



Принцип Паретто usability-тестирования:
20% усилий, дающие 80% результата

Меня зовут Анна Скумина



apriorit

19 апреля – 2 года!



Администратор: C:\Windows\system32\cmd.exe

Microsoft Windows [Version 6.1.7600]

(c) Корпорация Майкрософт (Microsoft Corp.), 2009. Все права защищены.

C:\Users\Анютка>

~~BUSINESS-PLAN~~



Usability –
степень удобства чего-либо





Является ли usability
важной составляющей
конкурентоспособности
продукта?



Напр: Вокзал

Предыдущий ушел 10 минут(ы) назад

Следующий будет через: 2, 14, 26, мин.

0	0	0
1	1	1
5	2	2
А	3	3
Б	4	4
В	5	5
Г	6	6
Д	7	7
--	8	8
	9	9



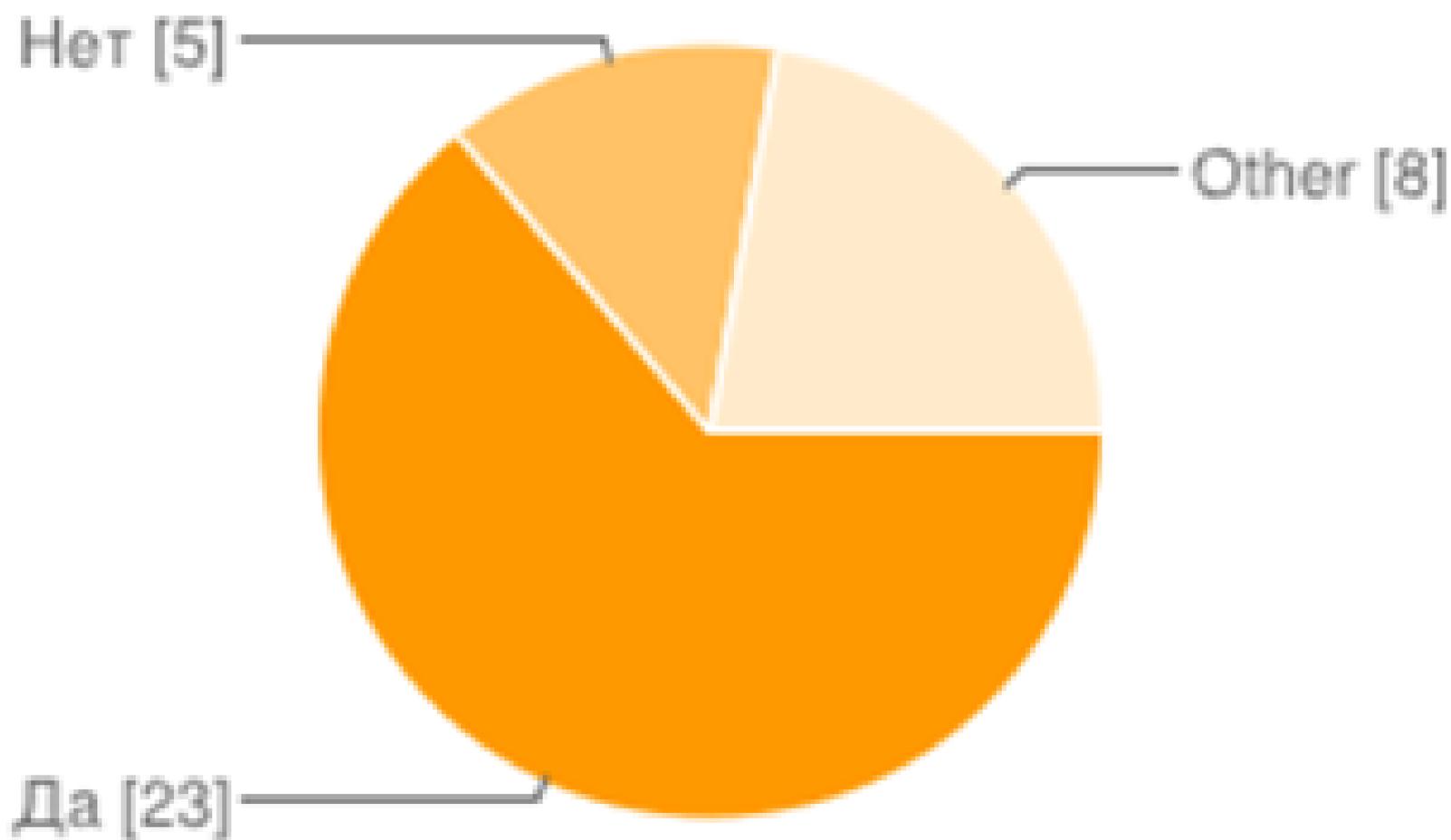
- Веснянка дс
- Ун-сам "Соседи"**
- Вокзал
- Независимости пл.

Ростов-РС



Нуждается ли
продукт, над
которым ты сейчас
работаешь, в
улучшении
usability?

