

ЧАСТЬ 1 «ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕЛЕЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ»

Контрагент — это физическое или юридическое лицо, с которым вы заключили гражданско-правовой договор. Простыми словами — поставщик или покупатель товаров и услуг: компания, которая строит дом, или индивидуальный предприниматель, заказывающий перепелиные яйца на частной ферме.

Термин чаще всего используют, когда говорят об отношениях юридических лиц и индивидуальных предпринимателей. В быту его не применяют: частные лица заключают договоры редко и только для крупных сделок. Например, при покупке или продаже автомобиля либо участка.

Мой проект «Приложение для платежей с контрагентами» называется PZA. Благодаря ему можно использовать учет финансов, чтобы выделить основные источники дохода бизнеса и оптимизировать отстающие направления. Отследить, на что компания тратит деньги, как быстро снижаются или увеличиваются расходы и позволяет отказаться от неоправданных затрат. Благодаря PZA можно направлять денежный поток в нужное русло и развивать свой бизнес быстрее.

Исходя из проведённых наблюдений, я составила список выделенных пользовательских потребностей:

1. Возможность произвести платёж.
2. Возможность просмотреть историю платежей.

ЧАСТЬ 2 «ТОЧКА ЗРЕНИЯ НА РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ»

1. Точки зрения

1.1 Сайт должен предоставлять потенциальным посетителям возможность сделать платёж по их нуждам, а также посмотреть историю платежей, чтобы следить, как распределяются финансы.

2. Доска вдохновений

2.1 Мое приложение можно охарактеризовать пятью словами: удобство, интуитивно понятный интерфейс, наглядная сборка информации, приятные цвета.

2.2 Мои вдохновения:

2.2.1 Сайт alfabank.by: приятный красивый дизайн, понятный интерфейс, чтобы пользоваться функциями,

которые нужны именно вам, быстрые и защищенные платежи.

2.2.2 Yandex: удобство поиска информации.

ЧАСТЬ 3 «ПРОТОТИПИРОВАНИЕ»

Функциональные требования:

1. Форма авторизации.
2. Форма регистрации.
3. Просмотр всей истории платежей.
4. Возможность сделать платёж.

Нефункциональные требования:

1. Указание автора проекта.
2. Унификация дизайна окон.
3. 3. Информация «о проекте».

Ссылка на прототипы указана в README.md.

ЧАСТЬ 4 «ЮЗАБИЛИТИ ТЕСТИРОВАНИЕ»

В качестве методики тестирования была выбрана методика десяти эвристик Якоба Нильсена потому что она наиболее подходит для получения общего взгляда на продукт, а также является надежным показателем юзабилити продукта при приемочном тестировании.

Информированность о состоянии системы: **FAILED**

Схожесть системы с реальным миром: **PASSED**

Свобода действий: **PASSED**

Единообразие и стандарты: **PASSED**

Предотвращение ошибок: **FAILED**

На виду, а не в памяти. **FAILED**

Гибкость и эффективность. **PASSED**

Эстетичный и минималистичный дизайн. **PASSED**

Понимание проблем и их решение. **FAILED**

Справочные материалы и документация. **PASSED**

Исходя из результатов тестирования, можно сделать вывод, что продукт имеет приемлемый уровень юзабилити, если учесть факт того, что тестируемая версия является MVP-версией. Для полной версии продукта необходимо предусмотреть обработки исключительных ситуаций и механизмы их предотвращения. Для MVP-версии продукт прошел тестирование и может быть поставлен конечному пользователю.