

Мария Михальчук

Дизайн мобильных интерфейсов

product^{odegree}

Особенности мобильных интерфейсов

ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ
ТЯЖЕЛО



Какие нагрузки испытывает пользователь

Интеллектуальные

Сенсорные

Моторные

Внешние

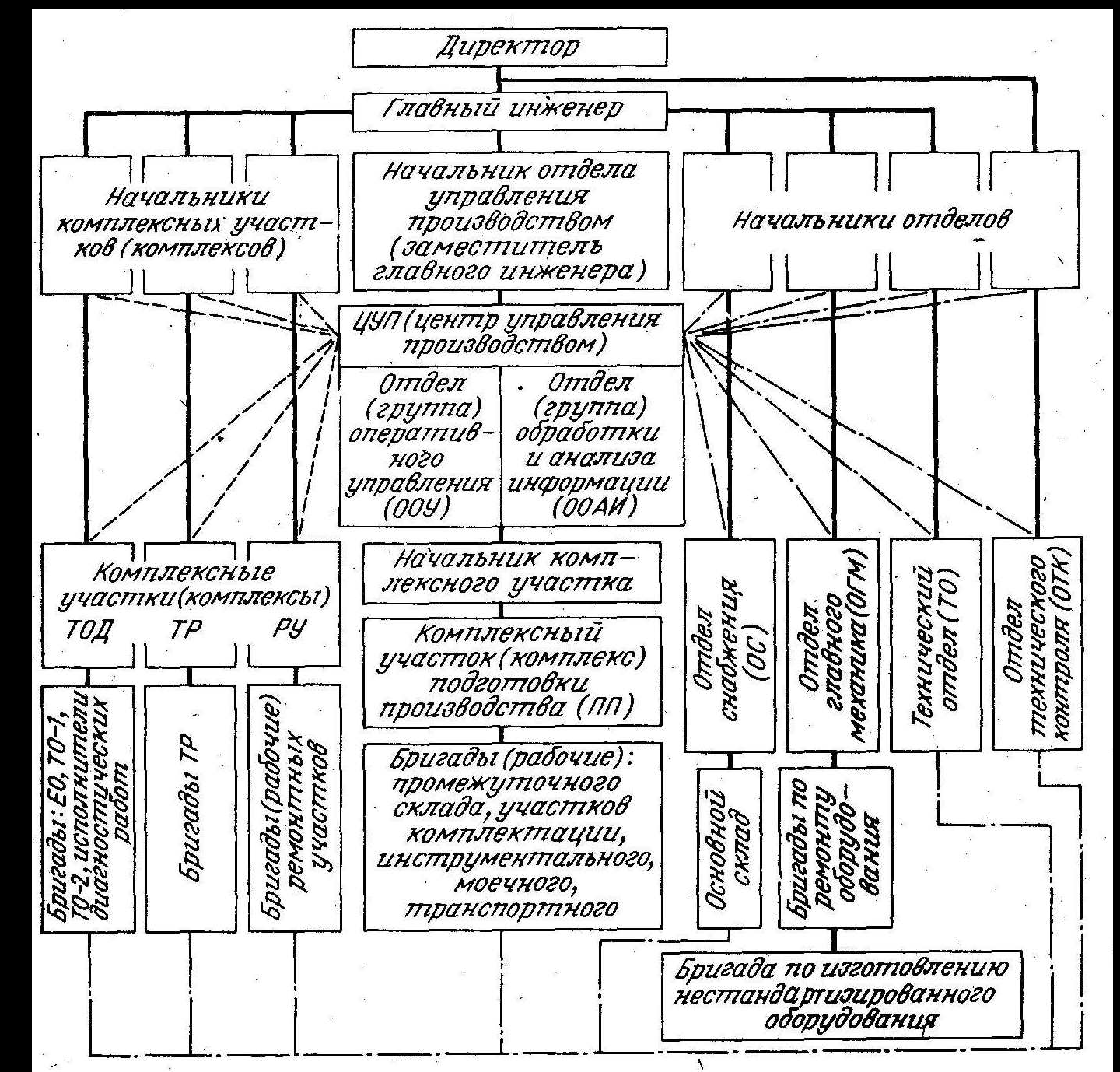
Человек всегда испытывает нагрузки. Но есть комфортный уровень, который мы легко переносим.

Чем меньше дополнительных нагрузок от использования интерфейса, тем чаще пользователь будет достигать целей. В том числе целей продуктивных.

Интеллектуальные нагрузки

Количество логических связей и операций, необходимых мозгу для того, осознания и понимания объекта, с которым взаимодействует человек.

Меньше связей – легче восприятие.



Сенсорные нагрузки

Нагрузки на зрительный аппарат

Длительность сосредоточенного наблюдения

Плотность сигналов

Число объектов одновременного наблюдения

Размер объекта различения при длительности
сосредоточенного внимания

Нагрузка на слуховой анализатор

Нагрузка на голосовой аппарат

“Гигиенические критерии оценки и классификация условий труда по показателям вредности и опасности факторов производственной среды, тяжести и напряженности трудового процесса”.
Руководство Р 2.2.755-99