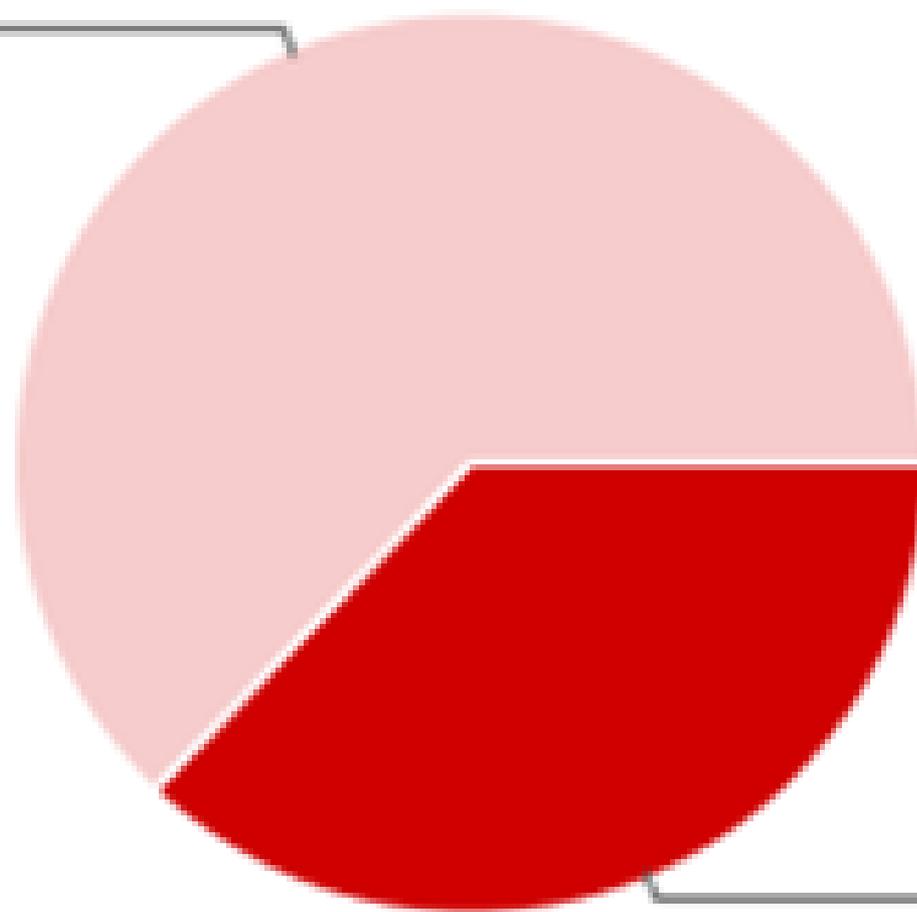




Проводите ли вы
usability
тестирование?



Нет [22]



Да [13]

ПРОБЛЕМА:

