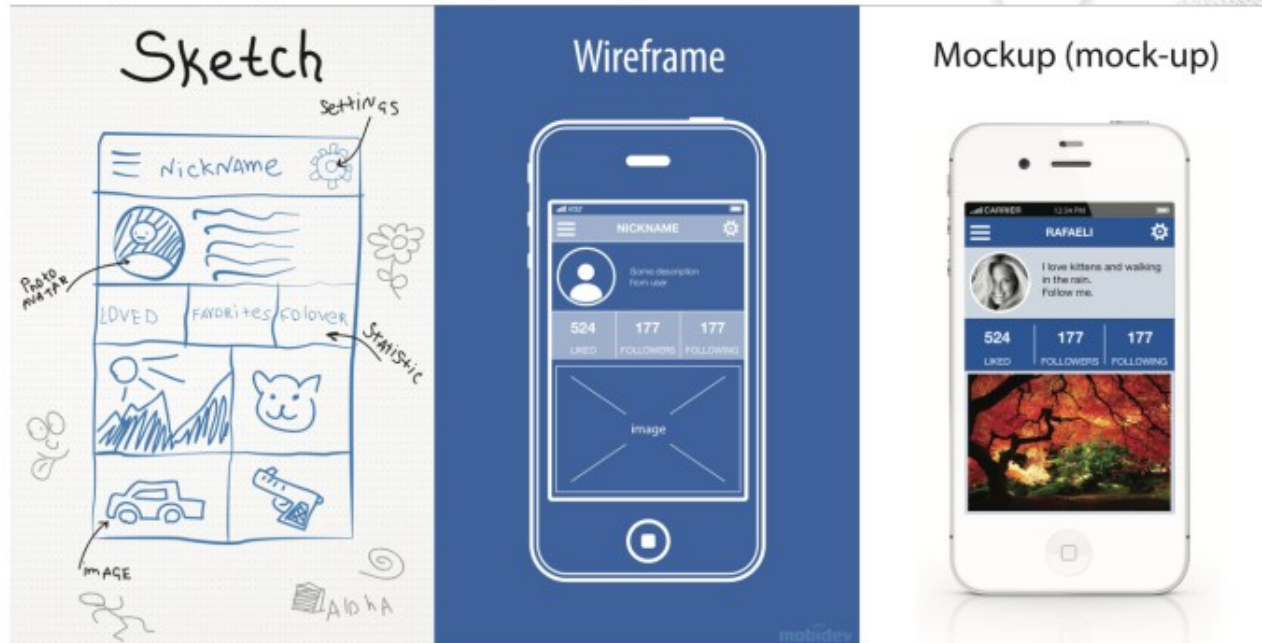
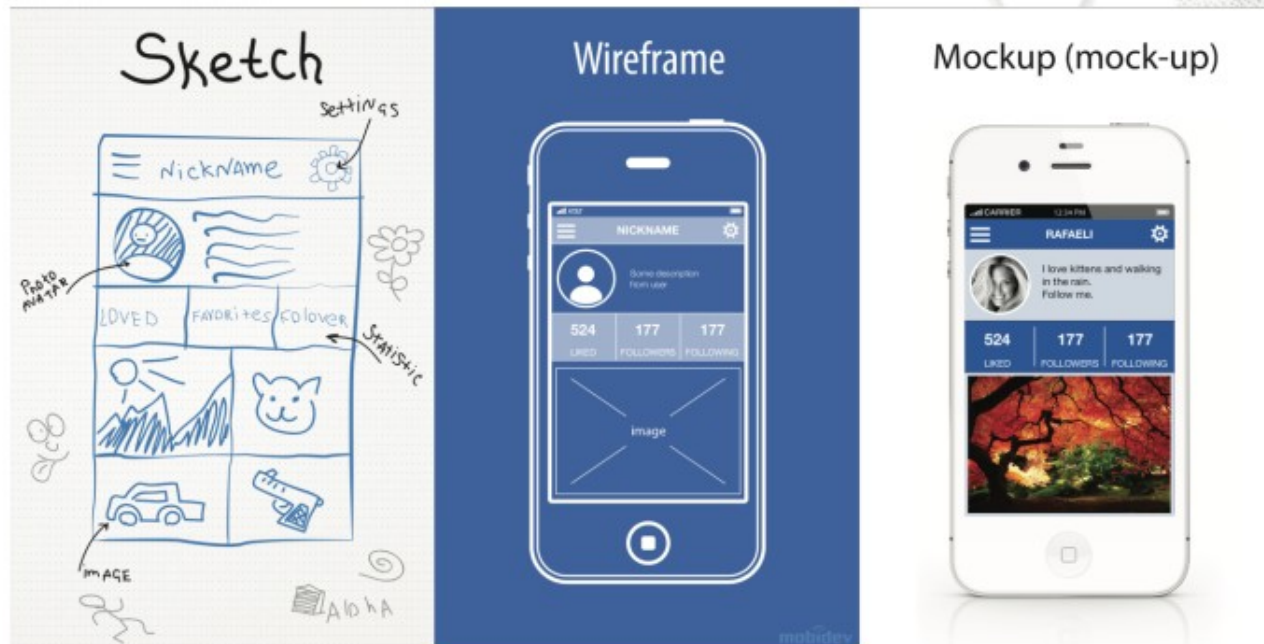


Ждем начала...
Вторая смена переваривает обед...
Если кто-то знает достойный паб в
Минске - порекомендуйте спикеру после
доклада)
От скуки изучаем картинку ниже:





Тестирование дизайна

или как начать тестировать раньше?





Сергей
Lead QA Expert @MobiDev

Наши процессы

проекты в MobiDev:

- полный цикл разработки;
- от 3 месяцев до 6 лет;
- очень зависят от бюджета клиента;

проекты в MobiDev:

- полный цикл разработки;
- от 3 месяцев до 6 лет;
- очень зависят от бюджета клиента;



Disclaimer:
Цены могут отличаться
от реальных расценок
компании
:)



\$650



\$100



\$10

Тестирование дизайна

или как начать тестировать раньше?



Начали замечать:

- упущенный функционал;
- не нативные элементы;



Ответ, кажется, прост

- нет выделенного ВА



Выводы!

Вопросы?



Начали замечать:

- забытые элементы;
- не подготовленные элементы;
- несогласованность;



Начали замечать:

- опечатки;
- "тупики";
- "а какой тут текст ошибки?";



Начали замечать:

- опечатки;
- "тупики";
- "а какой тут текст ошибки?";

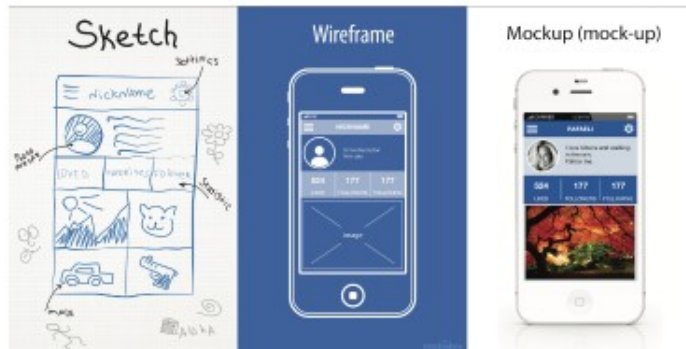


"а где?"

"а каким цветом?"

Тестирование дизайна

или как начать тестировать раньше?



3ий принцип



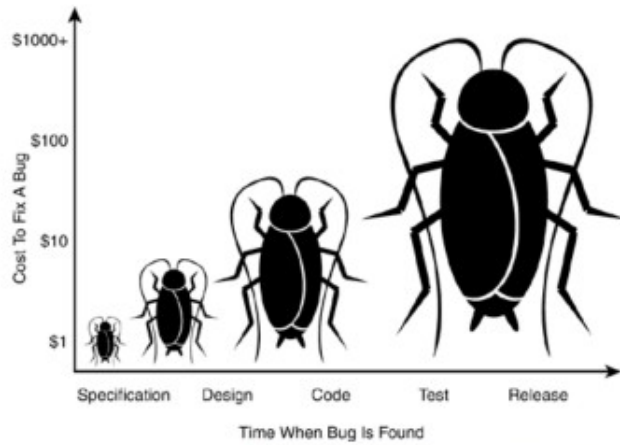
The diagram features a large, semi-transparent green circle on the left side. A horizontal black line is drawn across the upper portion of this circle. To the right of the large circle, there are three smaller, solid green circles arranged vertically. The top circle contains the text 'UI/UX designers', the middle circle contains 'Sales', and the bottom circle contains 'QA'. The background of the slide has a faint, dotted pattern.

UI/UX
designers

Sales

QA

3ий принцип ранее тестирование

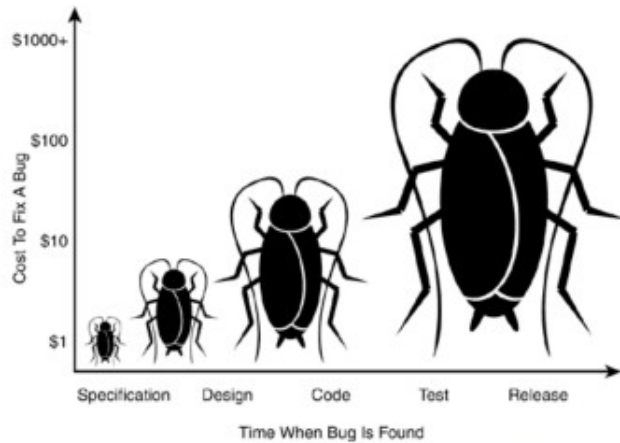


UI/UX
designers

Sales

QA

3ий принцип раннее тестирование



UI/UX
designers

Sales

QA

что ж, мы пришли к дизайнерам...



где же все идет по Летову?

хотелка
клиента



результат

где же все идет по Летову?

хотелка
клиента



1	Гражданская оборона - Всё идет по плану	3:03
2	Гражданская оборона - Всё как у людей	4:09
3	Гражданская оборона - Всё легло в сеть	2:29
4	Гражданская оборона - Ничего терять	3:32 обсуждено

результат

- ▶ **Гражданская оборона** – Всё идёт по плану 3:03
- ▶ **Гражданская оборона** – Всё как у людей 4:09
- ▶ **Гражданская оборона** – Всё летит в п [REDACTED] 2:20
- ▶ **Гражданская оборона** – Нечего терять 3:52
pikabu.ru

где же все идет по Летоу?