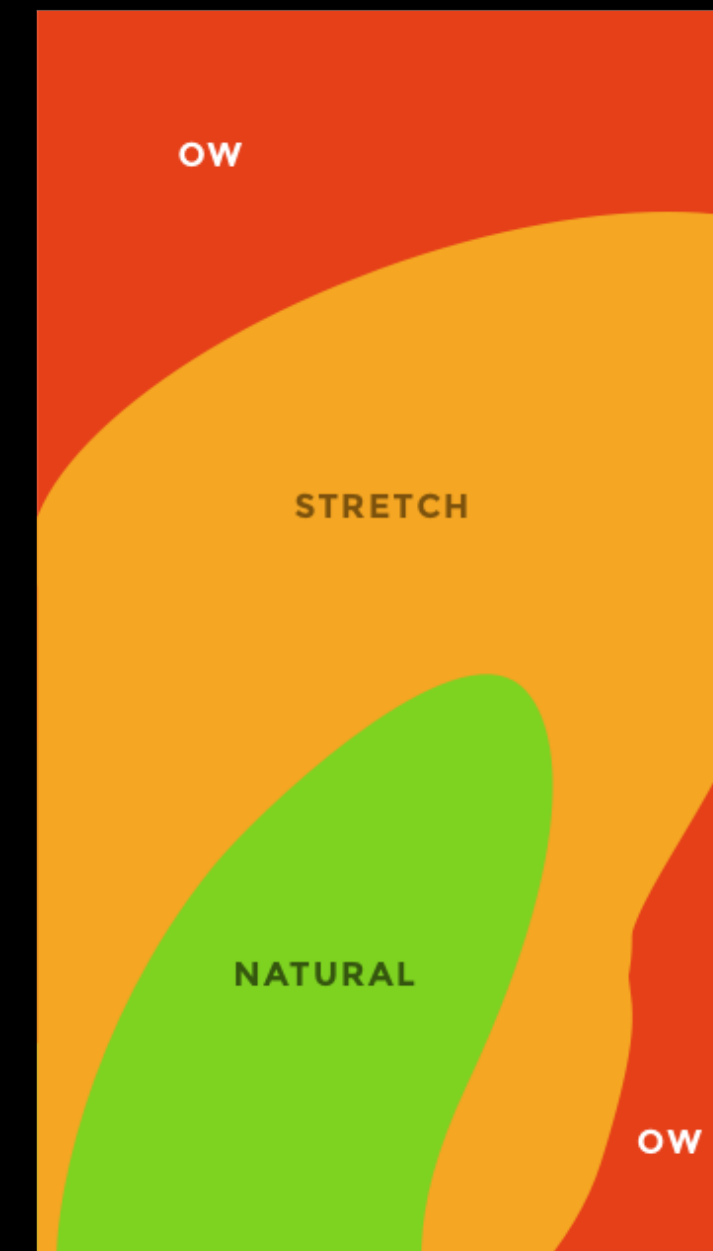


Моторика



Зеленая зона большого пальца

50%



26%



Контекст использования

Важно понимать в какой ситуации пользователь будет взаимодействовать с вашим приложением. Внешнее давление среды компенсируется простотой навигации, чистотой и ясностью интерфейса.

Контекст использования
определяет дизайн.