Usability –важно,
тестирование не проводим





Отмазка №1:
недостаток
квалификации

Отмазка №2:
менее
приоритетно,
чем разработка
новых фич



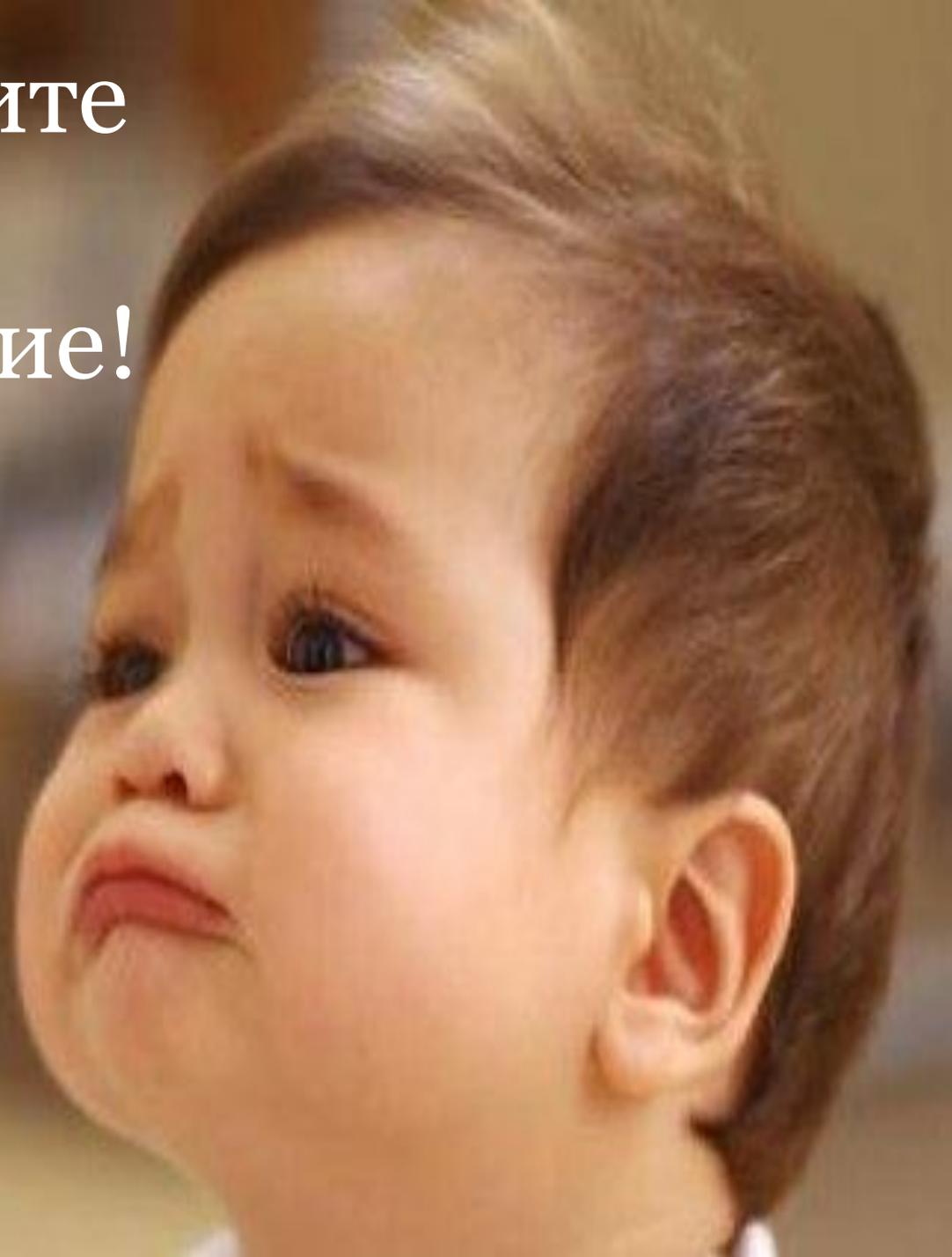


Отмазка №3:
географическая
удаленность
репрезентативных
пользователей

Отмазка №4:
МЕЖЛИЧНОСТНЫЕ
качества



Не проводите
usability
тестирование!





