Федеральное государственное образовательное бюджетное   
учреждение высшего образования

**«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»**

**(Финуниверситет)**

**Факультет Информационных технологий и анализа больших данных**

**СЕМИНАРСКАЯ РАБОТА**

**по дисциплине** «Управление качеством программных систем»

**на тему:** «Создание тестовой документации для веб-приложения figma»

**Выполнила студент** 3 курса, группы ПИ21-7,

формы обучения \_\_\_\_\_очной\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_Соболева Элин Петровна\_\_\_\_\_\_\_\_

**Проверил преподаватель:**

Клочков Е.Ю.

|  |
| --- |
| Дата: 11 марта 2024г. |
|  |

Москва 2024 г.

Оглавление

[Введение 3](#_Toc162788308)

[1. Описание тестируемого приложения Telegram: 3](#_Toc162788309)

[1.2. Тест-сьюты 4](#_Toc162788310)

[2.3. Тест-кейсы 7](#_Toc162788311)

[Выводы 10](#_Toc162788312)

[Источники 11](#_Toc162788313)

# Введение

В мире цифровых инноваций, где каждый щелчок мыши открывает дверь к новым возможностям, создание веб-приложений становится не просто актом разработки, но и искусством созидания виртуальных миров, которые облегчают нашу повседневную жизнь. В этом океане кода и креативности, где встречаются виртуальные платформы и потребности пользователей, необходимость в четкой и информативной документации не имеет границ. И когда речь заходит о веб-приложениях, ориентированных на пользовательский опыт, Figma выступает в роли неоспоримого лидера.

Figma - это не просто инструмент для создания интерфейсов, это своеобразный художественный мастерский, где каждый элемент, каждая линия кода отражает заботу и внимание к деталям. Однако, рядом с этой креативной энергией стоит огромная необходимость в тестировании, чтобы удостовериться в исправной работе создаваемого продукта. И здесь на сцену выходит тестовая документация - компас, направляющий разработчиков и тестировщиков через волны изменений и испытаний.

1. Описание тестируемого приложения Telegram:

Figma — это инновационный онлайн-инструмент для дизайна пользовательских интерфейсов, веб-дизайна, и создания прототипов, предназначенный как для индивидуальных дизайнеров, так и для крупных команд. Этот сервис позволяет пользователям совместно работать над проектами в реальном времени, делая процесс дизайна более интерактивным и эффективным. С его помощью можно создавать дизайны для веб-сайтов, мобильных приложений, а также разрабатывать логотипы и графические элементы.

Основные характеристики Figma включают в себя векторное редактирование, которое позволяет пользователям манипулировать объектами с высокой точностью. Интуитивно понятный пользовательский интерфейс делает процесс обучения минимальным, позволяя даже новичкам быстро начать работать с программой. К тому же, Figma поддерживает создание библиотек компонентов и стилей, что облегчает повторное использование элементов дизайна и обеспечивает консистенцию проектов.

Одной из ключевых особенностей Figma является возможность совместной работы: пользователи могут одновременно работать над одним проектом, видеть изменения, вносимые другими, в реальном времени, и общаться прямо в приложении. Это способствует более гладкой и скоординированной рабочей среде, особенно для распределенных команд.

Figma также предлагает мощные функции прототипирования, позволяя дизайнерам создавать интерактивные прототипы без необходимости кодирования. Эти прототипы могут демонстрировать взаимодействие с пользователем, переходы и анимации, что делает их идеальным инструментом для тестирования концепций интерфейса и сбора обратной связи от пользователей или заказчиков.

Благодаря облачной архитектуре, Figma обеспечивает легкий доступ к проектам с любого устройства, подключенного к интернету, без необходимости установки программного обеспечения. Это упрощает процесс обмена и сотрудничества, делая Figma идеальным инструментом для быстрорастущих и динамичных рабочих процессов.

В заключение, Figma представляет собой мощный и гибкий инструмент для дизайнеров и команд, который сочетает в себе удобство использования, мощные функциональные возможности и инновационные решения для совместной работы. Его облачная структура и ориентированные на пользователя функции делают его незаменимым ресурсом в арсенале современных дизайнеров.

## 1.2. Тест-сьюты

Тест-сьюты разрабатываются для проверки отдельных модулей сайта, таких как модуль авторизации или регистрации. Каждый тест-сьют содержит набор тест-кейсов, направленных на проверку конкретной функциональности.