Обсуждение

Самые некомфортные ситуации
в которых вы использовали
мобильные приложения

Требование к дизайну приложения исходя из особенностей потребления

Ясность

Продуманная структура

Точные и короткие тексты

Минимизация элементов

Понятная навигация

Контрастность

Читаемые шрифты

Простота взаимодействия

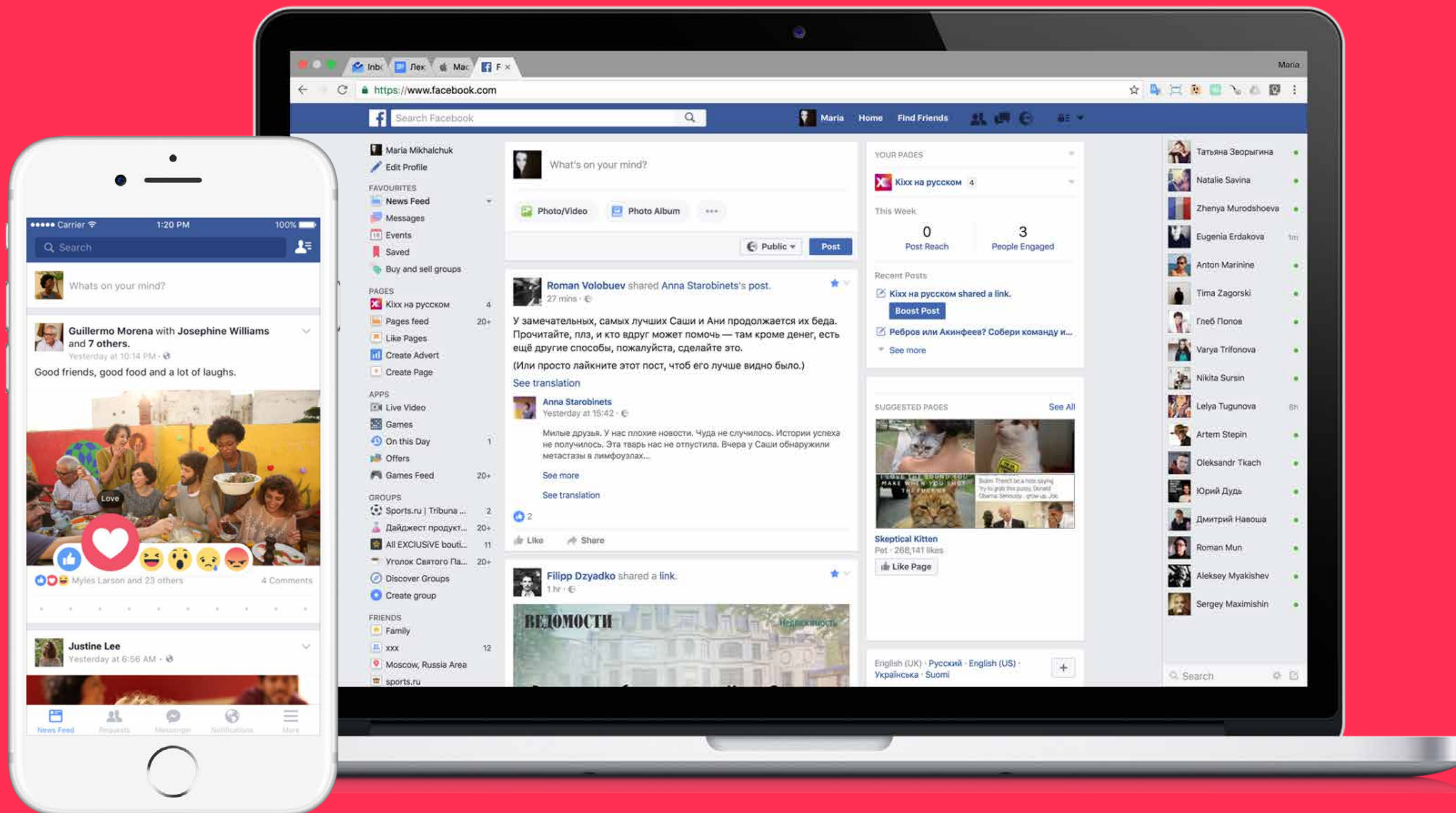
Минимум ввода

Адекватные данным элементы ввода
данных

Большие кнопки в удобном месте

Отклик интерфейса

Обсуждение



Пользовательские сценарии и время

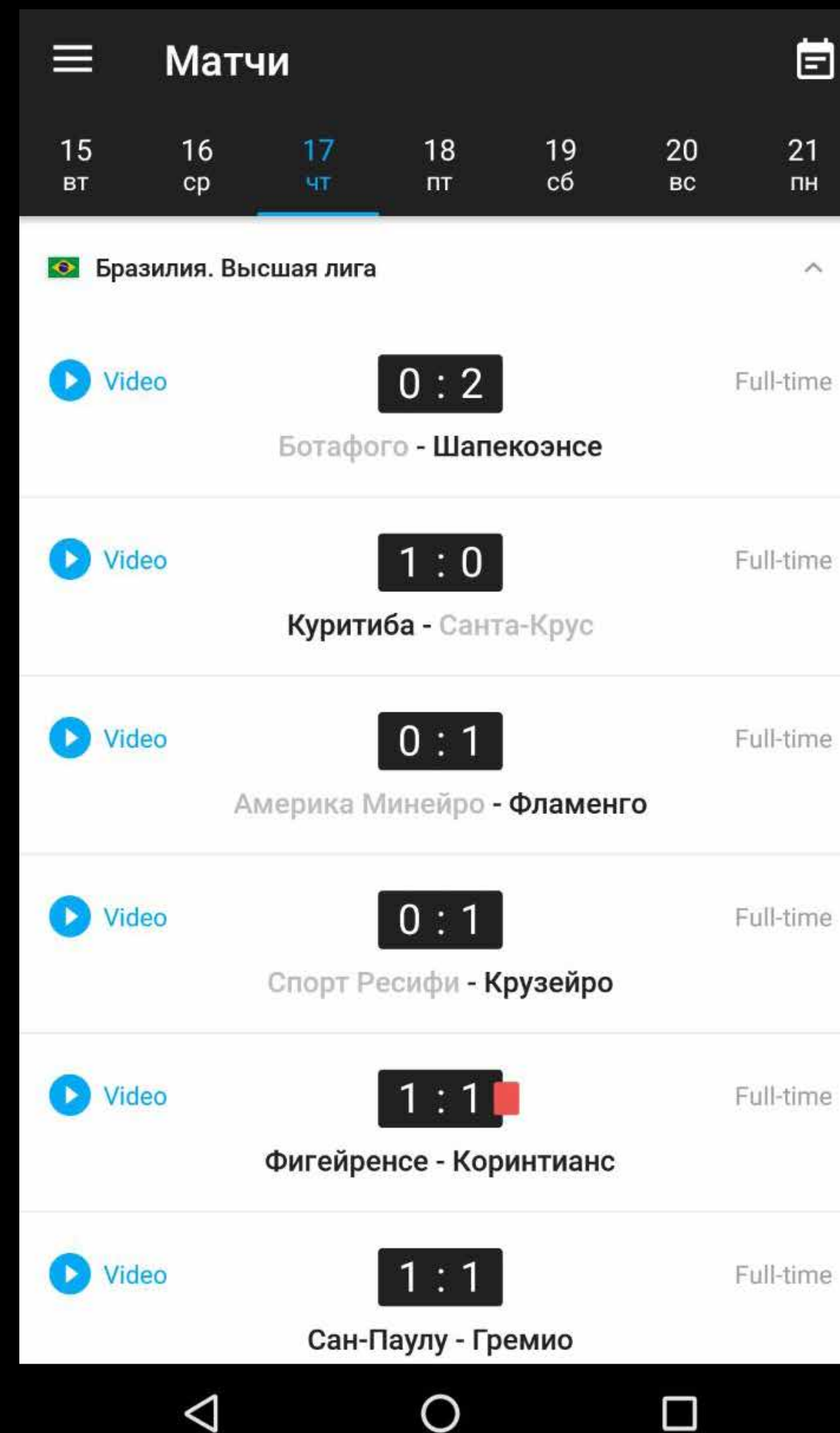
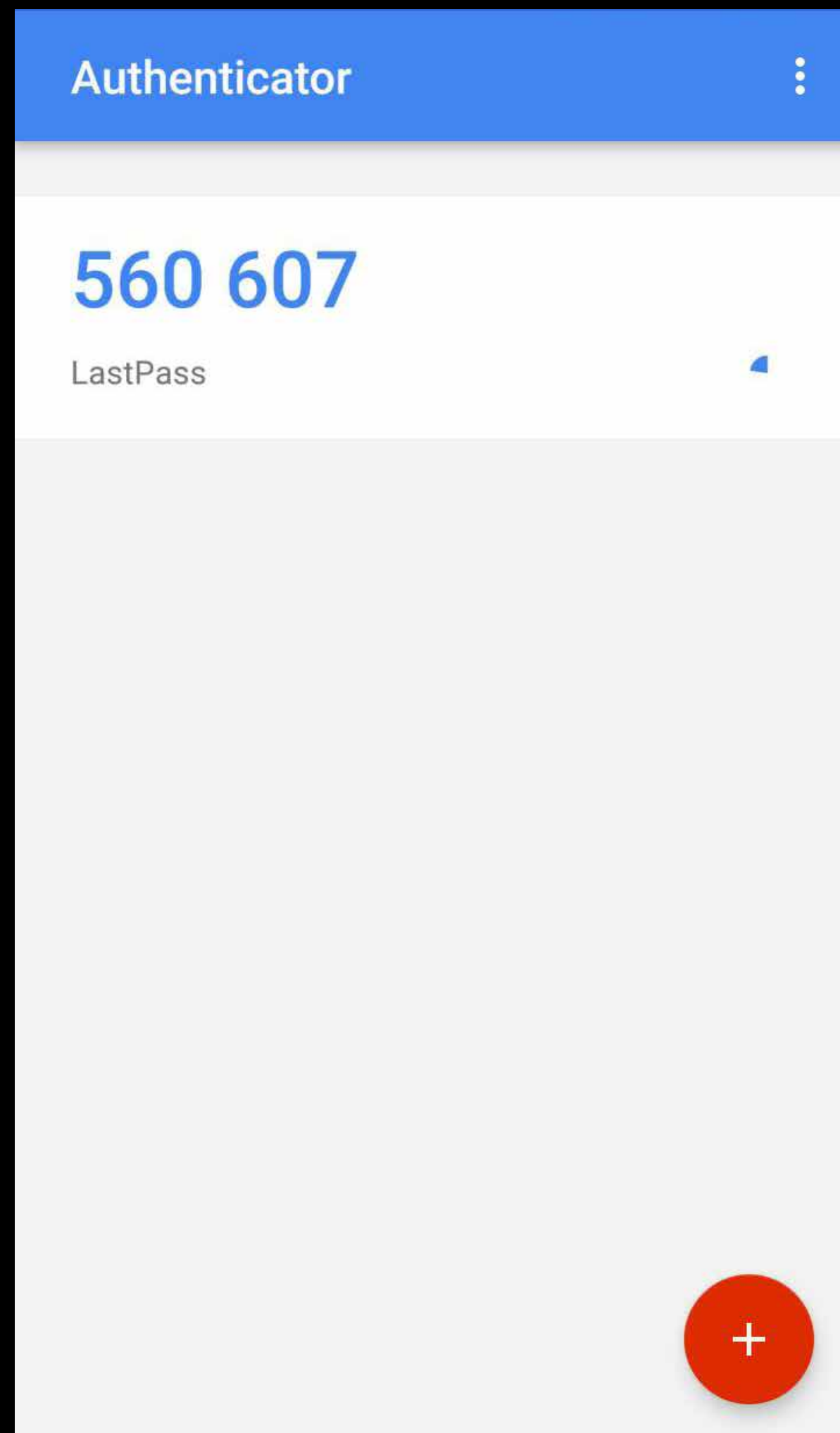
Спринтер

Мало времени есть цель (даже боль)