**Классическое usability тестирование –
тестирование с привлечением
реальных пользователей**

Ориентация на *частное*





Игнорирование
общего

~~Problems~~

Solutions





внимание

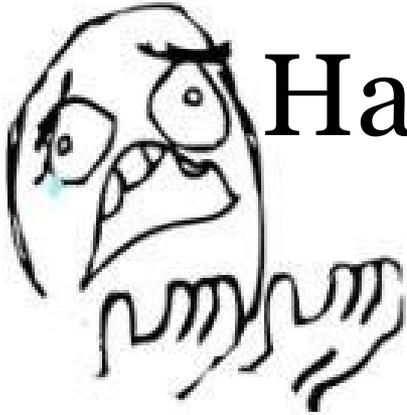
кратковременная память

долговременная память

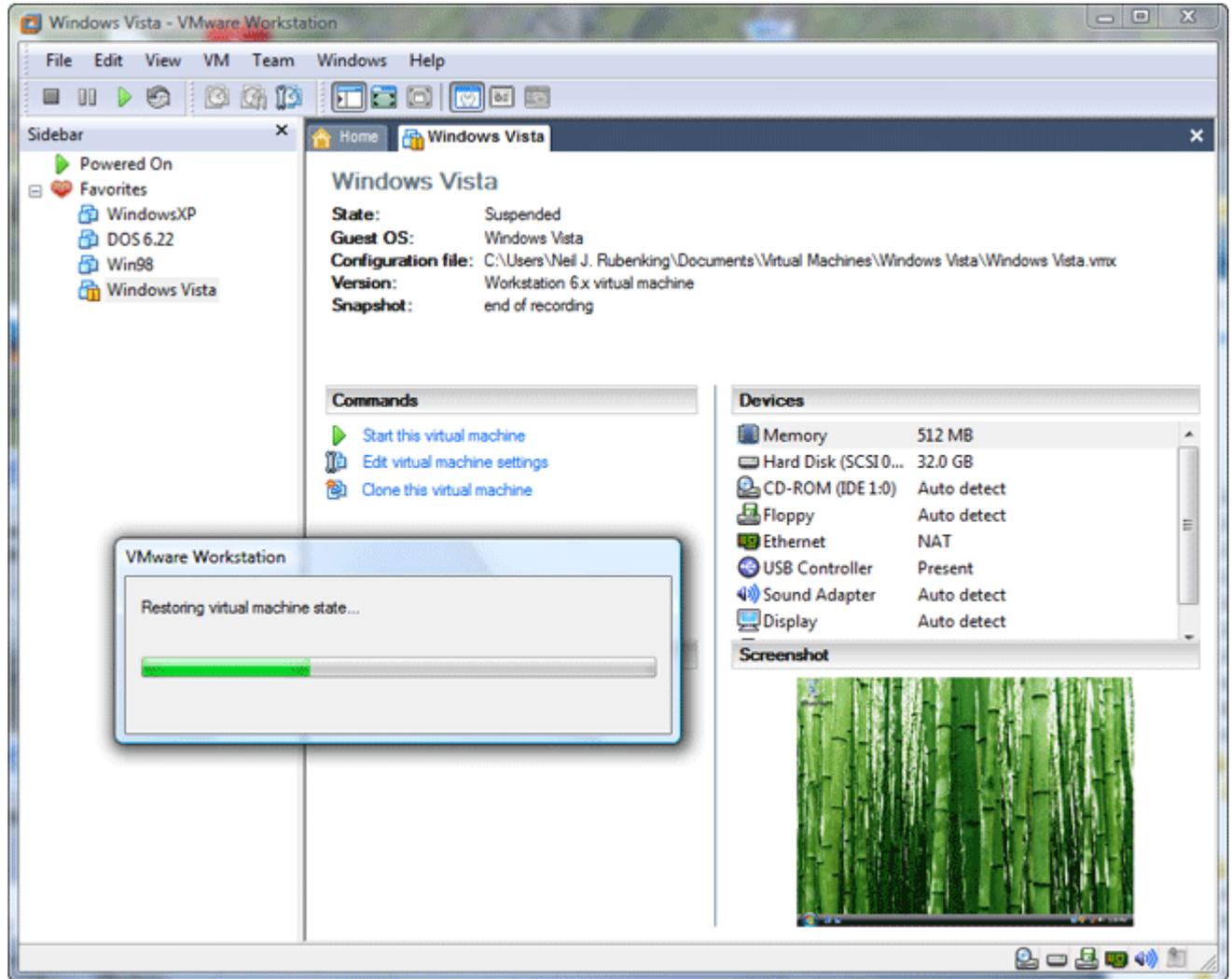
формирование привычек

Внимание

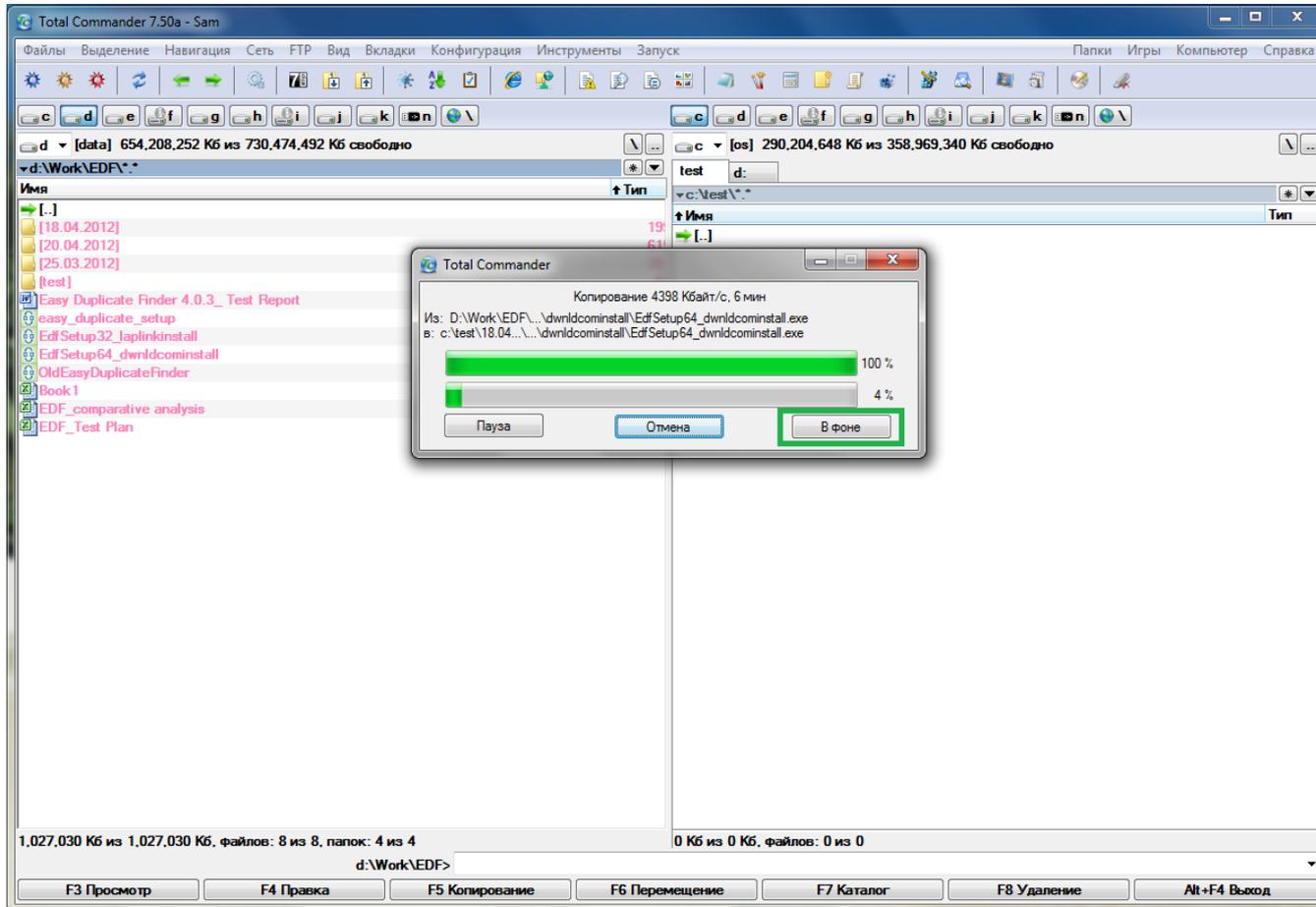




Наше внимание не любит



Наше внимание любит





**Шаг№1 Проверить, что нет
модальной обратной связи
длиннее 10с**

