

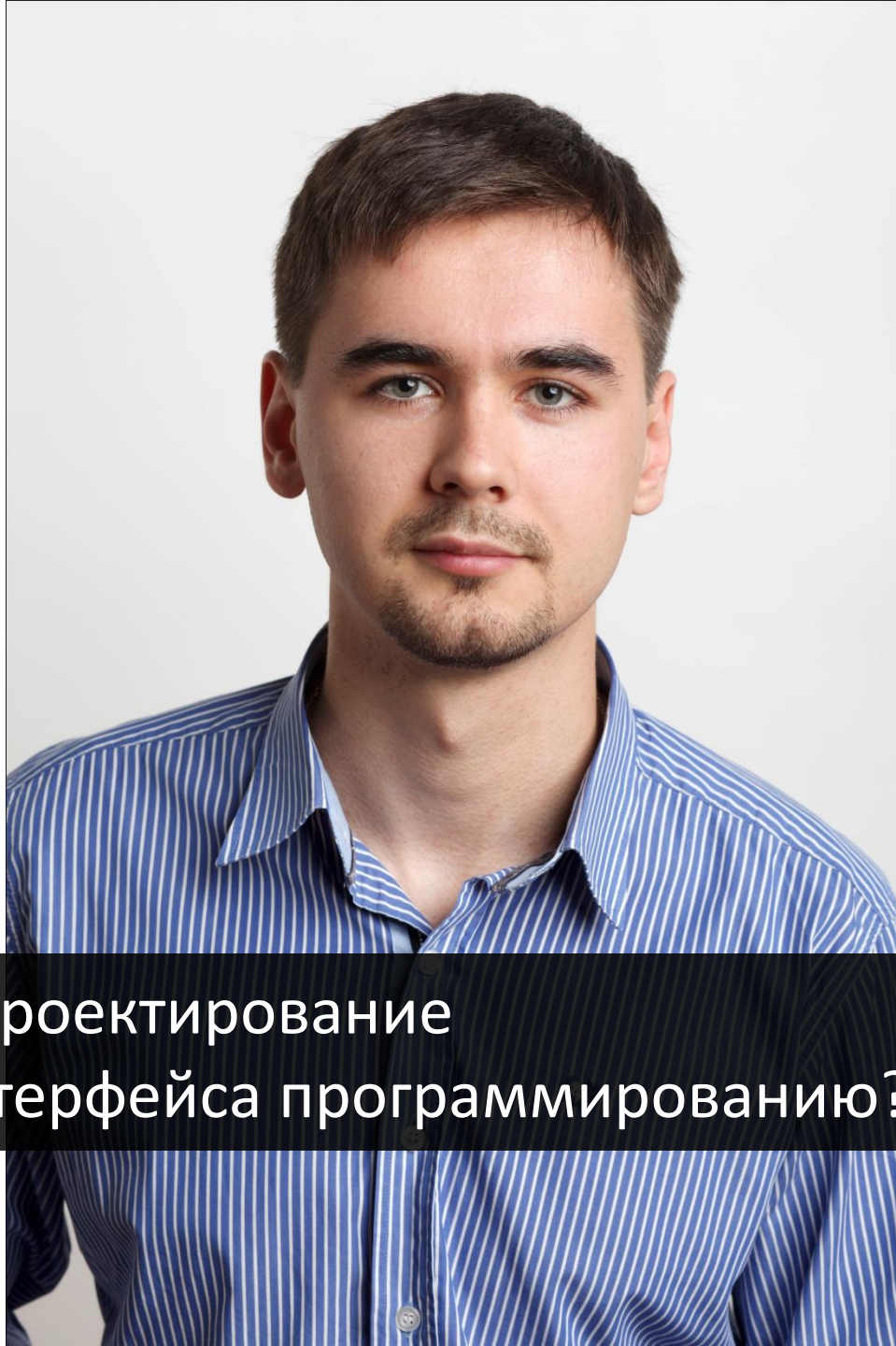
Юзабилити-тестирование мобильных приложений и сайтов

Павел Манахов

К.Т.Н.