1	Гражданская оборона - Всё идет по плану	3:03
2	Гражданская оборона - Всё как у людей	4:09
3	Гражданская оборона - Всё легло в сугроб	2:29
4	Гражданская оборона - Ничего терять	3:12

**хотелка
клиента**

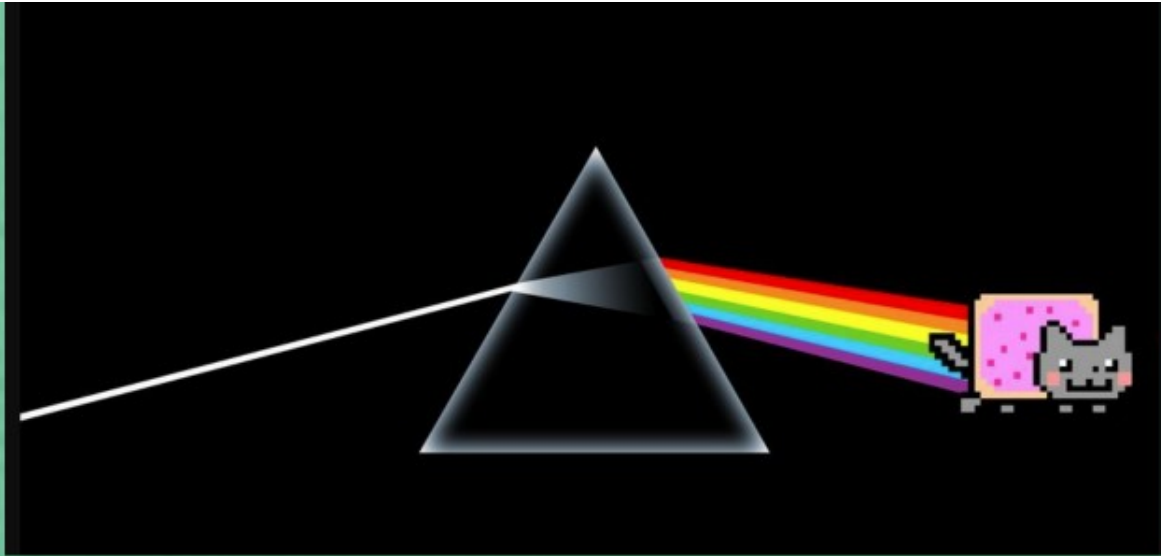


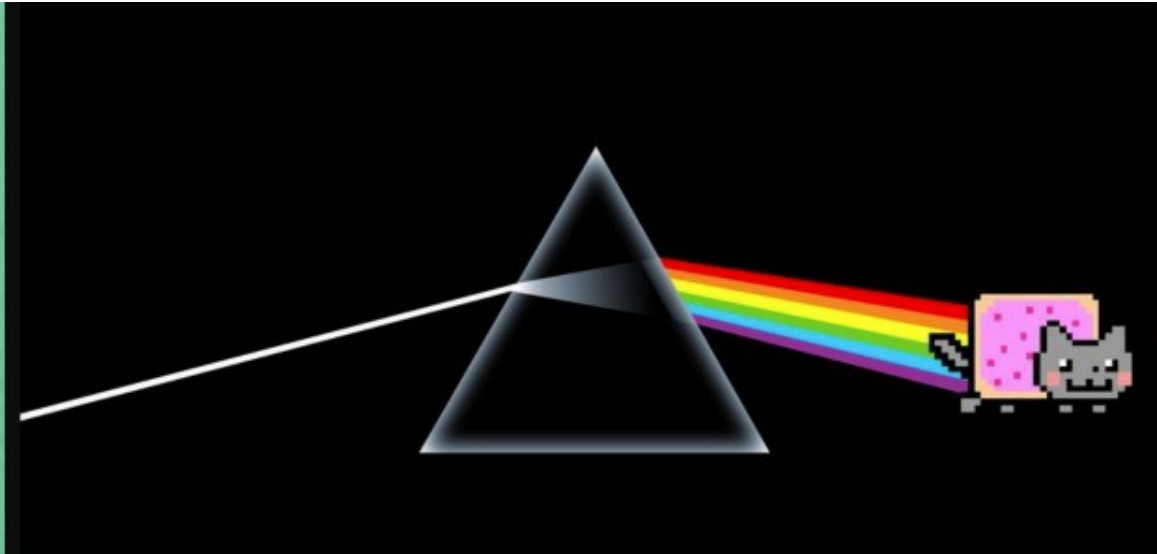
результат

где же все идет по Летоу?

1	Грандская оборона - Все идет по плану	3:03
2	Грандская оборона - Все как у людей	4:09
3	Грандская оборона - Все легло в []	2:29
4	Грандская оборона - Ничего терять	3:12







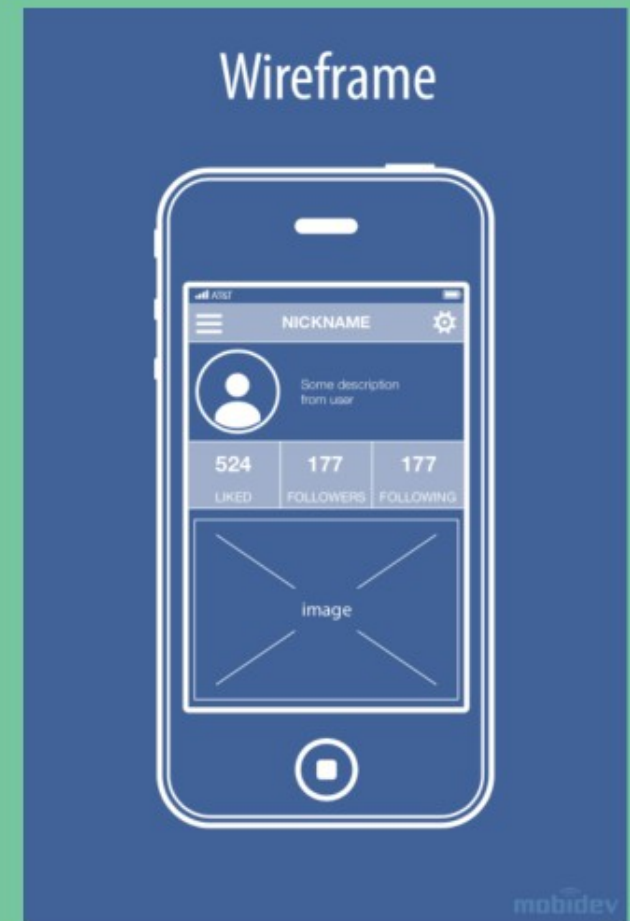
- понимание sales/BA/PM-ом
- документация
- понимание дизайнером
- визуализация
- понимание разработчиком

что же на самом деле идет по Летоу?

- время;
- замены;

Этап 1 - финализация каркасов

- картинка = требования;
- требования = картинка;
- "внешние" требования;
- тупики;
- негативные сценарии;



Этап 2 - готовые мокапы

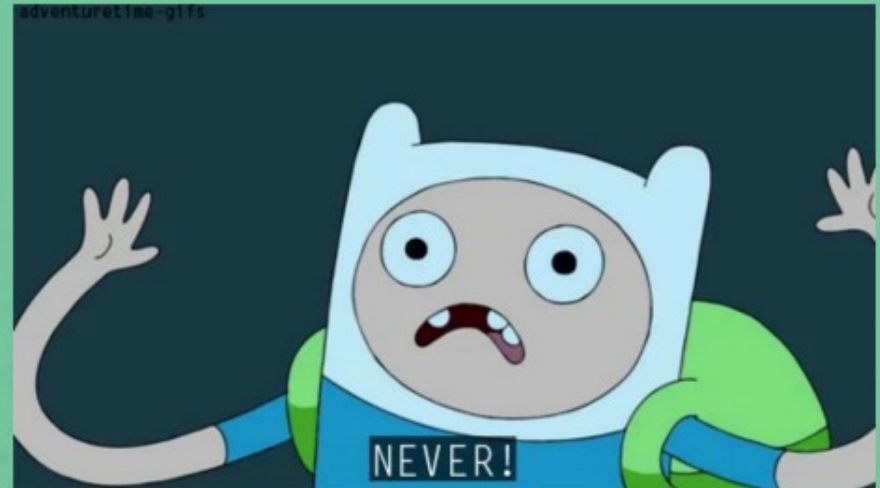
- Все элементы с этапа 1;
- согласованность;
- состояние инпутов;
- поп апы, алерты...;

Mockup (mock-up)



Этап 2 - никогда!

- эстетика;
- UI/UX гайдлайны платформ;



что ж, мы пришли к сейлзам...



в чем профит?

- меньше неясности;
- уточненные требования;
- меньше рисков в эстимейте;
- выше уровень сервиса;









доказательства?

- примеры;
- оценка экономии времени;
- **давайте попробуем)**

как учить?

- в интернете почти ничего нет о.О

в чем профит?

- "Don't make me think" by S. Krug;
- "Inmates are running the asylum" by A. Cooper;
- guidelines;
- "Ководство" и многое у Лебедева;

базовое правило

Testing design is about
informing the design process,
not replacing the designer.

базовое правило

" Testing design is about
informing the design process,
not replacing the designer. "

Paul Boag

Тестирование дизайна

или как начать тестировать раньше?



изучаем требования и ищем
- упущенные;
- лишние;