Кратковременная память



$$e = 2.7118281828$$

$$\text{a) } e = 2.7118821882$$

$$\text{b) } e = 2.7118281818$$

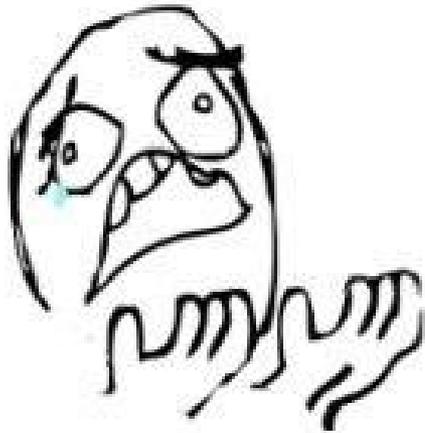
$$\text{c) } e = 2.7118281828$$



$$e = 2.71 \ 1828 \ 1828$$

Закон Хикка





Brush: 60 Mode: Normal Opacity: 100% Flow: 27%

Master Diameter: 60 px

Use Sample Size

Hardness:

- Spatter 39 pixels
- Spatter 46 pixels
- Spatter 59 pixels
- Chalk 11 pixels
- Chalk 17 pixels
- Chalk 23 pixels
- Chalk 36 pixels
- Chalk 44 pixels
- Chalk 60 pixels