проектировщик пользовательских интерфейсов

UsabilityLab



Почему я предпочел проектирование
пользовательского интерфейса программированию?

**Для пользователя интерфейс –
это и есть система**

Для мобильных приложений и веб-сайтов
удобство использования **не менее важно**, чем для
корпоративных программных продуктов.

**Как же добиться высокого качества
интерфейса?**

Human-centered design (HCD)

это подход к проектированию и разработке продукта, цель которого – **сделать интерактивную систему более удобной** за счет концентрации на использовании системы; применении техник и знаний из области эргономики и юзабилити.

Первый принцип HCD:

внимание к пользователям и задачам, стоящим перед ними, на протяжении всего проекта.

Цели пользователей формируют пул задач,
которые влияют на дизайн продукта



Peugeot RCZ

vs.



Volkswagen Caddy

Возраст – как пример **атрибута групп пользователей** – влияет на дизайн продукта



Just5 CP10

vs.



Nokia C3

Контекст использования влияет на дизайн продукта



+



≠



Что мы должны знать о пользователях?

Профиль пользователя

Кто есть наш пользователь?

- Атрибуты, влияющие на взаимодействие.
- Контекст использования.
- Список выполняемых задач ранжированный по важности/частоте.
- Краткое описание типичного представителя.

Модель пользователя

Что у него на уме? :-)

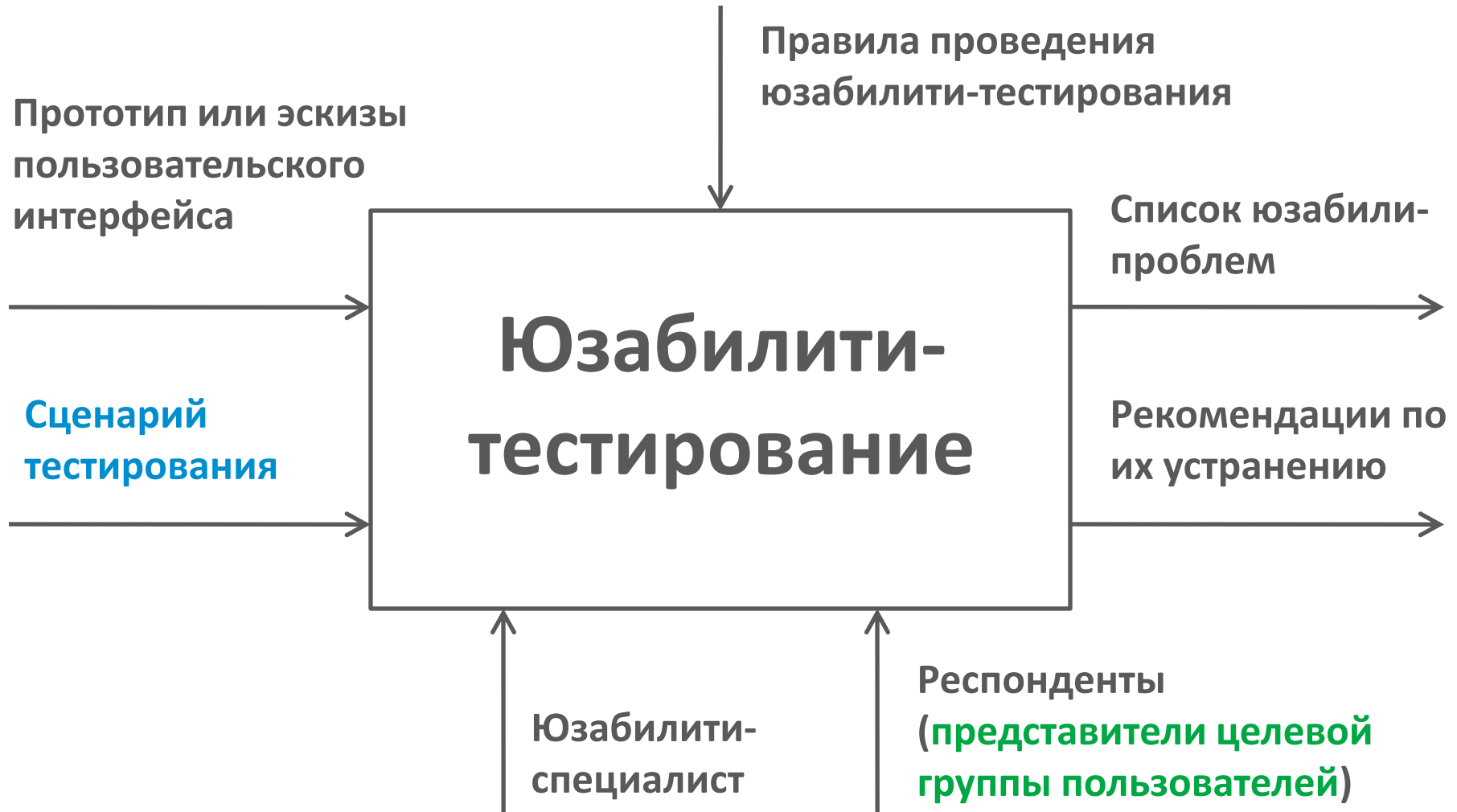
- Представление предметной области с точки зрения типичного члена группы.
- Описание опыта работы с предыдущей версией продукта и/или конкурентами.
- Мотивы, цели, образ результата деятельности.