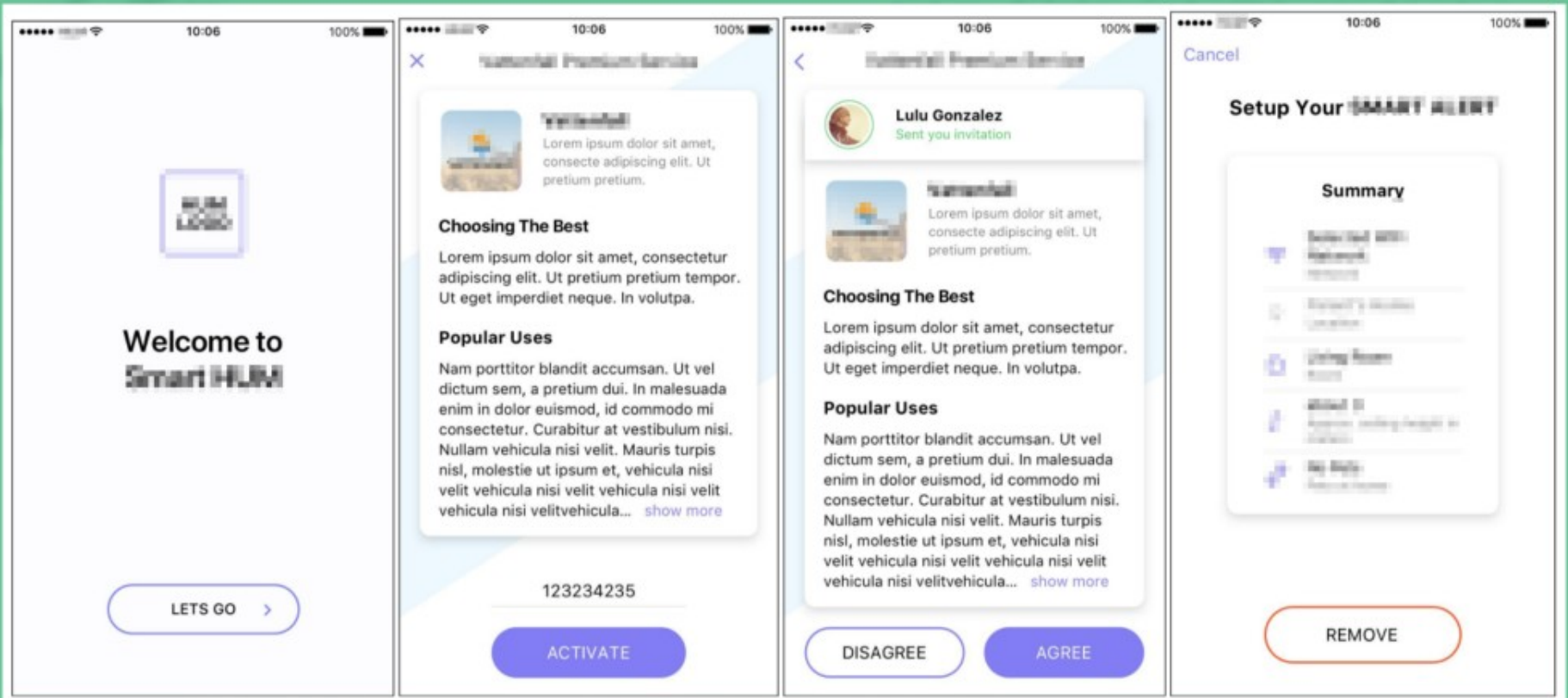
Screenflow

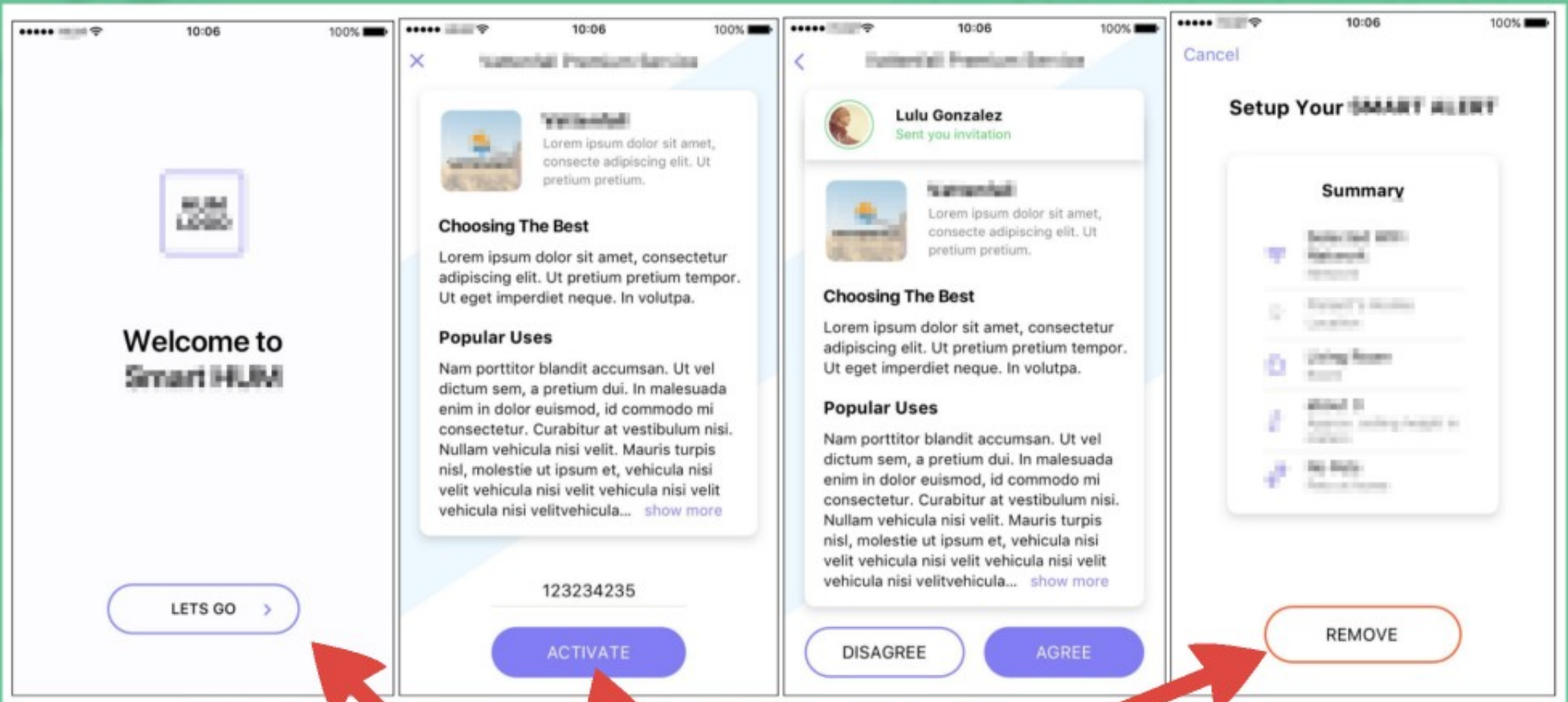
Mock-ups

изучаем требования и ищем
- упущенные;
- лишние;
- что-то там еще...

