## Лабораторна робота № 5

# «Аналіз ергономіки програмного забезпечення методом плюралістичного аналізу.»

Метод плюралістичного аналізу - це метод перевірки зручності використання програмного забезпечення чи веб-сайту, який застосовується для виявлення проблем програмного продукту з метою максимального покращення людино-комп'ютерного інтерфейсу. Він залучає групи користувачів, розробників та професіоналів, які використовують технологію, для виконання сценарію завдань, обговорення проблеми використання, пов'язаної з елементами діалогу, що беруть участь у сценарії.

Для використання групи експертів пропонується взяти на себе роль типових користувачів у тестуванні.

#### Процедура

#### Команда

Потрібно правильно підібрати склад команди. Три типи учасників залучають для тестування.

## - Представники користувачів

Учасники повинні бути вибрані із цільової аудиторії. Їхня участь вважається найважливішою у проведенні дослідження.

## - Експерти з ергономіки та людських факторів

Професіонали з людських факторів зазвичай виступають в ролі посередників, також надають свої відгуки та поради.

Роль модератора полягає в тому, щоб керувати процесом та сприяти співпраці користувачів та розробників.

# - Розробники продукту

Розробники відповідають на питання і пропонують рішення щодо проблем інтерфейсу, які виявили користувачі.

Найкраще не надавати роль модератора розробнику продукту, бо він може відкидати критику щодо цього продукту.

# Матеріали

Для проведення плюралістичного аналізу потрібні наступні матеріали:

• Кімната, достатня для розміщення приблизно 6-10 користувачів, 6-10 розробників та 2-3 інженерів, що використовують інфраструктуру

- Друковані екранні знімки (паперові прототипи) складаються в пакетах у тому ж порядку, що екрани будуть відображатися, коли користувачі виконують конкретні завдання. Це включає панелі друку екранів, діалогових вікон, меню та ін., Представлені в порядку.
- Друкована копія завдання сценарію для кожного учасника. У цьому документі визначено кілька сценаріїв, що містять дані, які маніпулюватимуть для завдання. Кожен учасник отримує пакет, який дозволяє йому або їй писати відповідь (тобто дія, яку потрібно зробити на цій панелі) безпосередньо на сторінку. Опис завдання для учасника короткі прямі твердження.
- Учасники отримують інструкції і правила на початку зустрічі. Правила, які стосуються усіх (користувачів, дизайнерів, експертів з ергономіки):
- Прийняти на себе роль користувача
- Написати усі дії потрібні для виконання завдання
- Написати усі додаткові коментарі щодо завдання
- Не переглядати наперед зображення, завдання
- Дискутувати над кожним етапом, доки посередник не скаже рухатися далі.

#### План

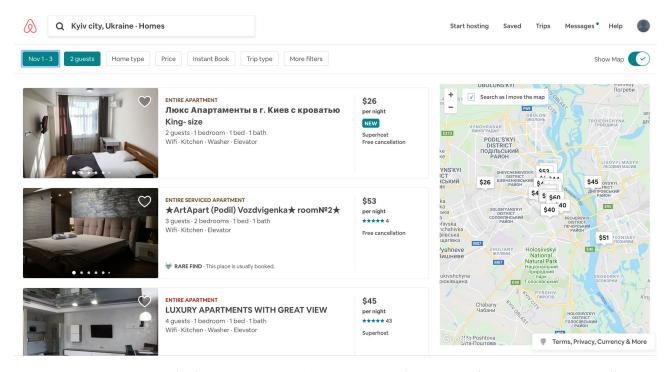
Плюралістичний аналіз це групова активність, яка вимагає виконання наступних кроків:

- 1. Учасникам пропонуються інструкції та основні правила, зазначені вище. Також поширюється опис завдання та сценарій.
- 2. Далі експерт продукту (зазвичай розробник продукту) дає короткий огляд ключових концепцій продукту та функцій інтерфейсу. Цей огляд служить для стимулювання учасників до кінцевого продукту (програмного забезпечення або веб-сайту), щоб учасники отримали ті ж знання та очікування щодо кінцевого продукту, який припускається кінцевим користувачам продукту.
- 3. Потім починається тестування юзабіліті. Сценарії представлені групі учасників, і їм пропонується записати серію дій, які вони візьмуть, намагаючись виконати вказане завдання (тобто переміщення з одного екрана на інший). Вони роблять це індивідуально.
- 4. Після того як кожен записав свої дії самостійно, учасники обговорюють дії, які вони запропонували для цього завдання. Вони також обговорюють можливі проблеми використання. Порядок спілкування зазвичай такий, що репрезентативні користувачі йдуть спочатку, щоб на них не вплинули інші члени групи, і вони не перестали говорити.