- Star 14 pixels
- Star 26 pixels

New Brush Preset...
Rename Brush...
Delete Brush

Text Only
Small Thumbnail
Large Thumbnail
Small List
Large List
Stroke Thumbnail

Preset Manager...

Reset Brushes...
Load Brushes...
Save Brushes...
Replace Brushes...

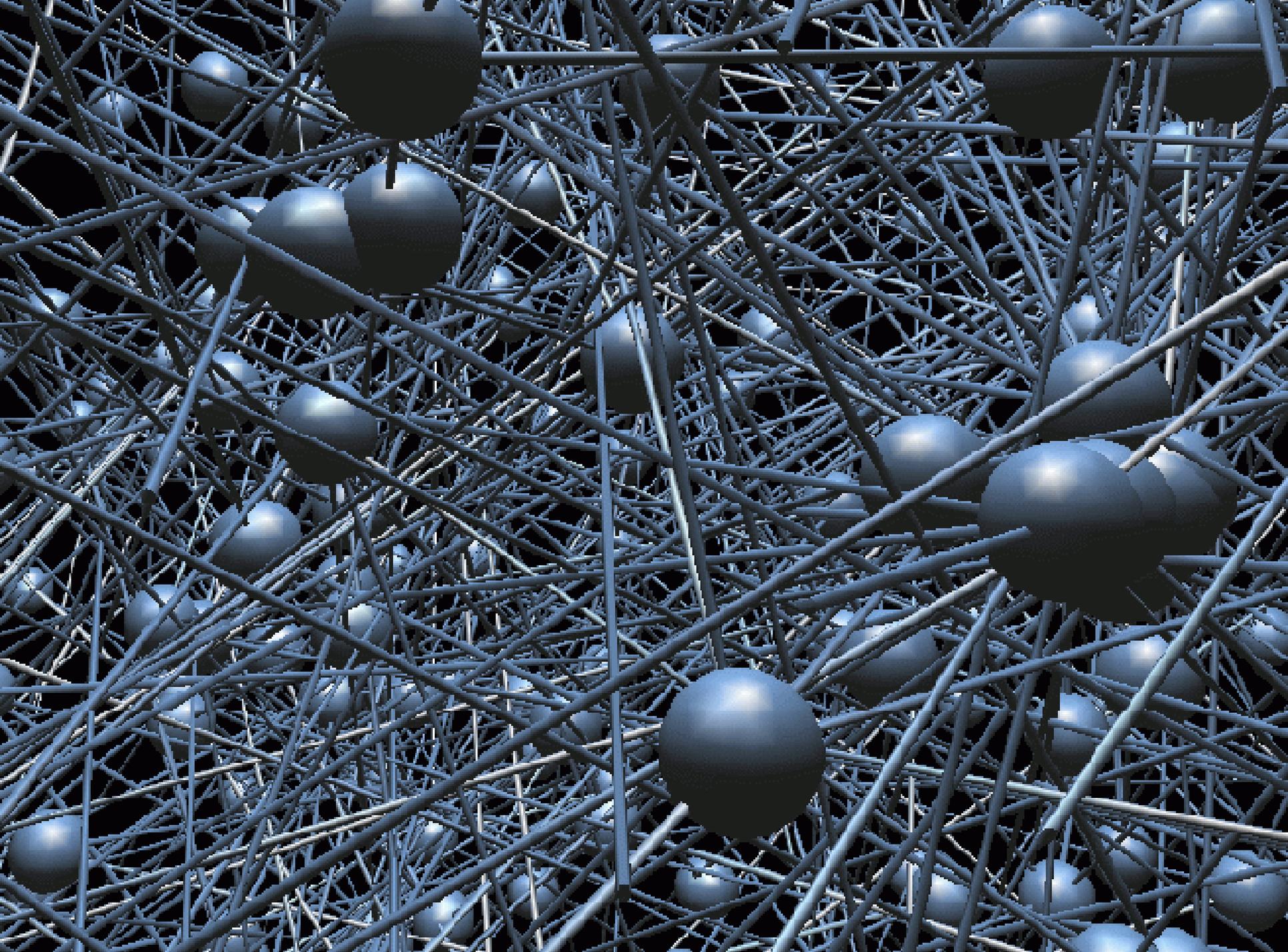
Assorted Brushes
Basic Brushes
Calligraphic Brushes
Drop Shadow Brushes
Dry Media Brushes
Faux Finish Brushes
Natural Brushes 2
Natural Brushes
Special Effect Brushes
Square Brushes
Thick Heavy Brushes
Wet Media Brushes