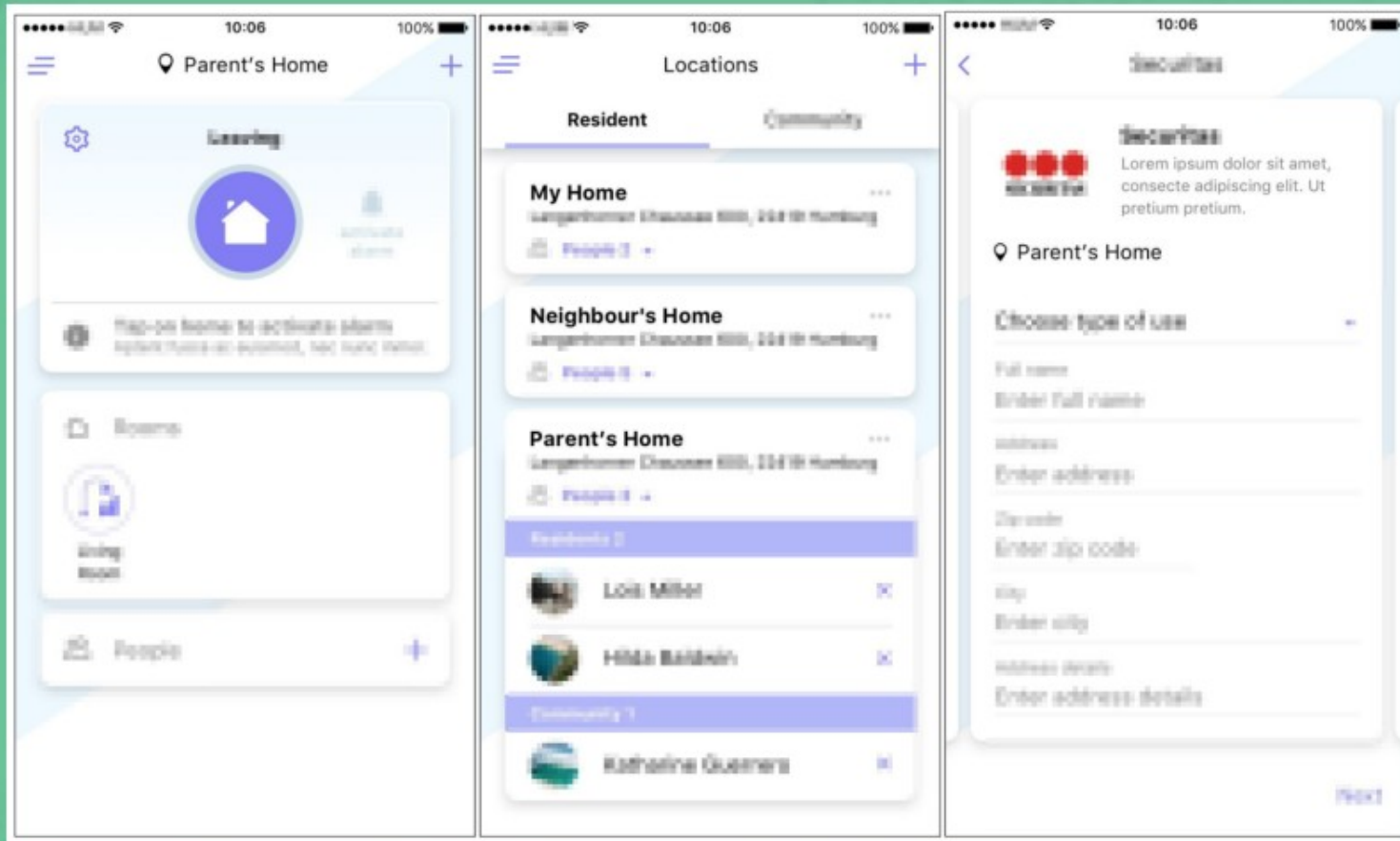
Screenflow

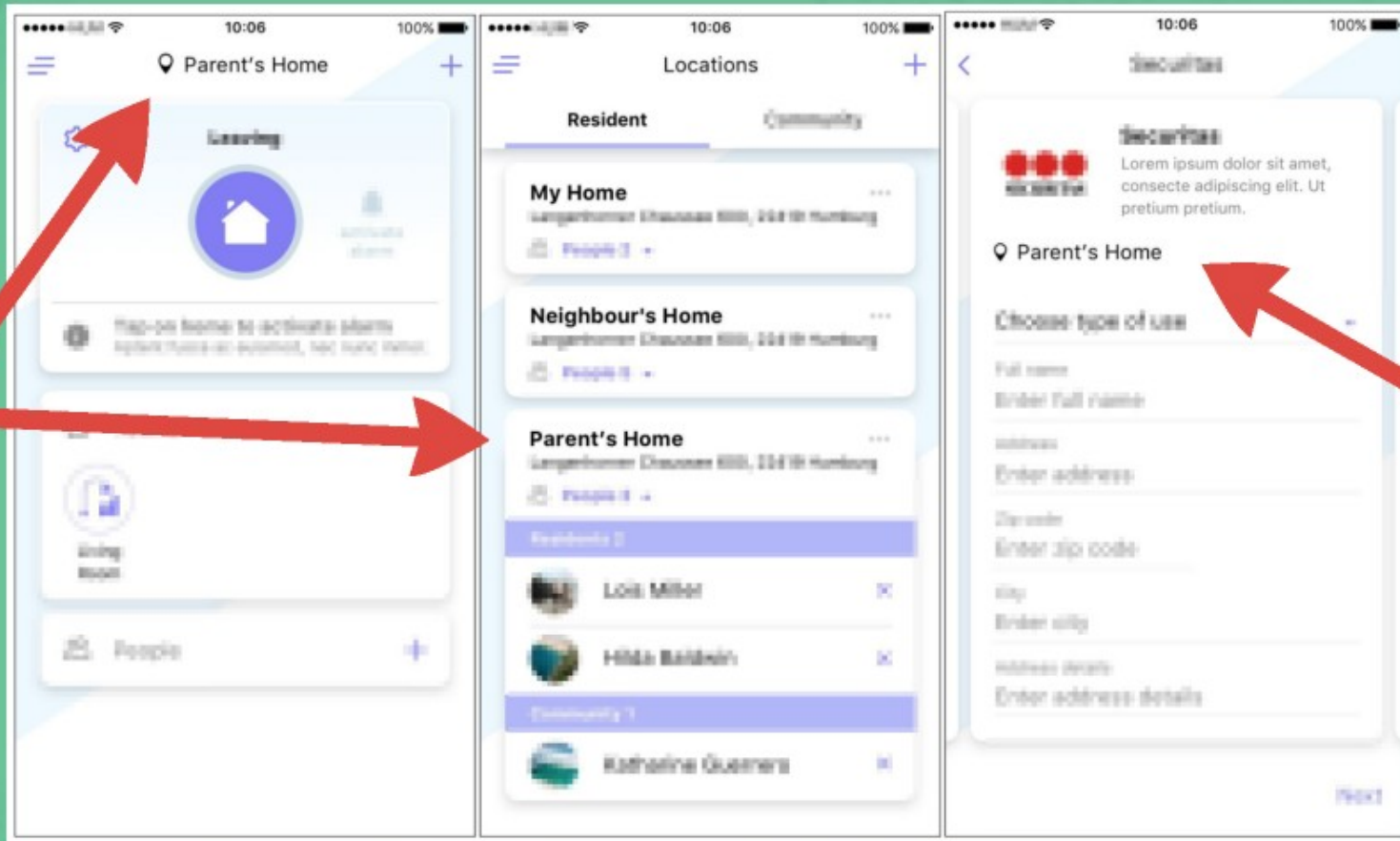
Mock-ups



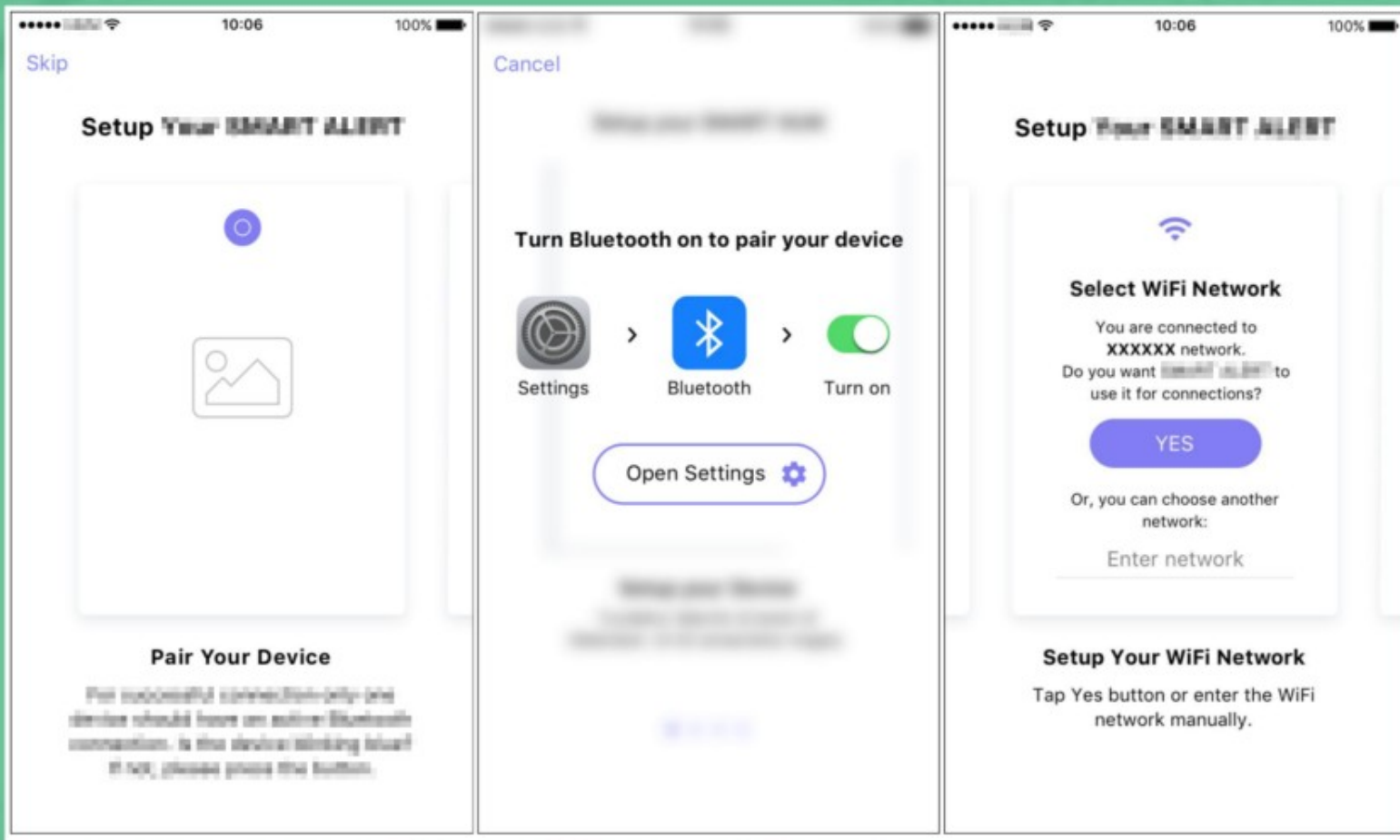


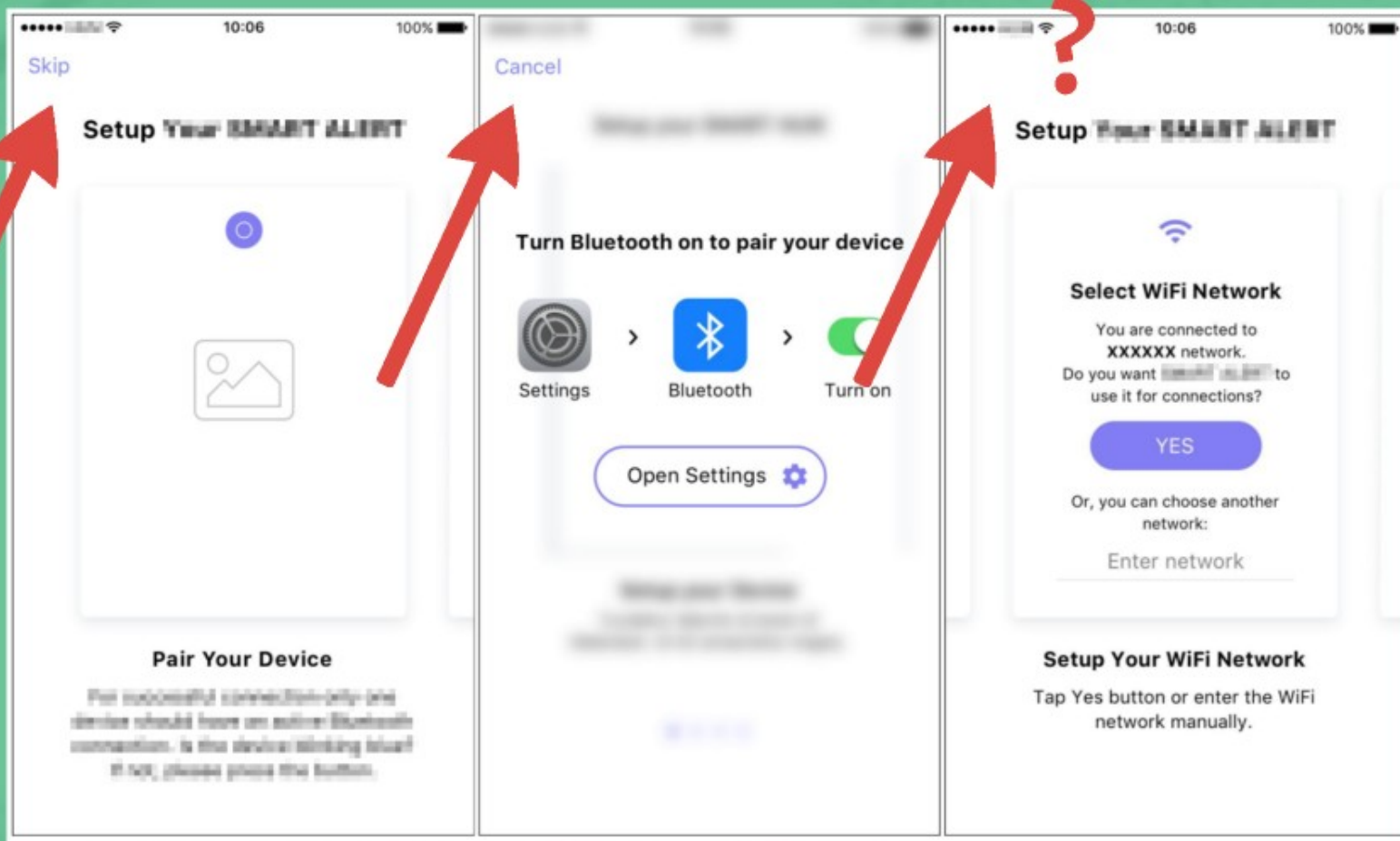
НЕПОСТОЯНСТВО



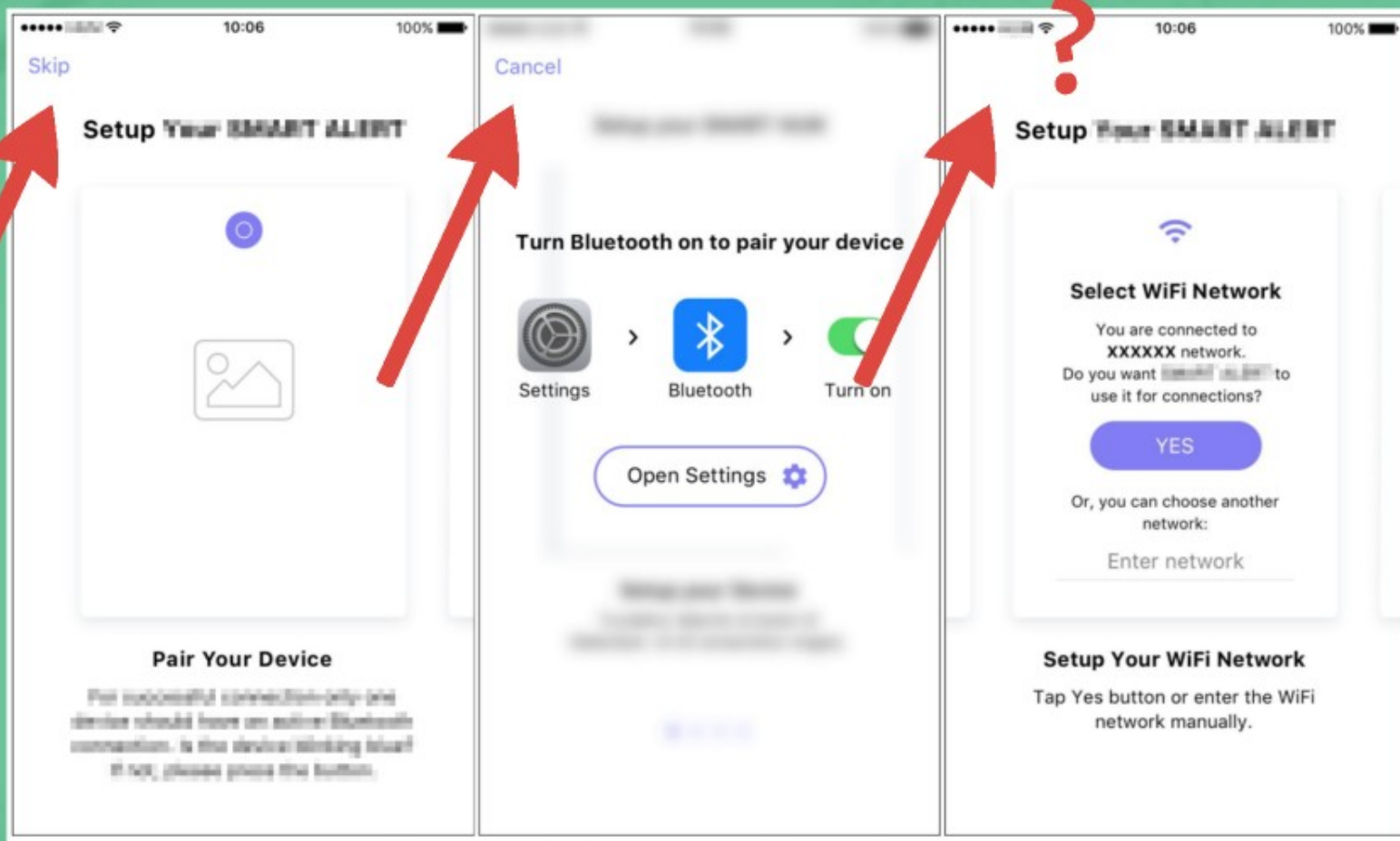


