|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Задание 3 | | Тестване на Mockup прототип | | | |
| Дисциплина | | Проектиране на човеко-машинен интерфейс 2017-2018 | | | |
|  | | | | | |
| Участници в тестовия екип | | | | | |
| № | Име и фамилия | | Факултетен № | Специалност | Курс |
| 1 | Даниел Павлов | | 61880 | СИ\* | III |
| 2 | Цветелин Пантев | | 61913 | СИ\* | III |
| 3 | Владислав Тимофеев | | 855271 | СИ\* | III |

\* СИ = Софтуерно инженерство

|  |  |
| --- | --- |
| Име на тествания проект в myBalsamiq | Test\_HCI\_2018\_Z1\_61880\_61913\_855271 |

|  |  |
| --- | --- |
| Име на проекта | Система за планиране и провеждане на пътуване |

|  |
| --- |
| 1. Цели на тестването за използваемост |
| Целта на тестването за използваемост (usability testing) на Mockup прототипа е да диагностицира потенциалните проблеми с използването на потребителския интерфейс на приложението за решаване на задачите дефинирани в сценариите за използване от различните типове потребители/роли. |

|  |
| --- |
| 1. Методология на тестване |
| Тестването включва два основни етапа: първоначално изучаване ; проиграване на предварително подготвени сценарии.  По време на етапа на първоначалното изучаване, всеки един от членовете на тестващата група се запознава самостоятелно с приложението и се опитва да отговори писмено (в размер на около 1 страница) на следните въпроси: за какво може да служи приложението; какви са потенциалните потребители; какви проблеми може да се решават с приложението; какви възможности предоставя приложението на потребителите; какви основни функции предоставя приложението в зависимост от вида потребители, какво ви харесва най-много от пръв поглед, какво не ви харесва от пръв поглед, какво ви учудва и затруднява най-много от пръв поглед.  По време на проиграване на сценариите, всеки предварително дефиниран сценарий на използване се проиграва от гледна точка на персоната, за която се отнася в съответната роля спрямо приложението (в случая Регистриран потребител или Гост).  Проиграването на сценариите включва три основни роли: Модератор, Потребител и Наблюдател. Всеки от участниците в тестващия екип задължително участва в проиграването на поне един сценарий във всяка от трите роли (т.е. в един сценарий е Модератор, в друг Потребител, а в трети Наблюдател). Спецификата на всяка от ролите е обобщена както следва:   * Модератор   + инициира диалога с Потребителя като задава предварителни въпроси свързани с опита на Потребителя при използване на мобилни приложения, брой използвани приложения, любими приложения;   + инициира тестването на конкретен сценарий на използване на Mockup прототипа като прочита описанието на сценария на Потребителя и го помолва да мисли на глас докато проиграва съответния сценарий;   + след завършване на сценария благодари на потребителя и му задава допълнителни въпроси изясняващи наблюдаваното поведение и изживяванията на потребителя по време на тестването, пита го за конкретни елементи от интерфейса, както и за нещата, които е/не е харесал най-много, а също какво би искал да се добави към интерфейса на приложението. * Потребител   + участва в диалога с Модератора и споделя необходимата информация;   + проиграва предложения му сценарий на използване на приложението като споделя на глас своите мисли/впечатления;   + споделя своето мнение и предложения след теста. * Наблюдател   + проследява и записва всички въпроси на Модератора и отговори на Потребителя;   + подробно записва точно какво Потребителят казва че въвежда и кои контроли активира, проблемите, въпросите и нуждата от допълнителна информация на всяка стъпка, емоционалната му реакция по време на теста;   + дискутира и доизяснява спорните моменти с Модератора след теста.   Резултатите от тестването са документирани в тестовия отчет и включват следната информация:   1. Описанията на впечатленията и отговорите на въпросите от първоначалното изучаване на всеки един от членовете на тестовия екип. 2. Информация за всеки тестван сценарий, която да включва:  * редактираните отговори на Потребителя; * подробно описание на взаимодействието на потребителя с интерфейса на приложението (проблеми, въпроси и нужда от допълнителна информация, емоционална реакция); * за всеки екран (Mockup) използван в сценария - анотиращи бележки в три цвята: зелен - ОК, червен - проблем и син - нужда от добавяне на допълнителен елемент на интерфейса. |

|  |
| --- |
| 1. Тествани сценарии |
| * 1. Сценарий 1: Добавяне на коментар към продукт от менюто |
| * + 1. Отговори на предварителните въпроси |
| Потребителят има 3 годишен опит с използване на мобилни приложения - предимно за лична употреба но проверява и служебна поща, редовно използва 10 - 15 приложения от които любимите му три са органайзър, уеб браузър и видео-плейър. |
| * + 1. Първи впечатления от приложението |
| Потребителят се ориентира бързо за предназначението на приложението, но му изглежда объркващо че не намира лесно информация за адреса на заведението. Необходимо му е също известно време за да разбере че приложението дава възможност за онлайн поръчки. |
| * + 1. Тестване на сценария |
|  |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | № | Действие | Анотация | | 1 | Активира бутона за отваряне на менюто с продукти |  | | 2 | Намира желания продукт след като превърта скролиращия прозорец с продуктите няколко пъти. Оплаква се че снимките на продукти са с прекалено ниска резолюция за да може да разпознае продукта.  Не намира начин да филтрира продуктите по група. |  | | 3 | Активира снимката на продукта и влиза в страницата с подробно описание на продукта |  | | 4 | Прочита информацията за продукта и натиска хипервръзка към рецептата |  | | 5 | Прочита информацията за рецептата за приготвяне на продукта |  | | 6 | Активира бутона за коментар на рецептата вместо бутона за коментар на продукта |  | | 7 | Започва да пише коментар за продукта в новия екран за въвеждане на коментари, като не разбира че коментарът е за рецептата, а не за продукта |  | | 8 | Активира бутона за публикуване "Post as ..." като коментира, че името на бутона не е еднозначно и е леко объркващо. |  | | 9 | Потребителят решава да провери как изглежда публикувания коментар за продукта. Активира главното меню и се връща на главната страница . |  | | 6 | Активира бутона за отваряне на менюто с продукти и избира желания продукт. |  | | 7 | В отворената страница с информация за продукта търси да открие въведения коментар, но не го намира. Пита: "Защо не се вижда коментарът който въведох - може би не съм натиснал правилния бутон за публикуване?" |  | | 8 | Потребителят е фрустриран и не може да разбере какво е объркал ... |  |   Легенда:   |  |  | | --- | --- | |  - наблюдение |  - проблем с използваемостта | |  - въпрос на потребителя |  - емоционална реакция | |  |  | |
| * + 1. Анотирани екрани (бележка на автора: за краткост първите два екрана са пропуснати и показан пример за анотация само на третия екран за добавяне на коментар, бележките може да се повече от една от вид :) |
| * + - 1. Екран "Home" |
| ... |
| * + - 1. Екран "Product Menu" |
| ... |
| * + - 1. Екран "Add New Comment" |
|  |
|  |
| * 1. Сценарий 2: Поръчка на храна от "Зелен ден" |
| ... |