- 5. Після того, як користувачі закінчили свою роботу, експерти з використання будуть представляти свої висновки групі. Розробники часто пояснюють свої обґрунтування за їх дизайном. Необхідно, щоб розробники взяли на себе ставлення до вітальних коментарів, які мають на меті поліпшити зручність використання їх продукту.
- 6. Посередник керівництва показує правильну відповідь, якщо дискусія відмовляється від курсу та з'ясовується будь-яка незрозуміла ситуація.
- 7. Після кожного завдання учасники отримують коротку анкету щодо зручності інтерфейсу, що вони тільки що оцінили.
- 8. Потім панель переходить до наступного завдання та навколо екранів. Цей процес триватиме, доки всі сценарії не будуть оцінені. Протягом усього цього процесу, проблеми зручності користування визначаються та класифікуються для майбутніх дій. Наявність різних типів учасників у групі дозволяє розвинути потенційну синергію, що часто призводить до творчих та спільних рішень. Це дозволяє зосередити увагу на перспективі, орієнтованій на користувача, а також розглянути інженерні обмеження практичного дизайну системи.

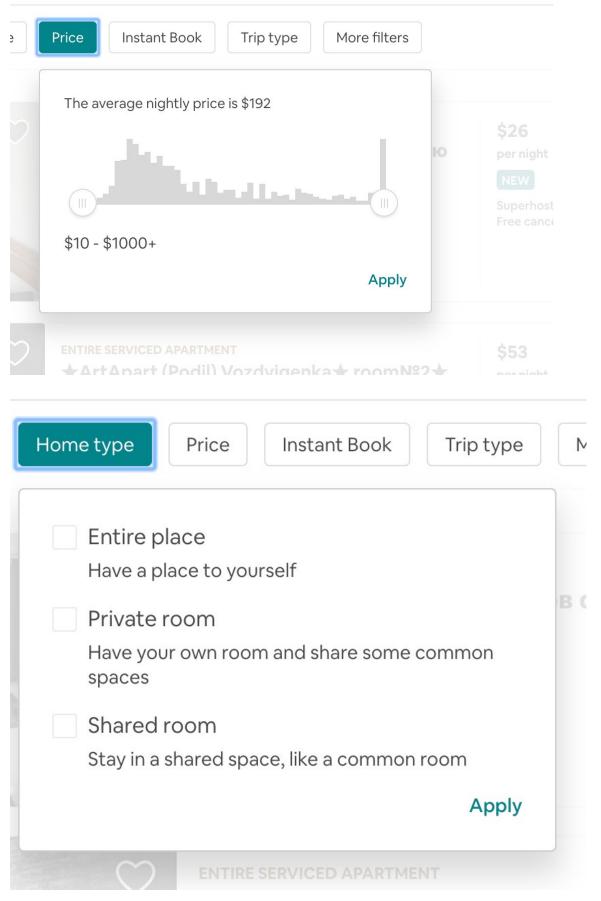
#### Завдання:

- 1. Розглянути основний функціонал веб-додатку airbnb.com.
- 2. Спробувати знайти житло у Києві для двох осіб на 2 дні в період з 1 листопала до 3 листопада.

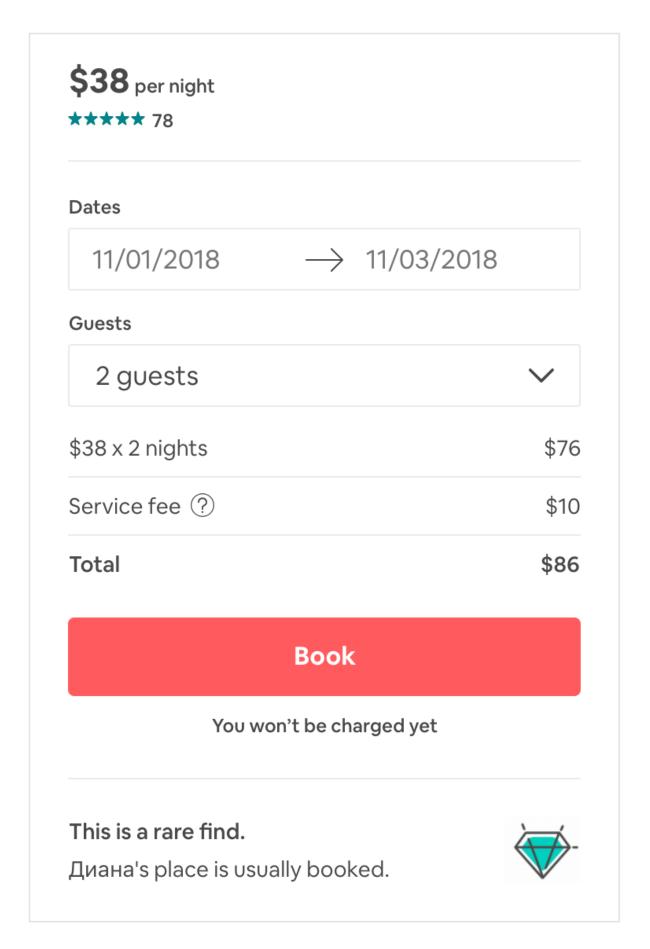


3. Записати виконані дії для пошуку ( введення міста в стрічку пошуку, вибір дат і кількість гостей)

4. Проаналізувати зручність фільтрування запропонованих апартаментів по типу, ціні.



5. Вибрати одну з пропозицій і перейти до фінального етапу оплати



6. Проаналізувати зручність інтерфейсу і запропонувати власні зміни і покращення до процесу короткочасної оренди житла (Фільтр по бажаним районам оренди, близько до центру, метро, супермаркету, т.п.).