НЕПОСТОЯНСТВО

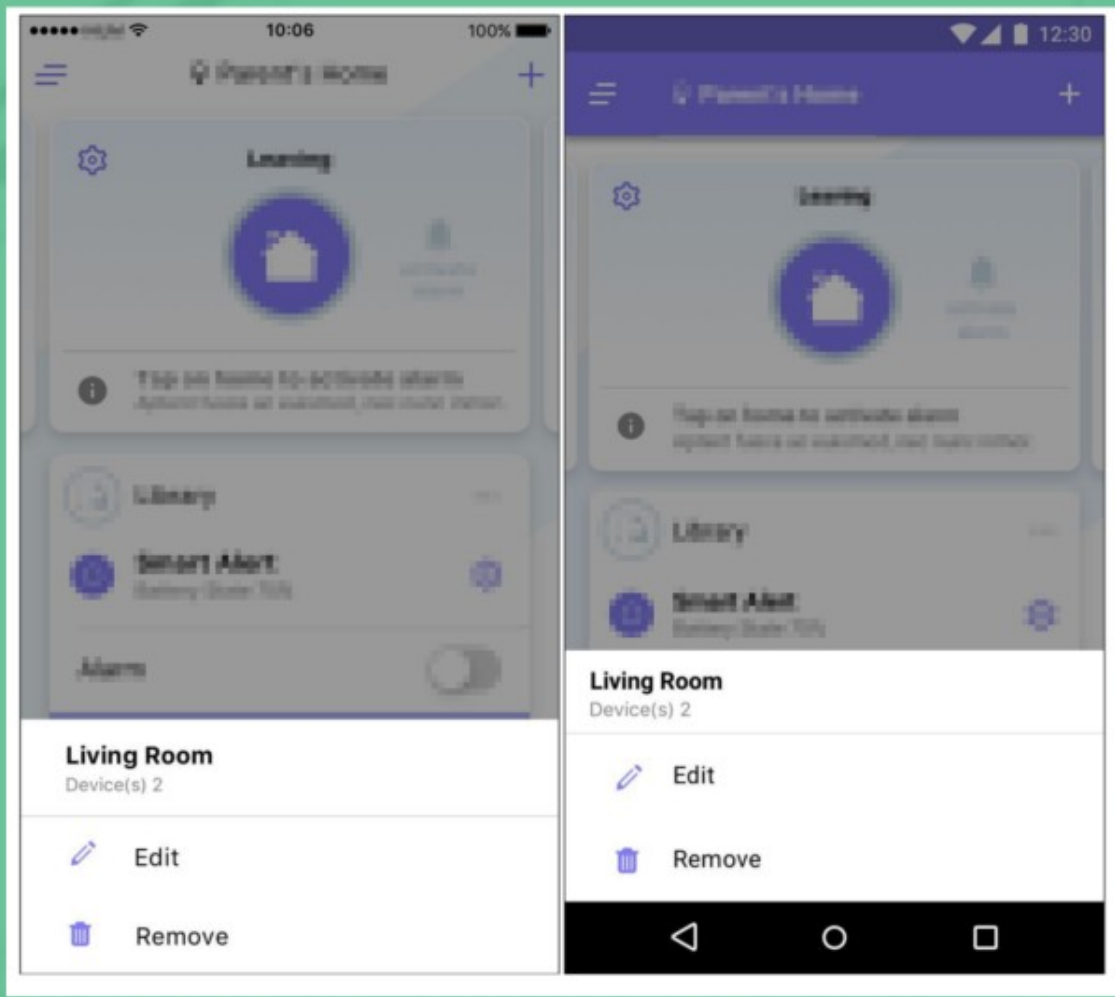


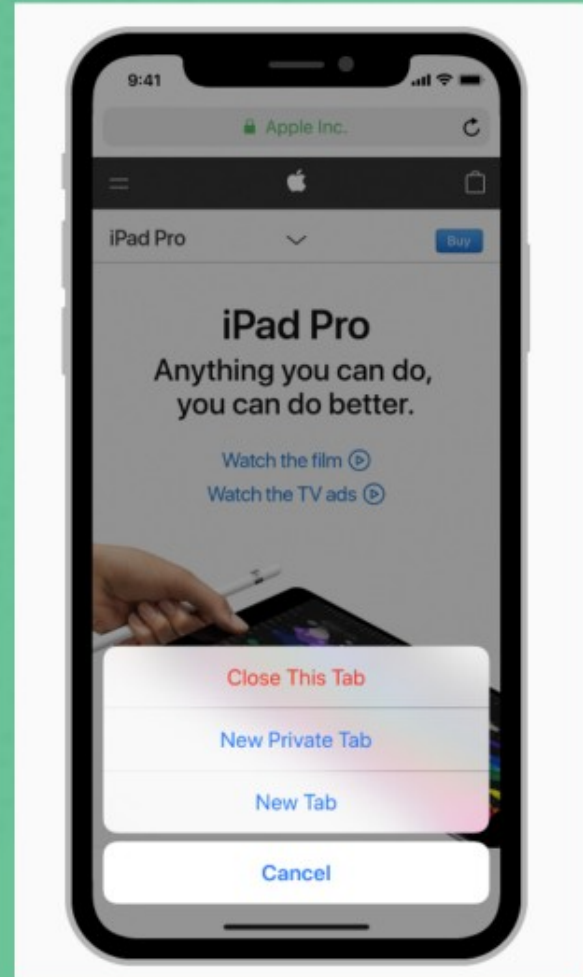
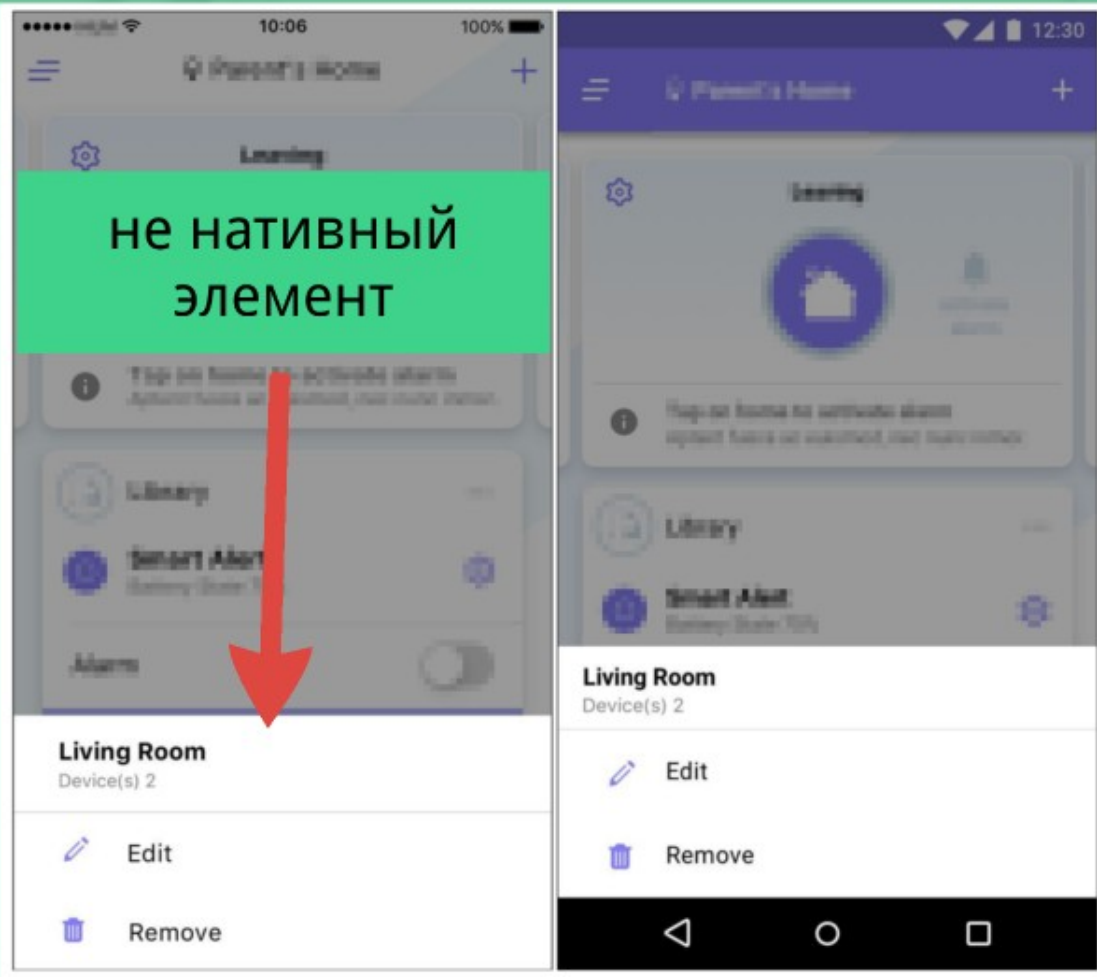


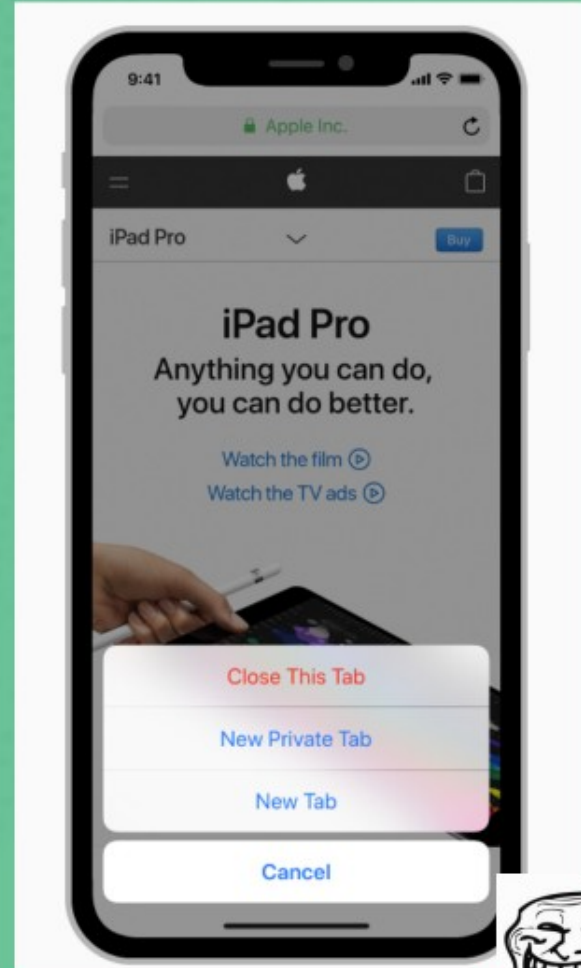
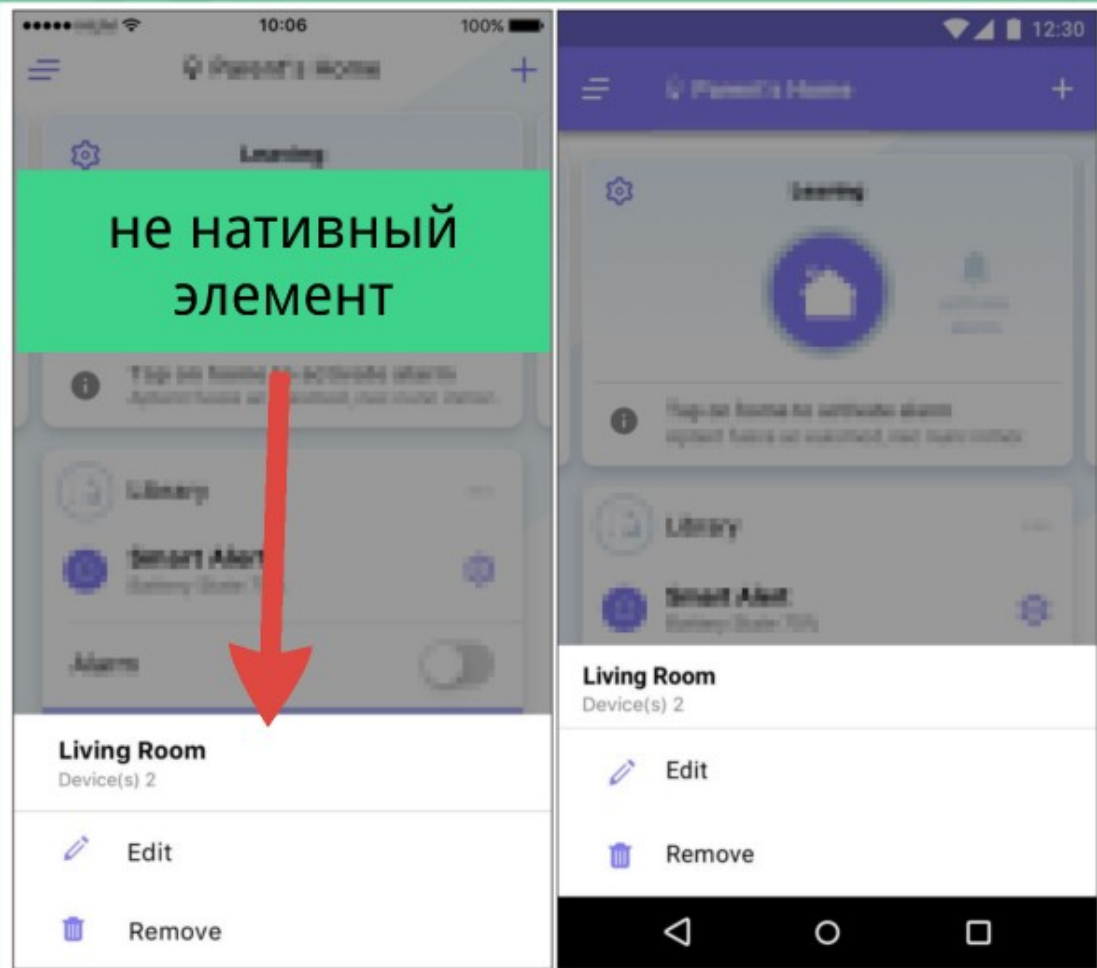
скоро рассвет...

