятия? Вы начали искать по поисковикам и наткнулись на некую платформу под названием MeetHUB. Допустим, но тогда возникает организационные вопросы: можете ли вы сразу подойти? Или от вас будет требоваться предварительная регистрация? Если вам надо зарегистрироваться, то как им узнать, что это — именно вы?
- zxcursed выложил пост на телеграме про своего нового концерта. Вы, как уважающий себя дед инсайд, решили посмотреть, есть ли предварительная бронь на его концерте. Но с внешнего вида мероприятие кажется чуть сомнительным.
- Завтра — день рождения вашего друга. После консультации от друзей вы решили взяться за организацию.
- Конец сессии. После мучительных экзаменов ваша дружеская компания решила вспомнить старое доброе и провести вечер настольных игр. Жребий решил, что вы будете организатором. Всё пошло отлично, вы уже создали мероприятие, остплось только ждать. Как вдруг вы вспомнили, что вы забыли про запись на ортодонта, а мероприятие будет на это же время. Пропустить запись вам нельзя.
- Ваш тайм-менеджмент — откровенно плохой. Вы опаздываете на пары, на рубежки, на экзамены, на записи у врача и так далее. Этого мероприятия вы ждали почти дольше, чем релиза GTA6, поэтому опаздывать в этот раз вы не будете себе позволять.

3 Метрики.

В ходе нашего тестирования измеряют 3 показателя:

- **результативность** — сколько пользователь потратил на задание.
- **эффективность** — может ли пользователь выполнить задание без какой-либо сложности.
- **удовлетворенность** — насколько пользователь доволен и какие у него впечатления о продукте.

4 Особенности проведения тестирования.

Для тестирования нужно 5-8 участников. Эксперты в области UX-тестировании объясняют, что 5 человек могут обнаружить 80% точек развития в продукте. Возможно привести и больше людей (до 8), однако больше не означает лучше, так как с 5 людей значительно уменьшается рост доли обнаруживаемых изъян. В индустрии больше 8 людей в основном используются для нахождения более редких дефектов, но это не гарантирует совершенствования продукта также, как 100%-ное тестовое покрытие не гарантирует безошибочную работу программного обеспечения.

5 Необходимые оборудования.

- Компьютер с необходимыми устройствами ввода-вывода
- Отделённые помещения для объективности тестирования
- Микрофон для передачи инструкции или для постановки задачи пользователю
- Одностороннее зеркало (чтобы дизайнеры могли наблюдать за пользователем, но не наоборот)
- Устройство отслеживания взгляда (чтобы понять, на какие элементы интерфейса пользователи отдают своё предпочтение)
- Стол и стул (можно и без них, но дизайнеры хотят, чтобы некомфортность не повлиял на результат тестирования)

6 Источники

1. <https://practicum.yandex.ru/blog/polzovatelskoe-testirovanie-ux/>