Второй принцип HCD:

эмпирическая оценка взаимодействия
пользователей с системой.

Юзабилити-тестирование

процесс привлечения людей, являющихся **представителями целевой аудитории**, в качестве участников тестирования для **оценки степени соответствия** продукта определенным эргономическим критериям.



Третий принцип HCD:

итеративный процесс проектирования.

**Используя юзабилити-методы можно
удвоить KPI продукта (в среднем ;-)**

Однако...

Исследование пользователей и юзабилити-тестирование достаточно дороги

Из нашего опыта

Среднее время проведения интервью с 12-15 людьми:

8-11 рабочих дней.

Среднее время проведения юзабилити-тестирования с 12 респондентами:

11-15 рабочих дней.

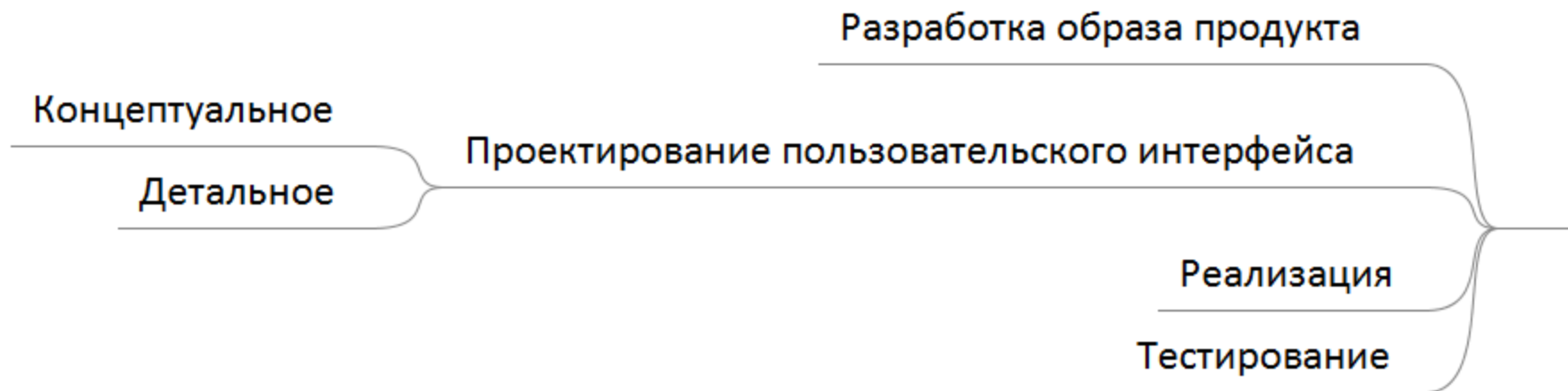
Так как же создать мобильное приложение или сайт и не вывалиться за рамки отведенного бюджета?



Проект: сервис по заказу пиццы

Создание мобильного приложения или мобильной версии сайта в дополнение к сайту.