| **ID** | **Автор** | **Приоритет** | **Заголовок** | **Список тест-кейсов** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| TS1: Модуль работы с проектами  Автор: User 1  Приоритет: Высокий  Заголовок: Управление проектами и файлами | | | | TC1.1: Создание нового дизайн-проекта |
| TC1.2: Импорт и экспорт проектов |
| TC1.3: Удаление проекта |
| TC1.4: Переименование проекта |
| TS2: Модуль коллаборации  Автор: User 2  Приоритет: Высокий  Заголовок: Совместная работа и комментирование | | | | TC2.1: Создание группового чата |
| TC2.1: Добавление комментариев к дизайну |
| TC2.2: Приглашение участников к проекту |
| TC2.3: Предоставление и управление доступом к проекту |
| TC2.4: Реальное время совместной работы |
| TS3: Модуль визуального дизайна  Автор: User 3  Приоритет: Высокий  Заголовок: Инструменты визуализации и дизайна | | | | TC3.1: Применение стилей текста и цвета |
| TC3.2: Использование компонентов и иконок |
| TC3.3: Создание и использование графических эффектов |
| TS4: Модуль прототипирования  Автор: User 4  Приоритет: Средний  Заголовок: Создание и тестирование прототипов | | | | TC4.1: Связывание экранов и создание переходов |
| TC4.2: Тестирование интерактивного прототипа |
| TC4.3: Экспорт прототипа для представления заинтересованным сторонам |
| TS5: Модуль плагинов и интеграции  Автор: User 5  Приоритет: Средний  Заголовок: Расширение функционала через плагины | | | | TC5.1: Установка и настройка плагинов |
| TC5.2: Использование плагинов для улучшения процесса дизайна |
| TC5.3: Обновление и удаление плагинов |

2.3. Тест-кейсы

| **ID** | **Заголовок** | **Предусловия** | **Шаги** | **Ожидаемый результат** | **Постусловия** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TC1.1 | Добавление комментария к дизайну | Пользователь авторизован и имеет доступ к дизайн-проекту | 1. Открыть дизайн-проект. 2. Выбрать объект или место для комментирования. 3. Нажать на иконку комментария4. Ввести текст комментария. 5. Нажать кнопку "Опубликовать" | Комментарий успешно добавлен и виден участникам проекта | - |
| TC1.2 | Создание и применение стиля текста | Пользователь авторизован и работает в дизайн-проекте | 1. Выделить текстовый элемент.2. Настроить параметры текста.3. Кликнуть правой кнопкой мыши и выбрать "Создать стиль".4. Ввести название стиля и подтвердить создание. | Новый стиль текста создан и доступен для использования | - |
| TC1.3 | Использование плагина для импорта данных | Пользователь авторизован и в проекте установлен плагин | 1. Открыть меню "Плагины" и выбрать плагин.2. Следовать инструкциям плагина для импорта данных.3. Применить импортированные данные к элементу дизайна. | Данные успешно импортированы и применены с помощью плагина | - |
| TC2.1 | Экспорт ассетов из Figma | Пользователь авторизован и работает над готовыми ассетами | 1. Выделить ассеты для экспорта.2. Открыть вкладку "Экспорт" и выбрать параметры.3. Нажать "Экспорт". | Ассеты успешно экспортированы в выбранном формате | - |
| TC2.2 | оздание интерактивного прототипа | Пользователь авторизован и имеет доступ к дизайн-макету | 1. Выделить объект для создания прототипа.2. Перейти в режим "Прототип".3. Настроить переходы и взаимодействия.4. Протестировать интерактивность. | Прототип интерактивен и отвечает настроенным взаимодействиям | - |
| TC3.1 | Редактирование и обновление компонента | Пользователь авторизован и работает над дизайн-проектом | 1. Выделить компонент для редактирования.2. Внести необходимые изменения в компонент.3. Сохранить обновленный компонент.4. Проверить обновление во всех местах использования. | Компонент успешно обновлен и изменения отображены во всех инстанциях | - |

# Выводы

Вывод по тестированию Figma подчёркивает универсальность и мощь этого инструмента в области дизайна и прототипирования. Тест-кейсы охватывают ключевые аспекты работы в Figma, включая совместную работу, управление стилями, использование плагинов, экспорт ассетов, создание интерактивных прототипов и обновление компонентов. Результаты тестирования подтверждают, что Figma предоставляет дизайнерам мощный набор инструментов, способствующий эффективному сотрудничеству и повышению продуктивности.

Основные достоинства Figma, подчеркнутые в ходе тестирования:

- Совместная работа: Figma упрощает командную работу над проектами благодаря реальному времени редактирования и возможности комментирования, что значительно облегчает общение в команде и ускоряет процесс разработки.

- Универсальность инструментов: Богатый набор функций для дизайна, прототипирования и создания анимации позволяет охватить весь процесс создания продукта от идеи до готового прототипа.

- Интеграция и расширяемость: Широкие возможности для интеграции с другими инструментами и сервисами, а также поддержка плагинов, расширяют функционал Figma и позволяют адаптировать рабочий процесс под конкретные нужды проекта.

- Доступность и масштабируемость: как облачное решение, Figma обеспечивает легкий доступ к проектам с любого устройства, поддерживая как индивидуальные, так и крупные корпоративные рабочие процессы.

Тем не менее, как и любой комплексный инструмент, Figma требует времени на освоение, особенно для новых пользователей, не знакомых с принципами работы в подобных системах. Также важным аспектом является необходимость регулярного обновления навыков, учитывая частое внедрение новых функций и улучшений.

В целом, результаты тестирования подтверждают, что Figma является эффективным и мощным инструментом для дизайнеров, который способствует улучшению качества дизайна, ускорению процесса разработки и облегчению сотрудничества внутри команды.

# Источники

Figma - Программа для дизайна интерфейсов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://www.figma.com (дата обращения: 31.03.2024).