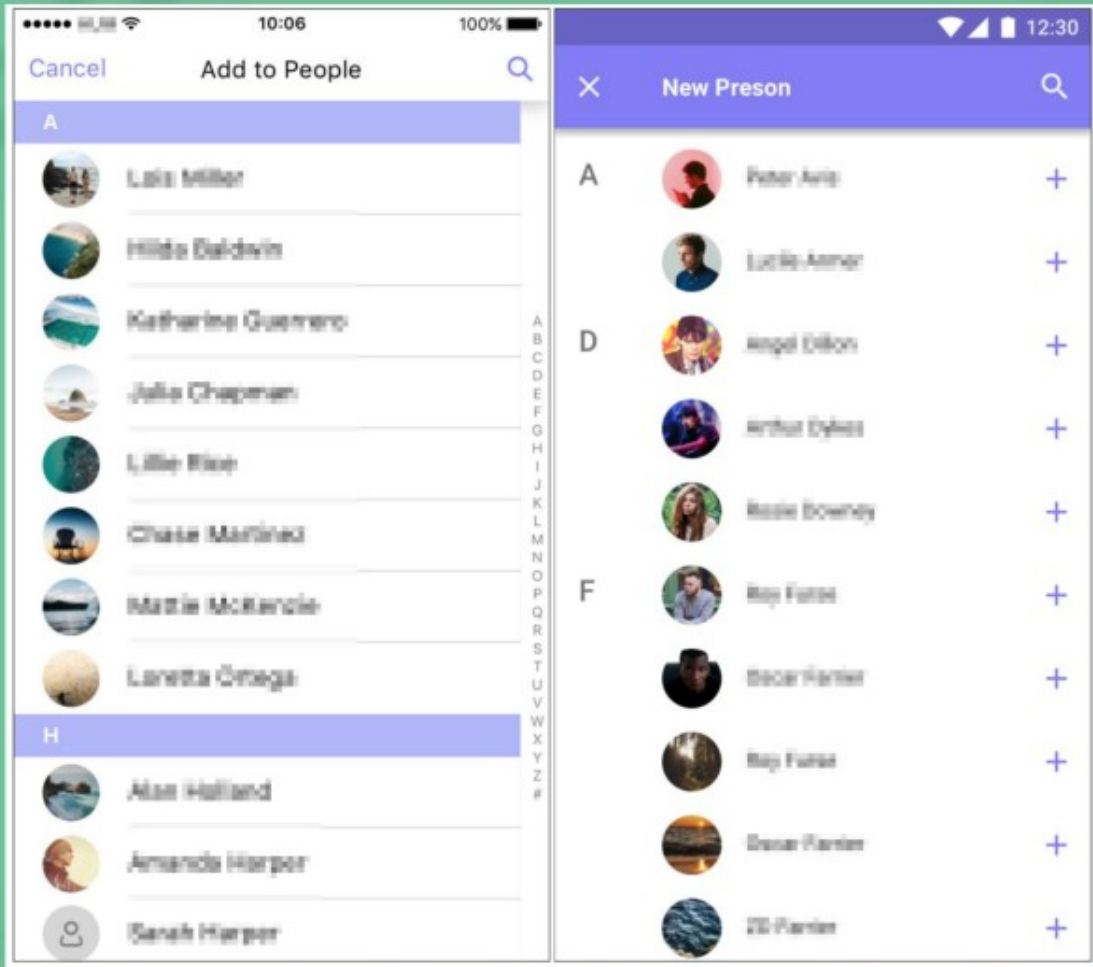


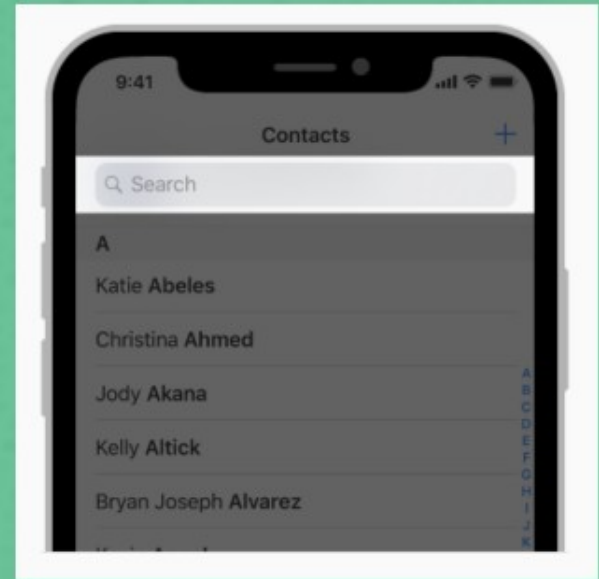
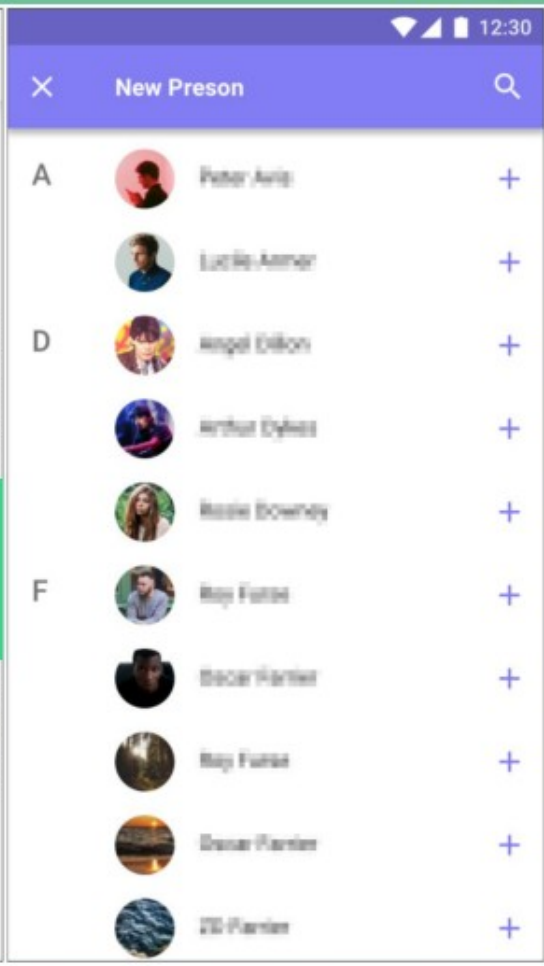
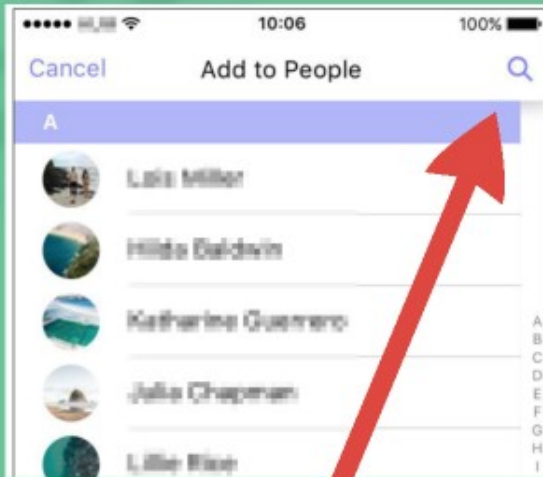
скоро рассвет... выхода нет...