Этапы проекта



Разработка образа продукта (видение)

Целевая аудитория



Виды исследований пользователей

- Интервью.
- Контекстные исследования.
- Опросы.

Интервью

12-15 человек

Этап	Срок
Создание и запуск скрининговой анкеты	1 день
Сбор данных анкеты	2-3 дня
Подготовка сценария интервью	1 день
Обработка данных анкеты, обзвон и составление расписания	1 день
Проведение интервью	2-4 дня
Обработка результатов	2 дня

Итого: 8-11 дней

**Как можно сохранить расходы
получив примерно столько же
объективной информации?**

«Партизанские» юзабилити-методы



«Интервью за обед»

10-15 человек

Этап	Срок
Подготовка сценария интервью	1 день
Проведение интервью	2-3 дня
Обработка результатов	2 дня
Итого: 5-6 дней	

«Интервью за обед» (10-15 человек)

5-6 дней

vs.

8-11 дней

Интервью (12-15 человек)

Концептуальное проектирование пользовательского интерфейса

Виды юзабилити-тестирований

- Пассивное наблюдение.
- Мысли вслух.
- Активное вмешательство.

Количественные данные (метрики)

- Эффективность.
- Трудоемкость.
- Субъективная удовлетворенность.

Юзабилити-тестирование

12 человек

Этап	Срок
Составление анкеты и размещение приглашений	1 день
Составление сценария тестирования	1-2 дня
Рекрутирование участников	2-5 дней
Проведение тестирования	4 дня
Обработка результатов	3 дня
Итого: 11-15 дней	



Noldus

Mobile device camera

Tobii

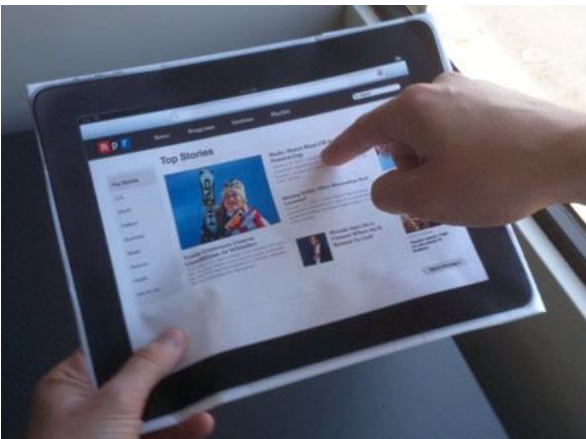
Mobile device stand



Так как же сократить расходы на юзабилити-тестирование?

Тестирование бумажных макетов

- Акцент на качественных данных.
- Активное вмешательство.
- DIY-оборудование.
- Небольшое количество респондентов.
- Внесение изменений после каждой итерации.



DIY-оборудование

- Автомобильный держатель для навигатора плюс web-камера.
- Штатив для макросъемки плюс зеркалка.



Количество респондентов

- 3-5 для одной группы пользователей.
- 3-4 для двух групп.
- 3 респондента в группе, если групп пользователей больше 2.

Итеративный процесс проектирования

Если Вы рекрутировали 12 человек, лучше провести **3 тестирования с 4 участниками**, дорабатывая макет интерфейса после каждой итерации.

POP

Мобильное приложение для iOS (скоро и для Android), которое позволяет создать прототип сфотографировав макет и добавив к нему интерактивность.