Шаг№2 Проверить, что группах выбора не более 9 альтернатив



Долговременная память





$e = 2.71$ 1828 1828



Зайдем издалека ☺

Edit System Variable [?] [X]

Variable name:

Variable value:

OSXSLightlyBetterAuth requires that you type your password.

Name:

Password:

▼ Details

Right: system.privilege.admin

Application:

[?]

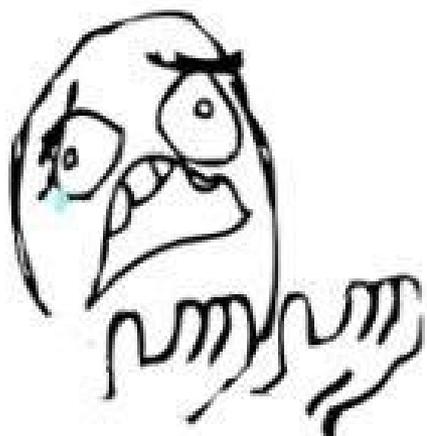
Согласованность



Наша долговременная память не
любит



CTRL+M создание нового письма
(от «*mail*»)

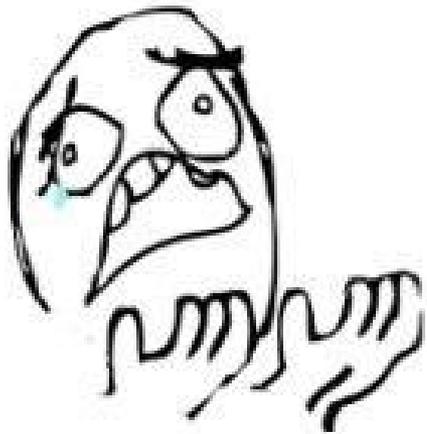