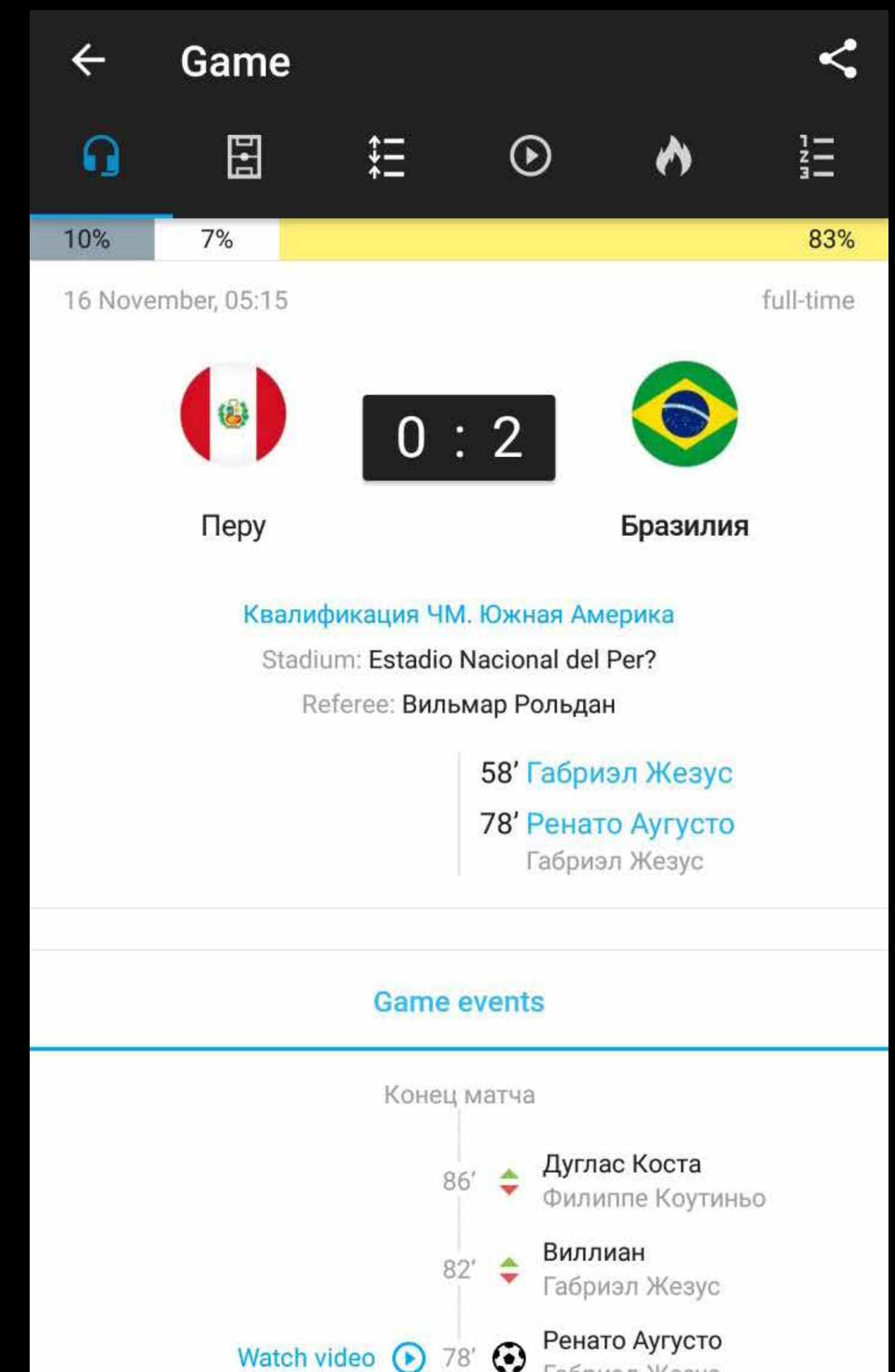
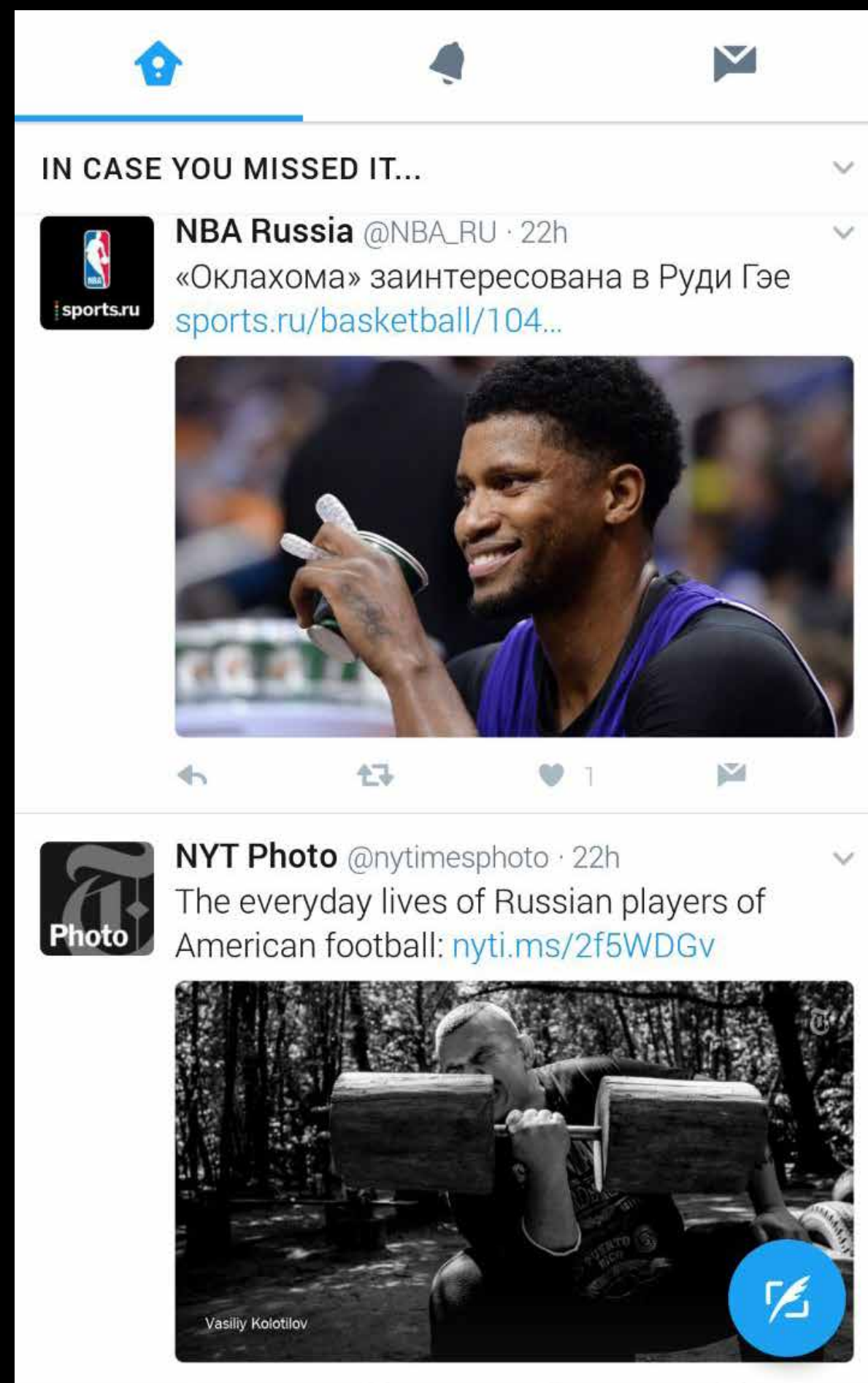
Марафонец