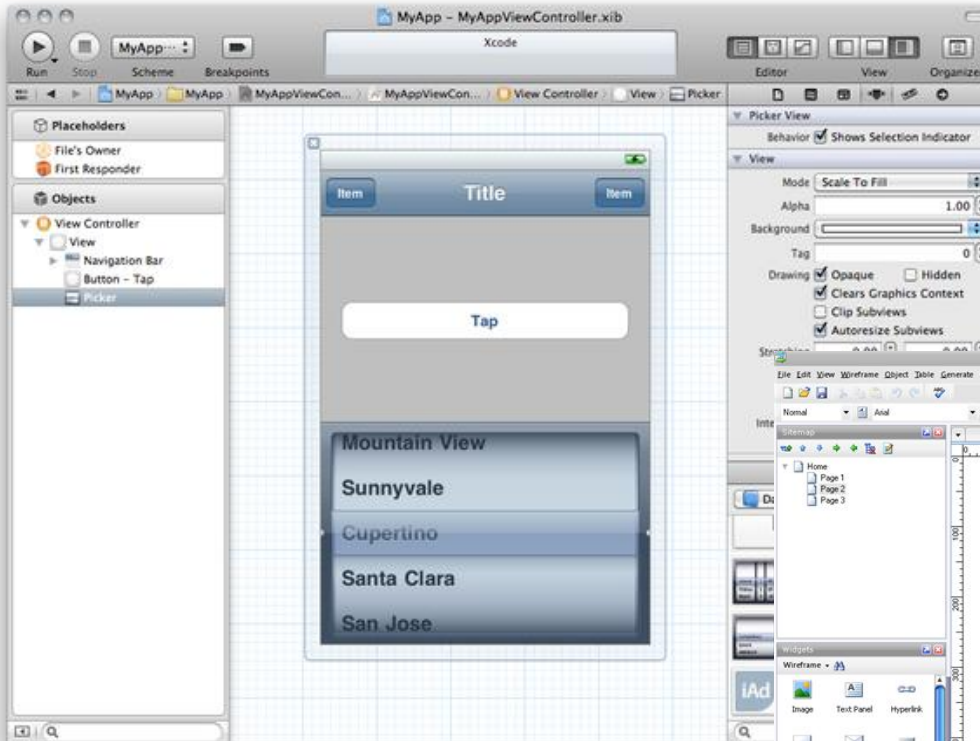
Итого...

