

4 ЛАБОРАТОРНА РОБОТА №4

ТЕСТУВАННЯ ЗРУЧНОСТІ ВИКОРИСТАННЯ

Мета роботи: отримання базових теоретичних та практичних навичок в визначенні, застосуванні тестування зручності використання та складанні простого контрольного списку.

4.1 Короткі теоретичні відомості

Тестування зручності використання (usability testing) – метод тестування, спрямований на встановлення ступеня зручності використання, здатності до навчання користувача, зрозумілості та привабливості для користувачів розроблювального продукту в контексті заданих умов [1].

Тестування зручності користування дає оцінку рівня зручності використання програми *за наступними критеріями:*

– *продуктивність, ефективність (efficiency)* – скільки часу та кроків знадобиться користувачеві для завершення основних завдань програми, наприклад, розміщення новини, реєстрації, покупка та ін.? (*менше – краще*);

– *правильність (accuracy)* – скільки помилок зробив користувач під час роботи з додатком? (*менше – краще*);

– *активізація в пам'яті (recall)* – як багато користувач пам'ятає про роботу програми після припинення роботи з нею на тривалій період часу? (*повторне виконання операцій після перерви має проходити швидше ніж у нового користувача*);

– *емоційна реакція (emotional response)* – як користувач себе почуває після завершення завдання - розгублений, в стані стресу? Чи порекомендує користувач систему своїм друзям? (*позитивна реакція – краще*).

Виявлення юзабіліті-проблем на ранніх етапах дозволяє не витрачати ресурси на розробку невдалих рішень.

Важливо звертати увагу на:

- простоту використання сайту або інтерфейсу;
- ефективність використання;
- запам'ятовуваність;

- помилки, їх кількість та серйозність;
- задоволення користувача (*суб'єктивне*) [2].

Правильне уявлення про тестування зручності використання (*usability testing*) та застосування в роботі приходить з досвідом та знаннями структури проєкту, а також вимог до проєкту. Також слід звернути увагу на те, що саме підлягає тестуванню:

- вебдодаток;
- мобільний додаток;
- десктоп-додаток.

У кожного з цих видів додатків можуть бути різні цілі, використовувані ресурси (наприклад пам'ять, енергія та ін.), оточення, ступінь досвіду користувача та багато іншого [1]–[2].

Розглянемо приклади

1 Інтернет-магазин:

Мета – користувачі повинні багаторазово користуватися сайтом, весь цикл повинен бути простий, містити якомога менше кроків, інтерфейс повинен бути інтуїтивно зрозумілий для будь-якого користувача.

Критично важливо перевірити простоту використання (основного функціоналу) та зрозумілість використання інтерфейсу без додаткового вивчення яких-небудь документів або правил використання.

2 Вебдодаток для формування бухгалтерських звітів:

Мета – користувач повинен мати можливість скласти звіти з усіма можливими даними, що зберігаються в БД в різній послідовності за певний період часу.

Не так важлива простота використання **як** функціональні можливості та правильність даних, тобто скоріше всього в складній системі працюватимуть користувачі, які заздалегідь навчені всім можливим алгоритмам роботи та знають де й що натискати.

4.2 Завдання до роботи

4.2.1 Завантажити приклад чек-ліста «*Чек-ліст Usability.xlsx*» (з навчальної системи Moodle).

4.2.2. Вказати прізвище та ім'я власника у назві контрольного списку.

4.2.3. Додати мінімум 3-5 пунктів до існуючих пунктів контрольного списку на вкладці «Usability», не повторюючись з вже наявними пунктами, та відмітити їх будь-яким кольором.

4.2.4. Провести тестування зручності використання сайту <https://www.automationexercise.com/> за чек-лістом. В чек-лісті вказати назву та версію браузера. Результат перевірки відзначити «Passed/Failed». Для «Failed» вказати в примітці або нотатках посилання на баг-репорт (2 шт.), якщо багів буде більше 2, то додати в примітках тему багу за принципом «Що? Де? Коли?».

4.2.5. Створити 2 баг-репорти для багів, знайдених під час проведення тестування зручності використання сайту <https://www.automationexercise.com/>, оформити їх та додати до звіту.

4.2.6. Скриншот доповненого та пройденого чек-ліста додати до звіту.

4.2.7 Оформити звіт з лабораторної роботи та надати його на перевірку.

4.3 Зміст звіту

4.3.1. Тема та мета роботи.

4.3.2. Завдання до роботи.

4.3.3. Короткі теоретичні відомості.

4.3.4. Хід роботи з виконання завдання до лабораторної роботи.

4.3.5. Висновки, що відображують результати виконання роботи та їх критичний аналіз.

4.3.6 Перелік використаних джерел.

4.4 Контрольні запитання

4.4.1 Що відносять до дефектів зручності використання?

4.4.2. Навести приклади та обґрунтувати відповідь.

4.4.3. За яким принципом були додані нові пункти до чек-ліста? Обґрунтувати важливість нових пунктів при тестуванні сайту <http://prestashop.qatestlab.com.ua/en/>.

4.4.4. Якого принципу необхідно дотримуватися при поліпшенні зручності користування?

4.4.5. Які основні пункти та стовпці повинен містити контрольний список з тестування зручності використання (usability testing)?

4.4.6. Обґрунтувати важливість тестування зручності використання.

4.5 Перелік джерел посилання

1 What is Usability Testing? Software UX. URL: <https://www.guru99.com/usability-testing-tutorial.html> (дата звернення 30.08.2025).

2 Дружній інтерфейс: як зробити дизайн сайту зручним. URL: <https://pbb.lviv.ua/statti-i-novyny/statti-shchodo-stvorennia-saitu/jak-zrobyty-dyzayn-saytu-zruchnym/> (дата звернення 30.08.2025).