Много времени и, зачастую, цель абстрактная

Пользователь спринтер



Пользователь марафонец



Обсуждение

Какие приложения
поддерживают кейсы
пользователей, располагающих
разным временем



Что важно для спринтеров

Мгновенно считывать

Легко взаимодействовать на уровне моторики

“Один экран. Одно действие”

Проходить к цели за минимум этапов

Что нужно марафонцам

Разные информационные слои и глубина контента

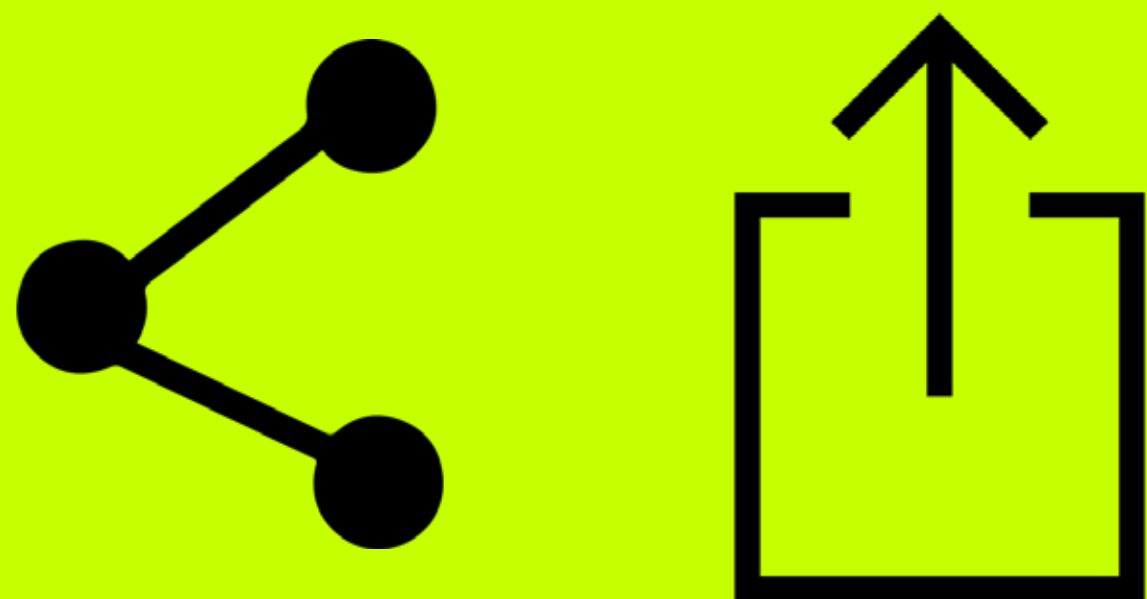
Четкая структура

Комфортные взаимодействия

Неразведанные пространства

Возможность создавать

Гайды платформ



Формирование привычек

Мозг человека предрасположен
оптимизировать нагрузки.