**Шаг№3 Проверить, что
визуальный дизайн
интерфейса согласован с
промышленными стандартами
(Apple, Microsoft)**

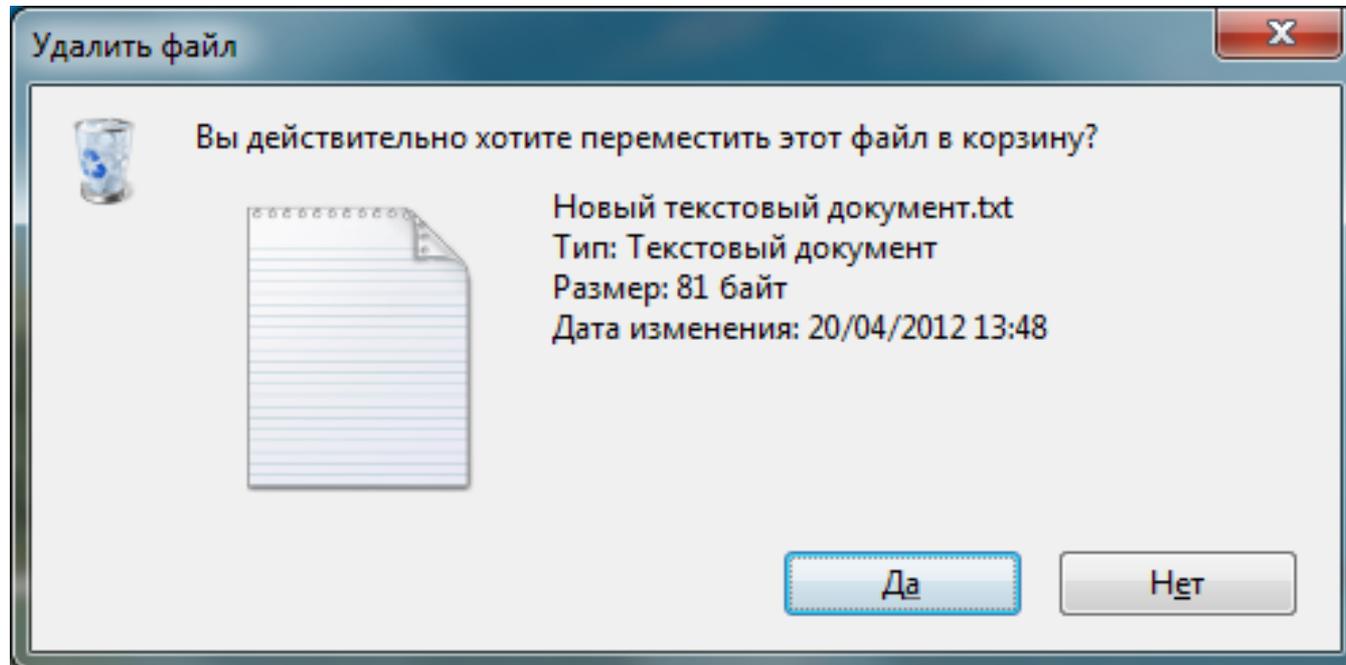


Формирование привычек



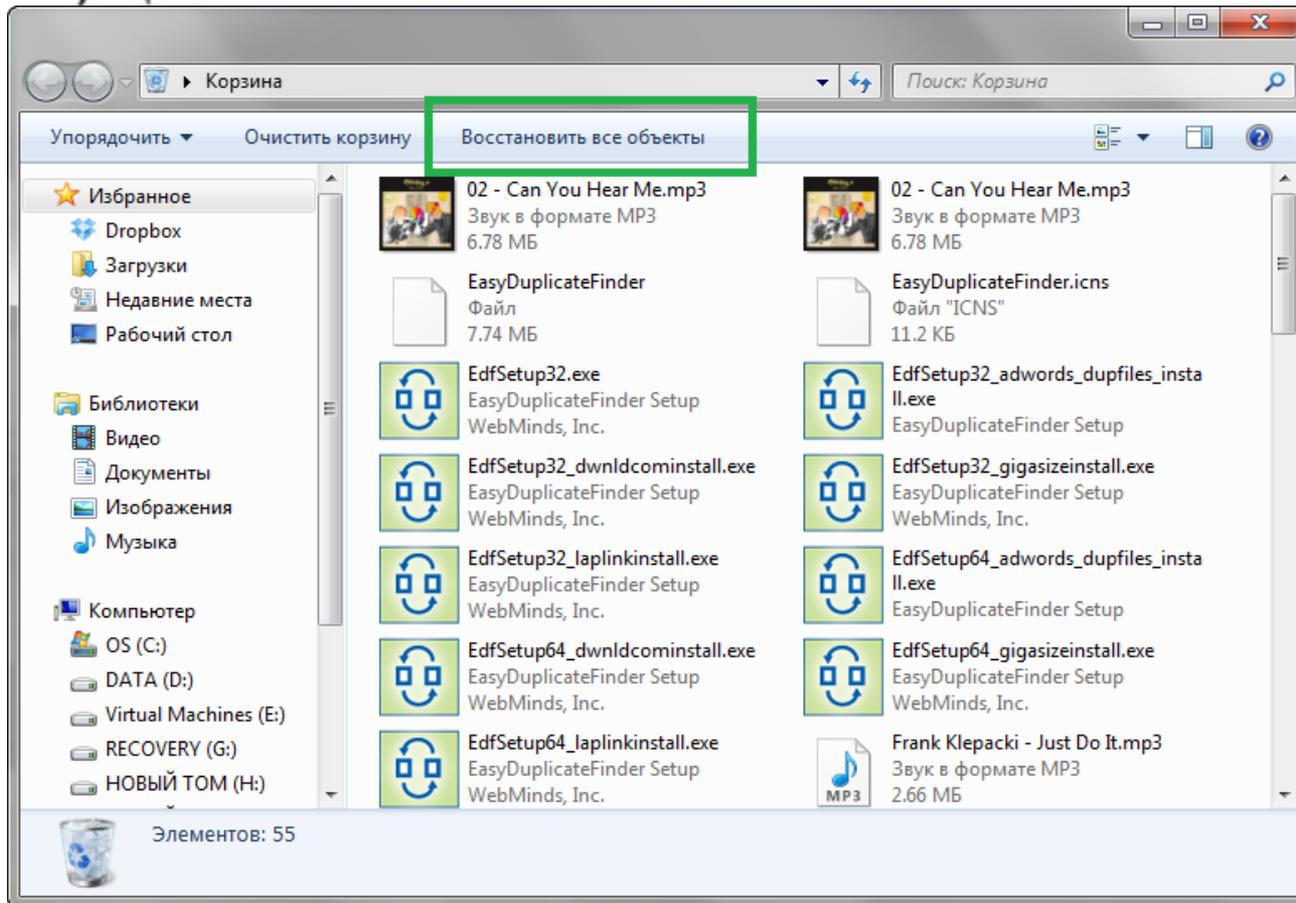


Мы не любим ..





Мы любим ..



Шаг№4 Проверить, что все важные операции обратимы



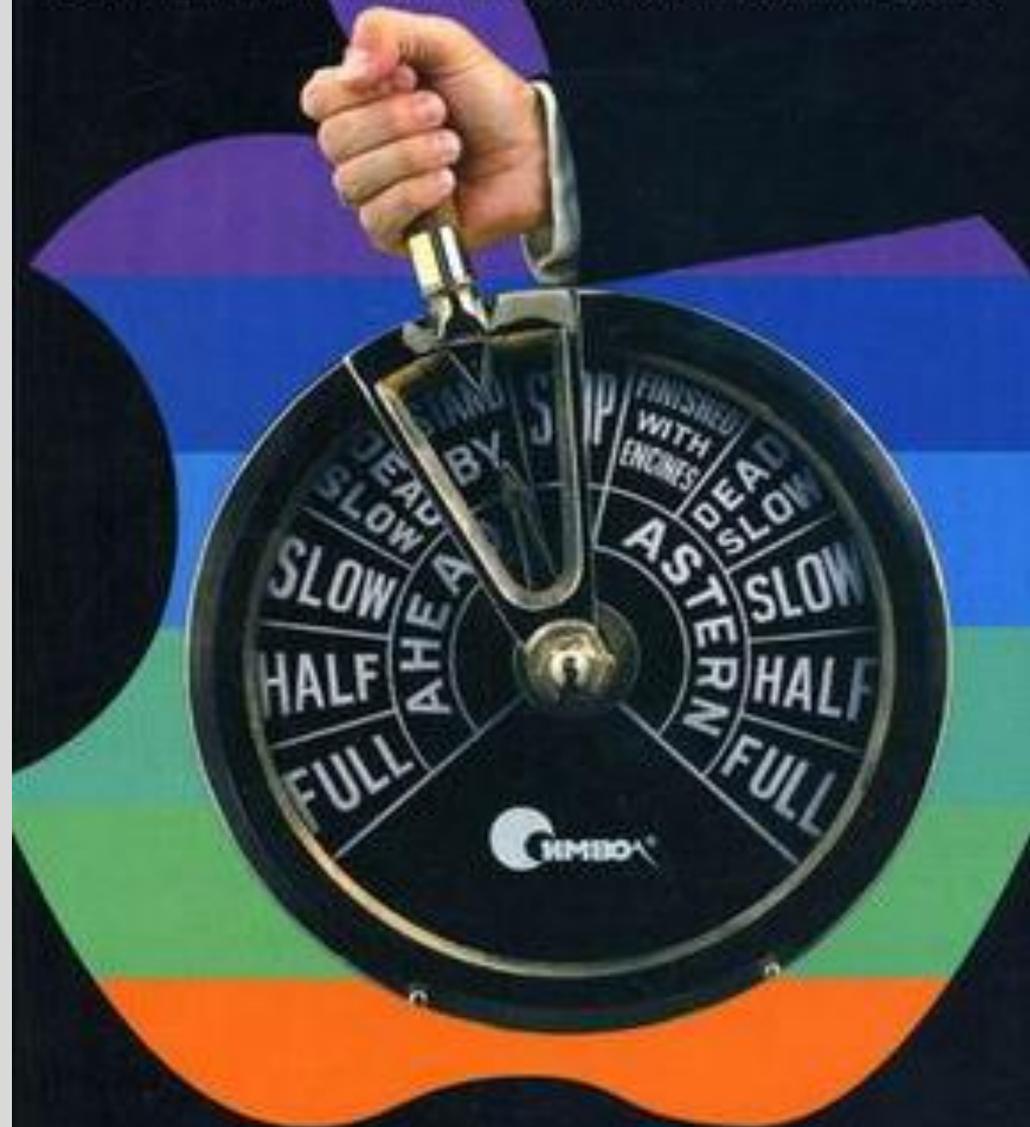
Эвристическая оценка



ДЖЕФ РАСКИН

ИНТЕРФЕЙС

НОВЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ В ПРОЕКТИРОВАНИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ СИСТЕМ



FHANK
YDU