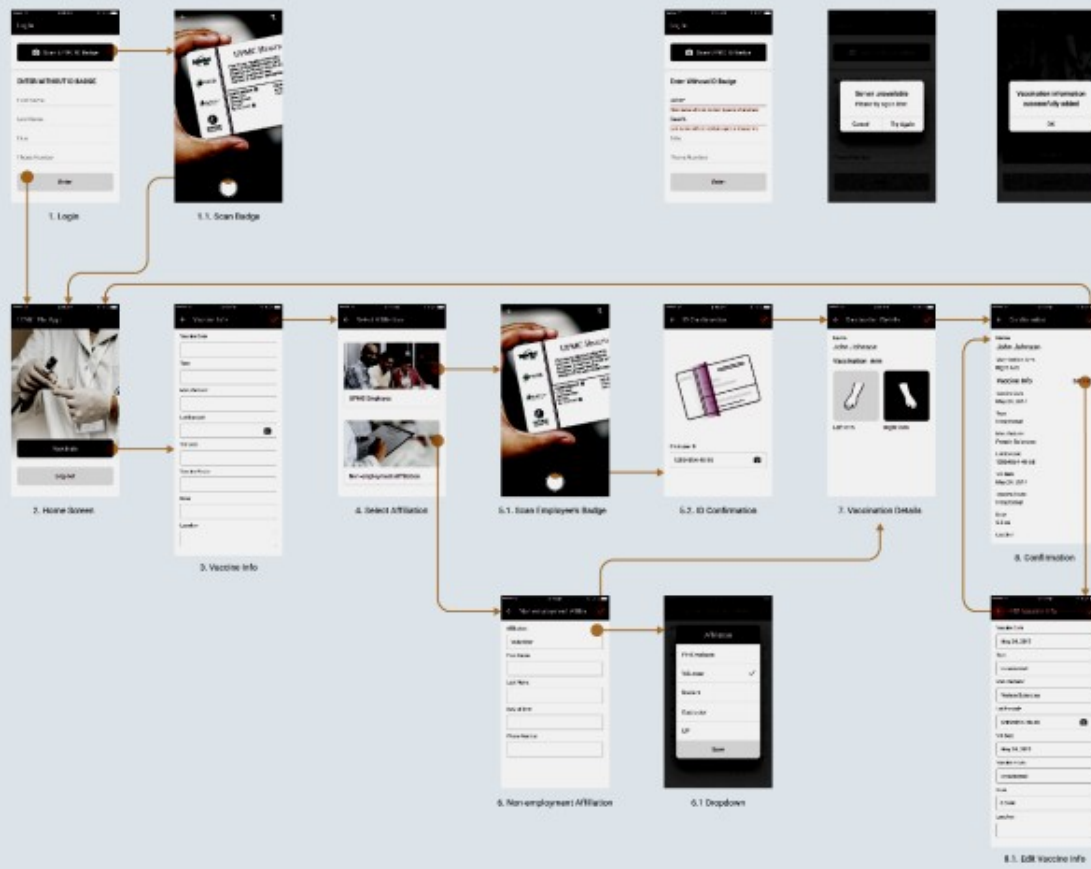


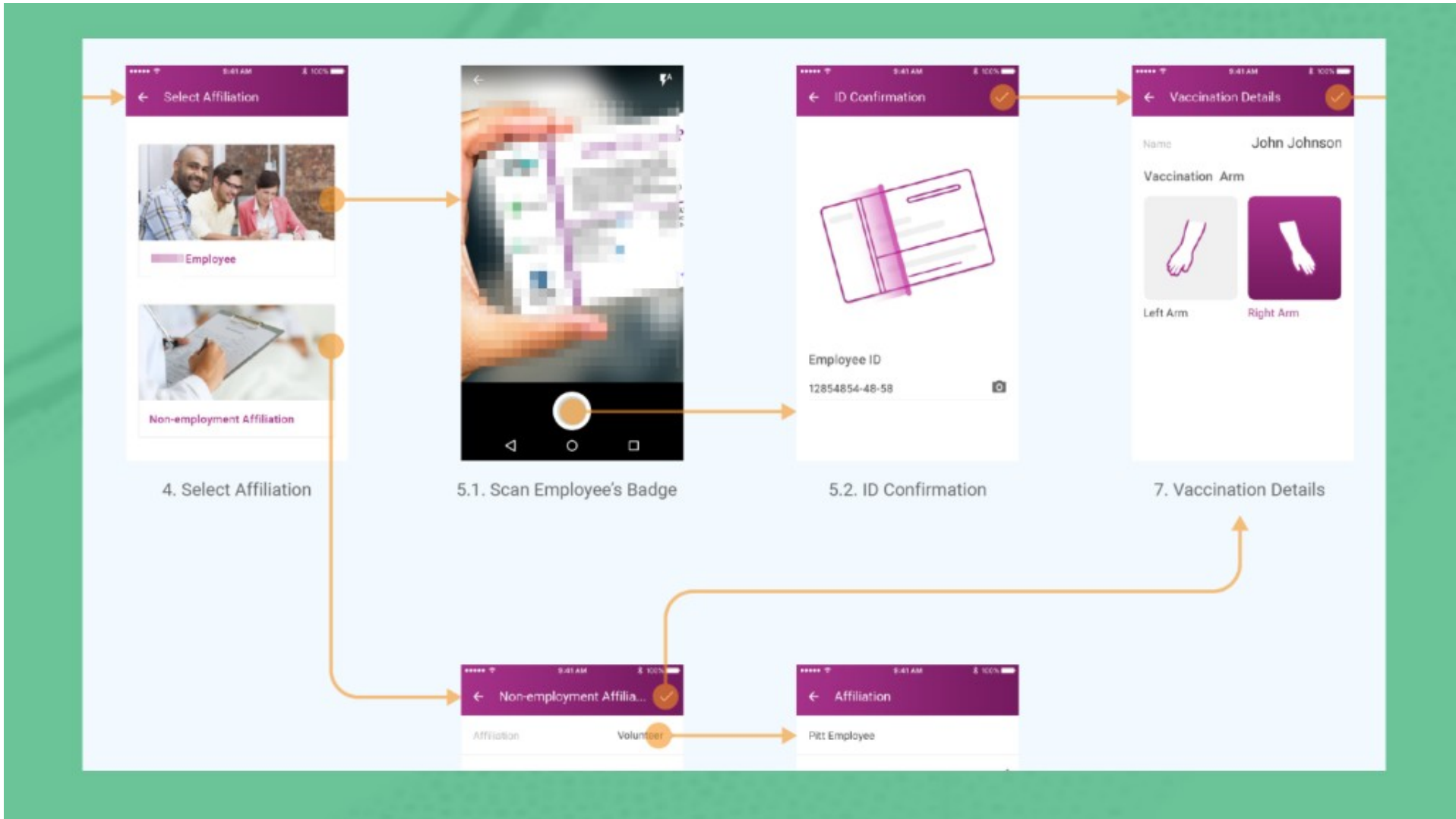


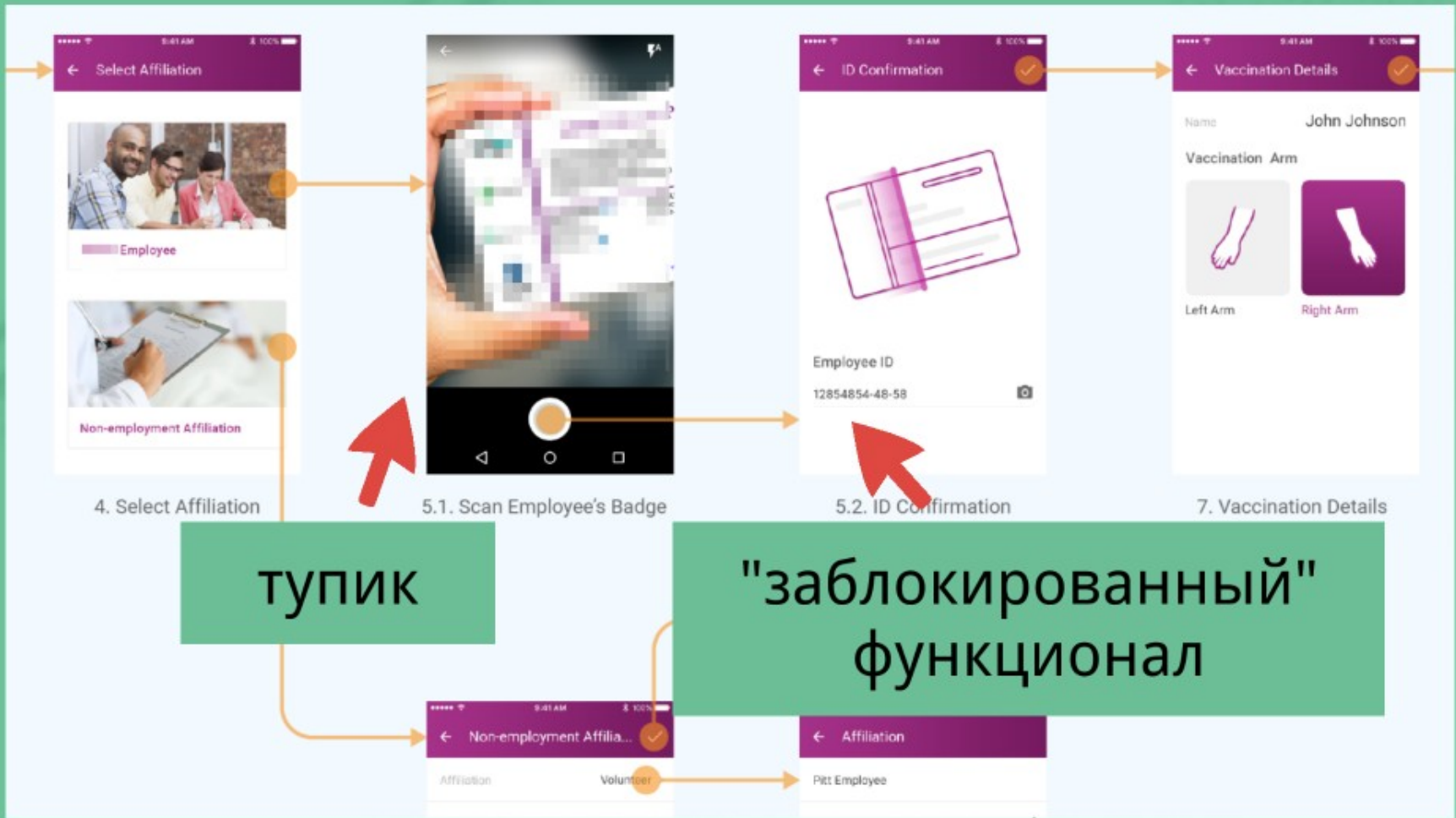


не нативный
элемент









Vaccination Arm



Left Arm



Right Arm

Vaccination Arm

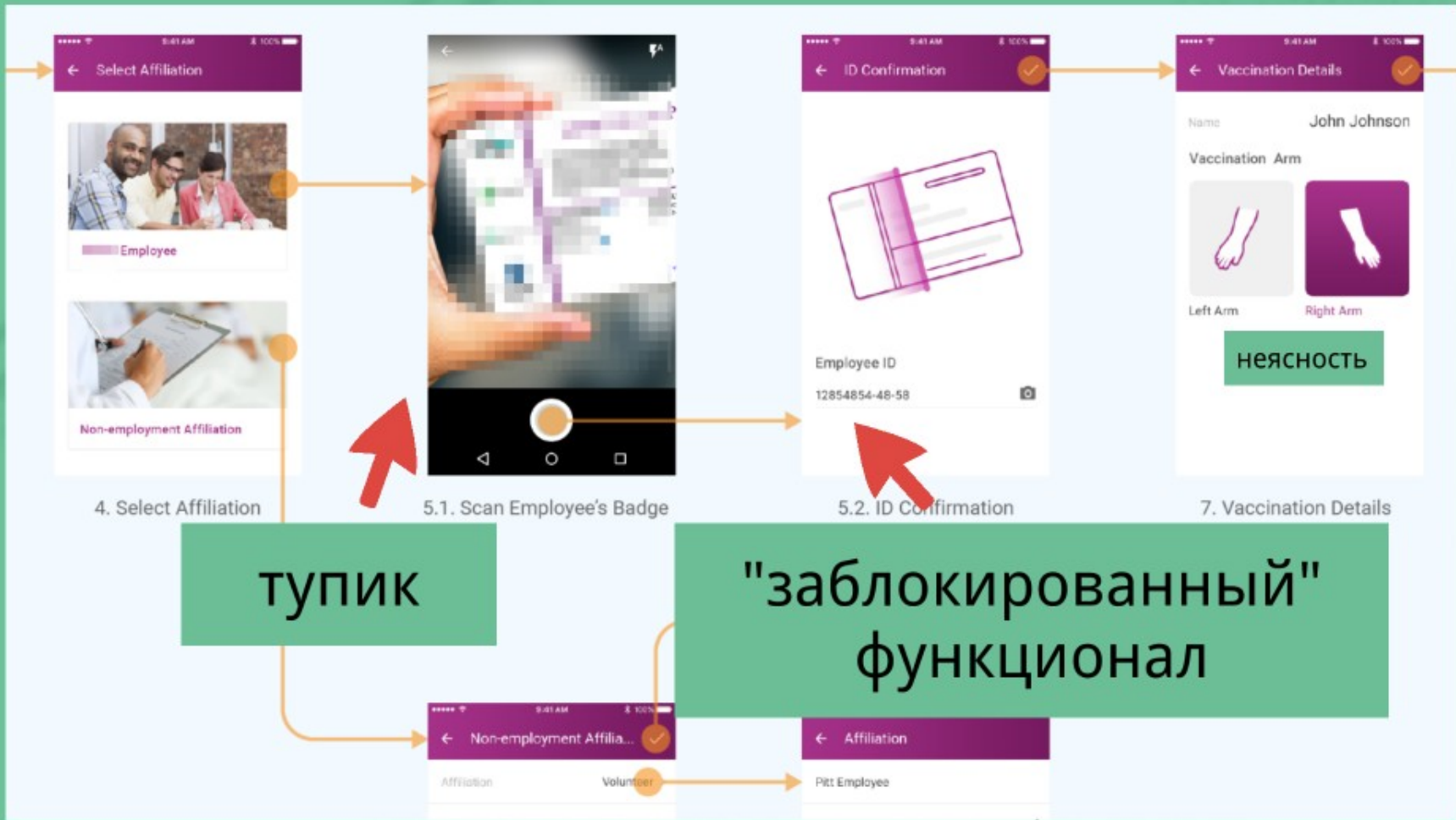


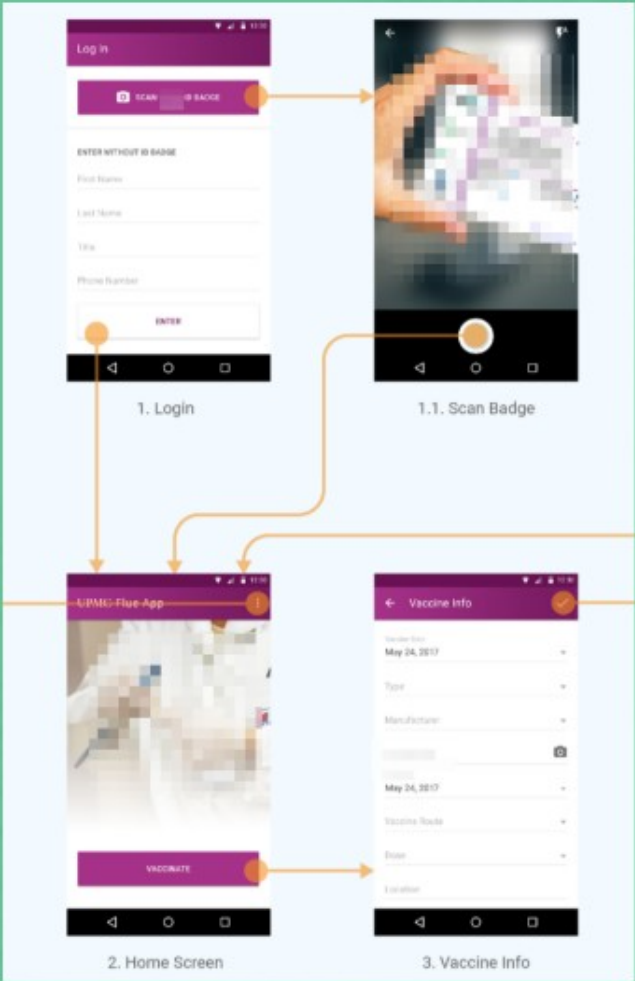
Left Arm



Right Arm

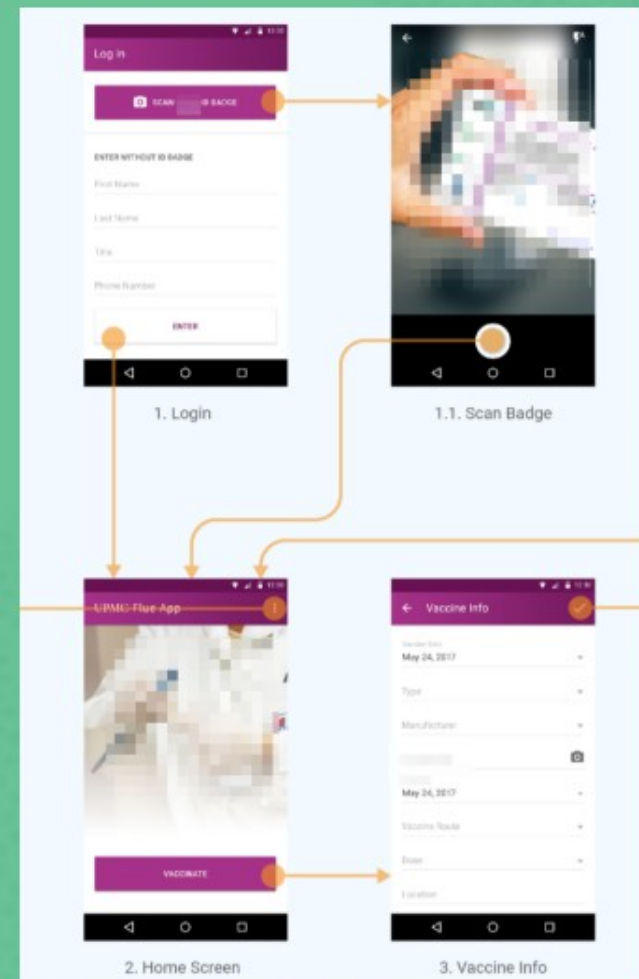
НЕЯСНОСТЬ

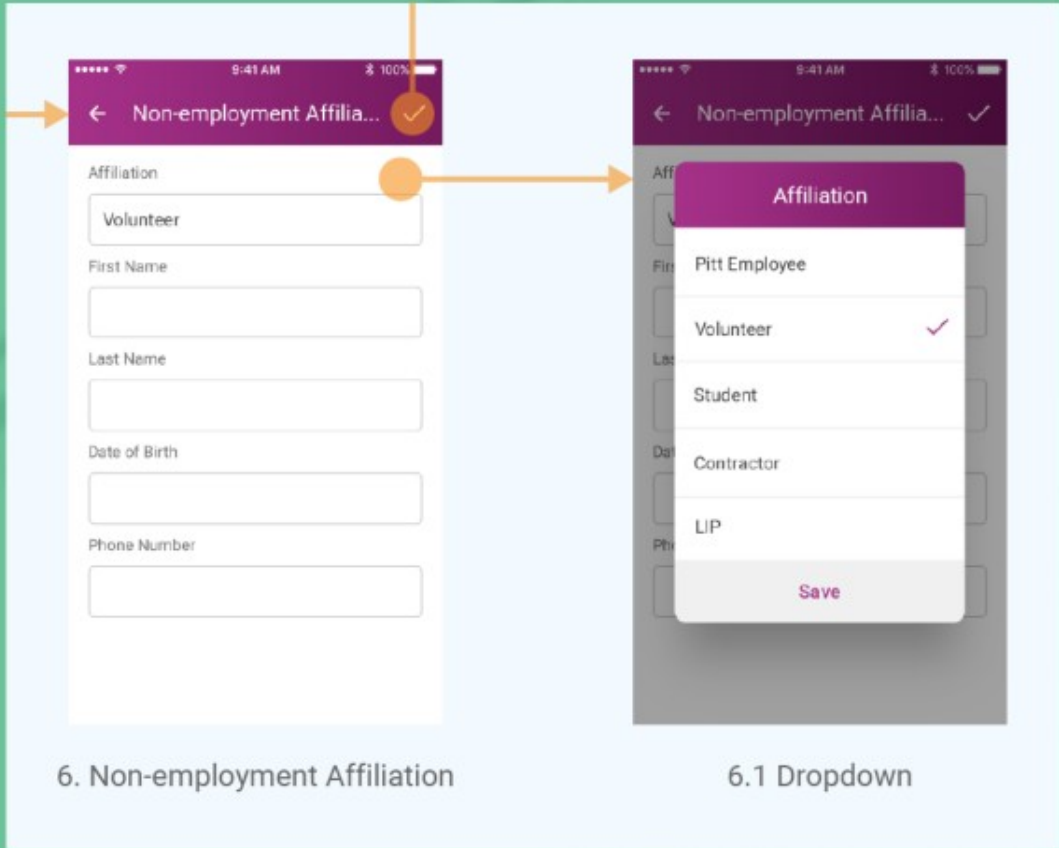


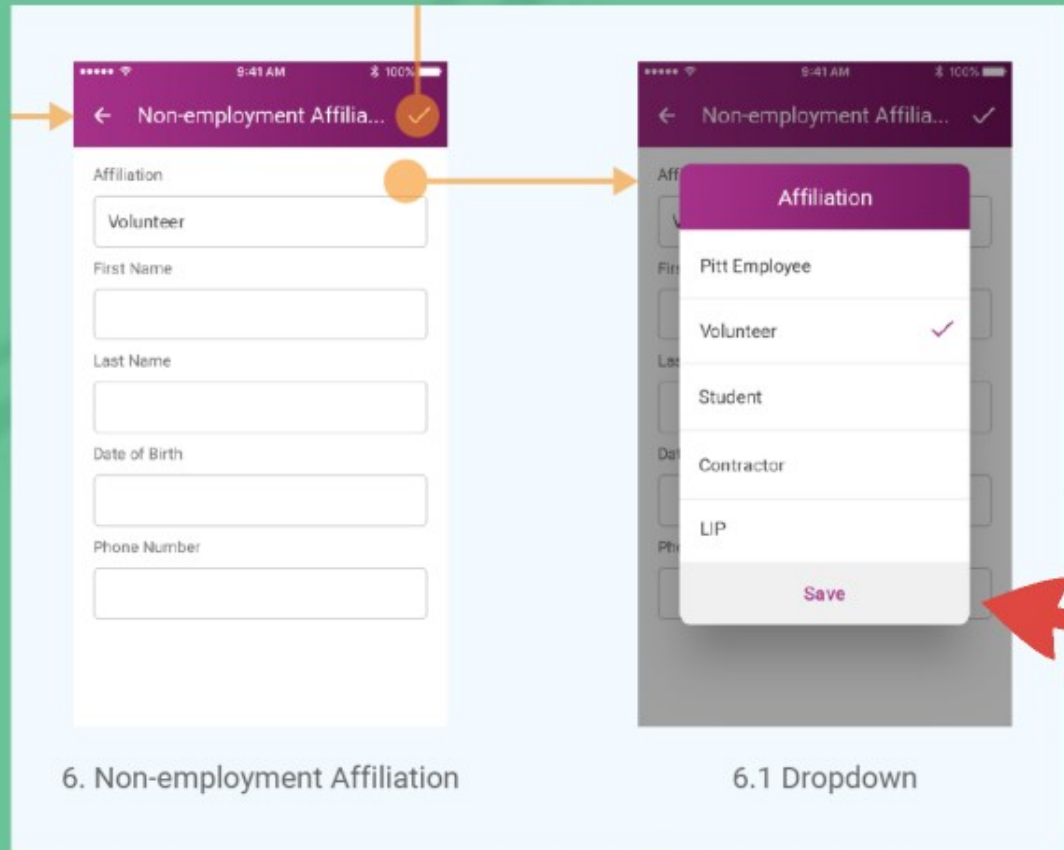


Упущенные элементы:

- progress bars;
- loading screens;
- spinners;







Лишний функционал

Тестирование дизайна

или как начать тестировать раньше?



топ проблем:

- непостоянство/несогласованность;
- тупики;
- отсутствующие элементы;
- упущенные/лишние требования;
- упущенные "внешние" требования;
- не нативные элементы;

минус:

- двойная работа по анализу требований;

с чем лучше работать?

- прототип удобнее для клиента;
- скринфлоу удобнее для QA;

стало значительно меньше:

- лишнего времени на обсуждение;
- запросов на людей;
- блокировок разработки;

чем хуже требования, тем тестирование...

- больше времени займет;
- больше профита принесет;

ВЫВОДЫ:

- сложной определить "финальный этап";
- опыт QA очень важен;
- почти невозможно посчитать ROI
я не смог :)

ВЫВОДЫ:

- это просто страховка...



если коротко:

Increase the quality of service by minimizing time for clarifications and rework during development)



если коротко:

Increase the quality of service by minimizing time for clarifications and rework during development)

если коротко:

"Increase the quality of service by minimizing time for clarifications and rework during development)"

Sergey Ivanov

или:

Снижаем риски на эстимейт разработки путем сокращения неясных мест и, как следствие, повышаем качество всего сервиса, оказываемого клиенту



Выводы!

Вопросы?



Тестирование дизайна

или как начать тестировать раньше?