Тестирование бумажных макетов

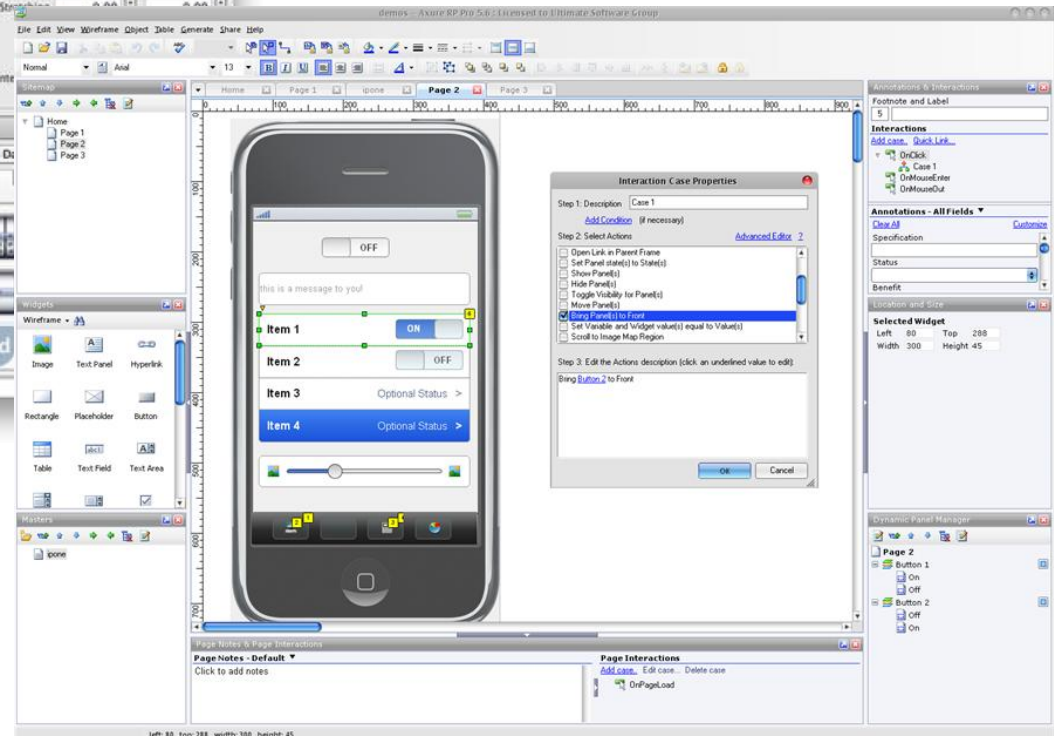
10 человек

Этап	Срок
Составление анкеты и размещение приглашений	1 день
Составление сценария тестирования	1-2 дня
Рекрутирование участников	2-4 дней
Проведение тестирования (итерация 1, 5 чел.)	1 день
Обработка результатов, доработка макета	2 дня
Проведение тестирования (итерация 2, 5 чел.)	1 день
Обработка результатов, доработка макета	2 дня
Итого: 10-13 дней	

Детальное проектирование пользовательского интерфейса



Axure RP Pro



Interface Builder

ПО для прототипирования

- Justinmind
- Proto.io
- FluidUI
- И прочие...

«Партизанские» юзабилити-методы



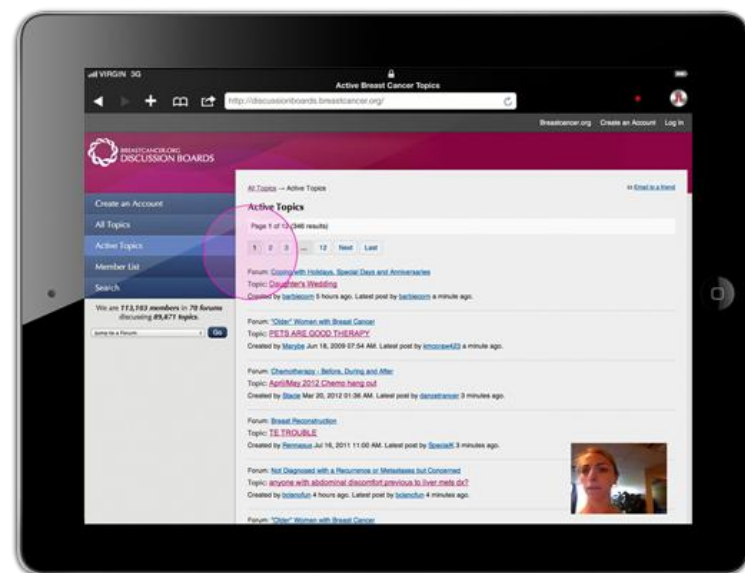
«Встреча в кафе»

- Людное место, шум.
- Тестируем на устройстве пользователя.
- Не используем Wi-Fi.
- Активное вмешательство или мысли вслух.
- Короткие сессии.
- **Необходимо два специалиста или...**

UXRecorder

Мобильное приложение для iOS, которое позволяет записывать как видео, так и пользовательские действия.

К сожалению, **применимо только для web-сайтов.**



«Встреча в кафе»

5 человек

Этап	Срок
Составление сценария тестирования – не требуется (составлено на предыдущем тестировании)	0 дней
Проведение тестирования	1 день
Обработка результатов, доработка прототипа	2 дня
Итого: 3 дня	

Тестирование бумажных макетов (10 чел.) + «Встреча в кафе» (5 чел.)

13-16 дней

vs.

11-15 дней

Обычное юзабилити-тестирование (12-15 чел.)

Реализация

Пользовательский интерфейс является составной частью технического задания.

Кстати...

Имитация контекста в лаборатории

- Включите звукозапись с шумом улицы
- Попросите коллег зайти в лабораторию в процессе тестирования
- Отвлекайте респондента
- Не используйте Wi-Fi! :-)

Выводы

- Используйте «партизанскую» версию юзабилити-методов
- Учитывайте контекст (рекомендуется на заключительных этапах проектирования)
- Используйте устройство пользователя
- Проводите короткие сессии (< 15 мин)
- Используйте **мобильный** Интернет
- Дорабатывайте интерфейс после каждой итерации

Давайте заботиться о **пользователях** и
делать **качественные** интерфейсы!

Давайте заботиться о **пользователях** и
делать **качественные** интерфейсы!

Спасибо за внимание!

Павел Манахов

Моб.: +7 (916) 235-56-15

E-mail: p.manakhov@usabilitylab.ru