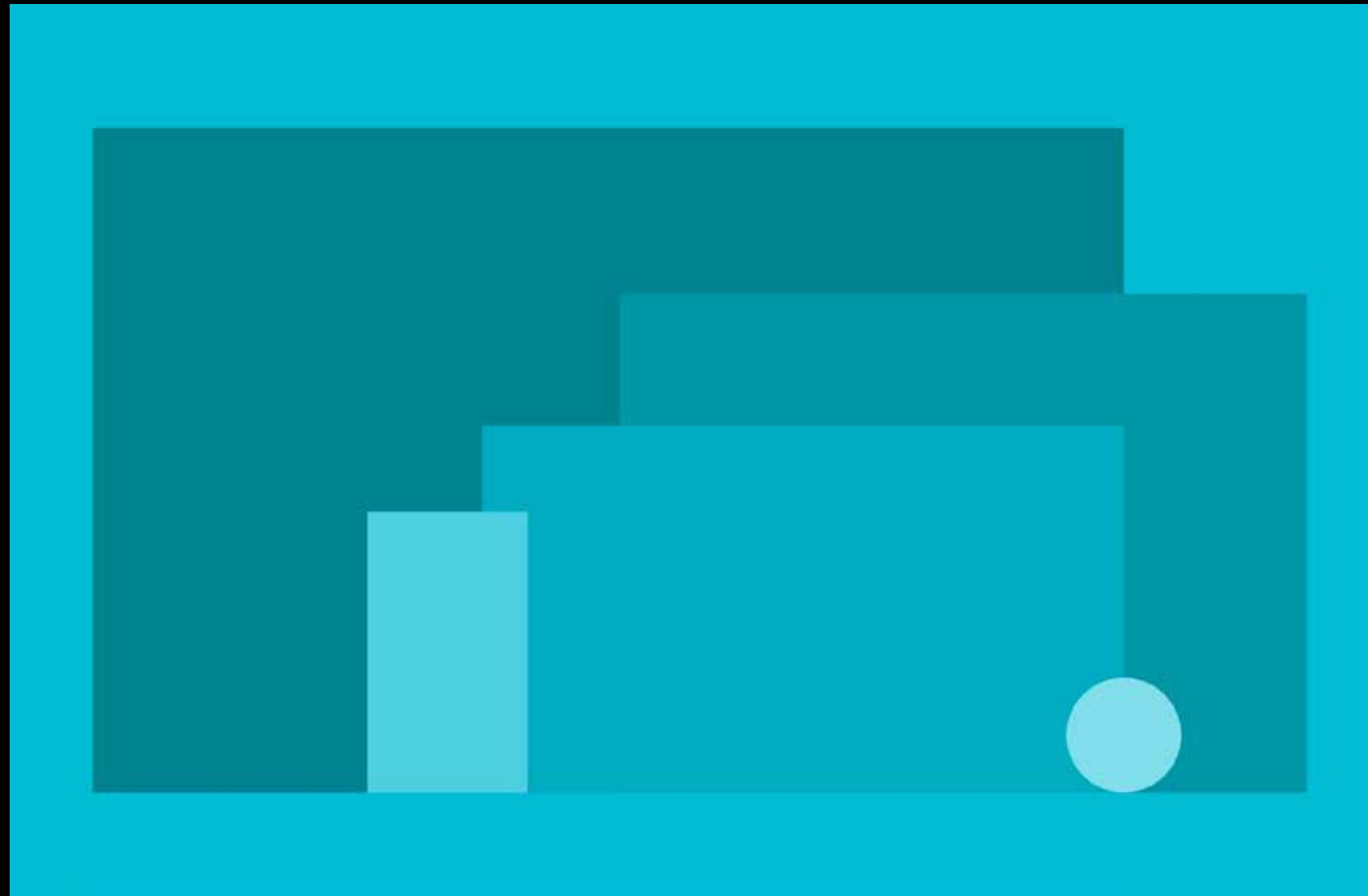
Взаимодействие с новым интерфейсом – это нагрузка.

Интерфейс требует обучения.

Во время процесса обучения создаются новые участки
памяти, отвечающие за автоматизацию рутинных действий.

Формирование привычек

- Мы взаимодействуем с новым интерфейсом.
- Мозг обрабатывает большое количество новой информации.
- Выделяет и запоминает паттерны поведения.
- Запоминает и структурирует ощущения и реакции
- Проходит время
- Выполнение задания автоматизируется и перестает быть активной когнитивной нагрузкой
- Поведение становится автоматическим
- Привычка сформирована



&

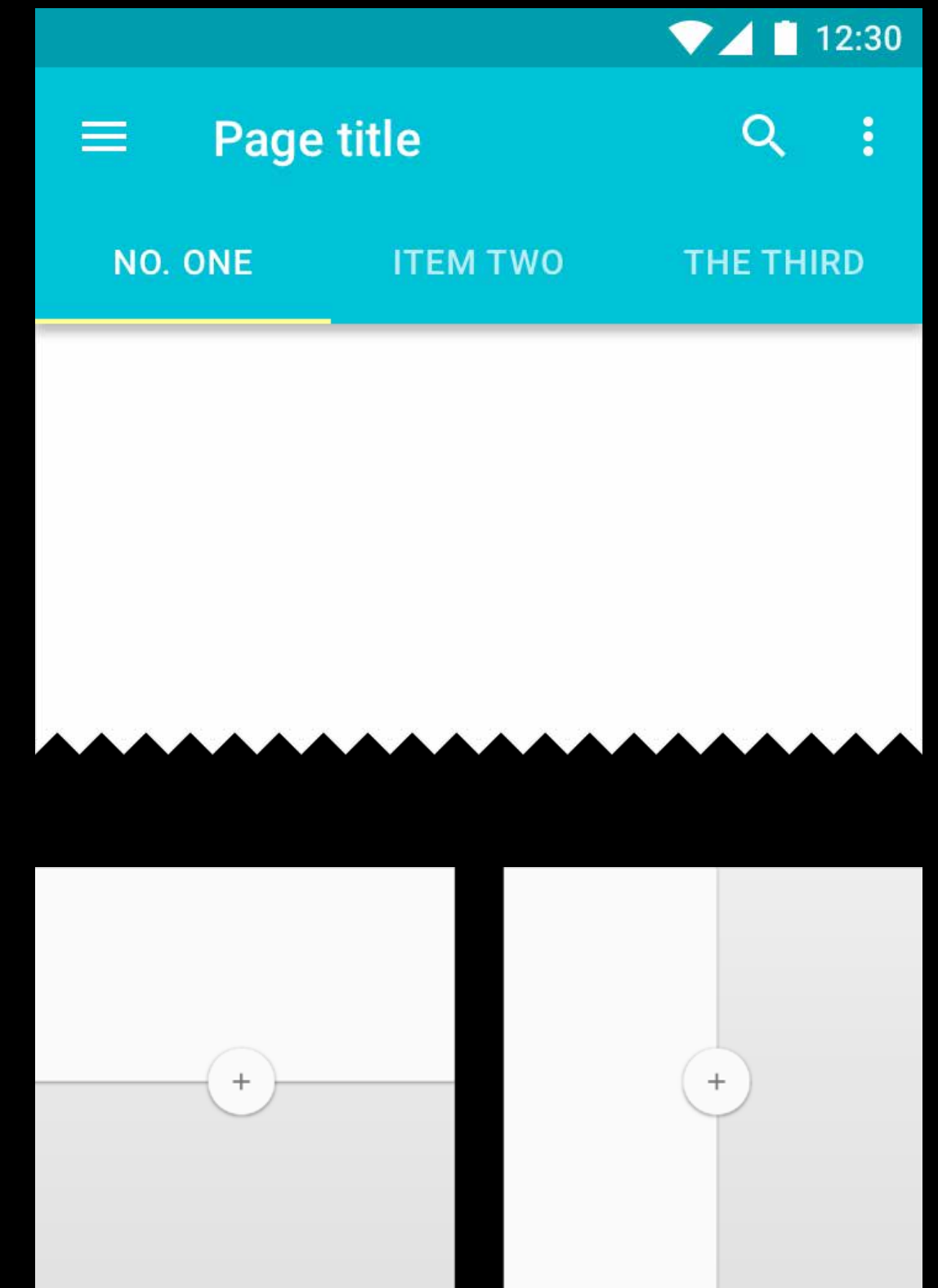
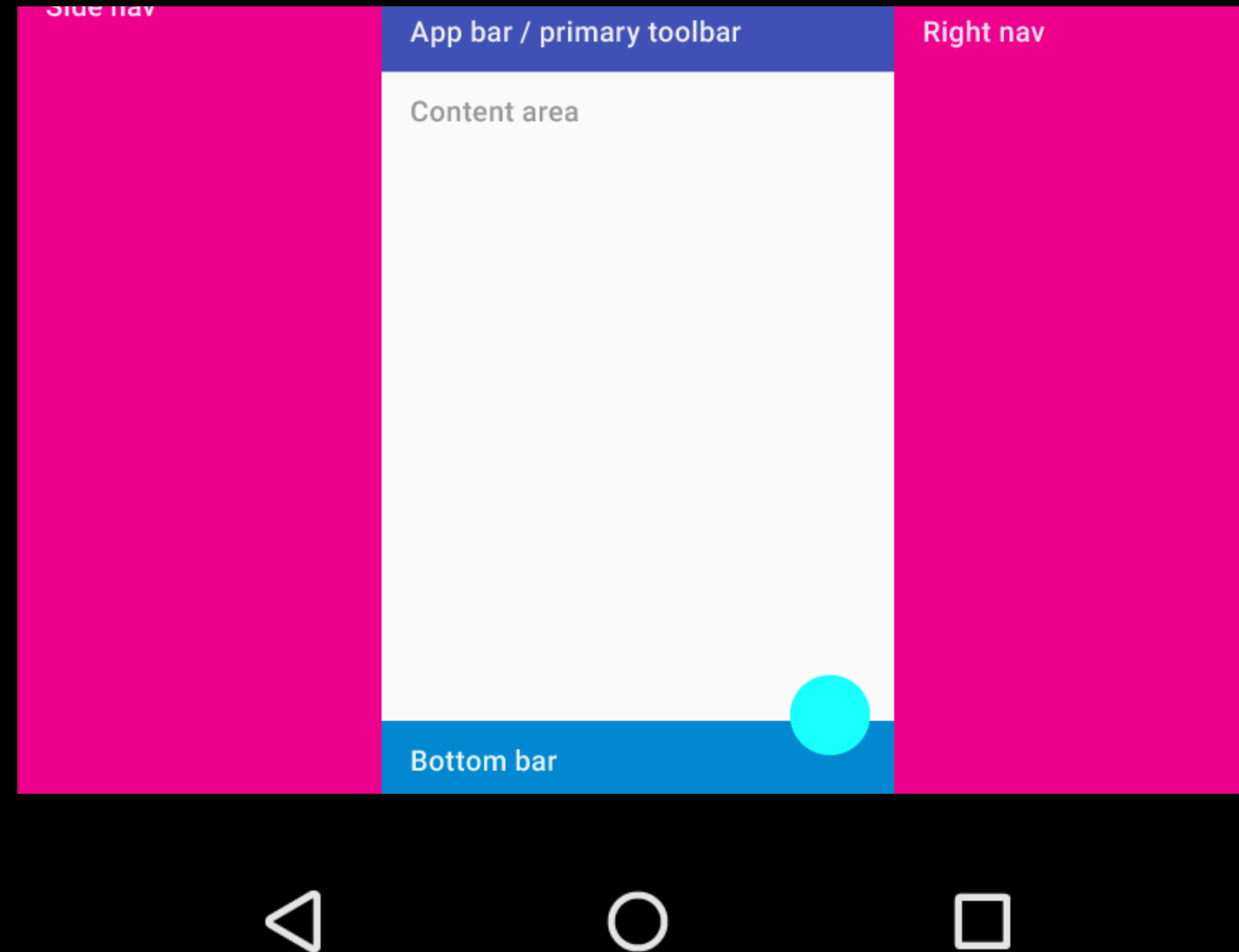
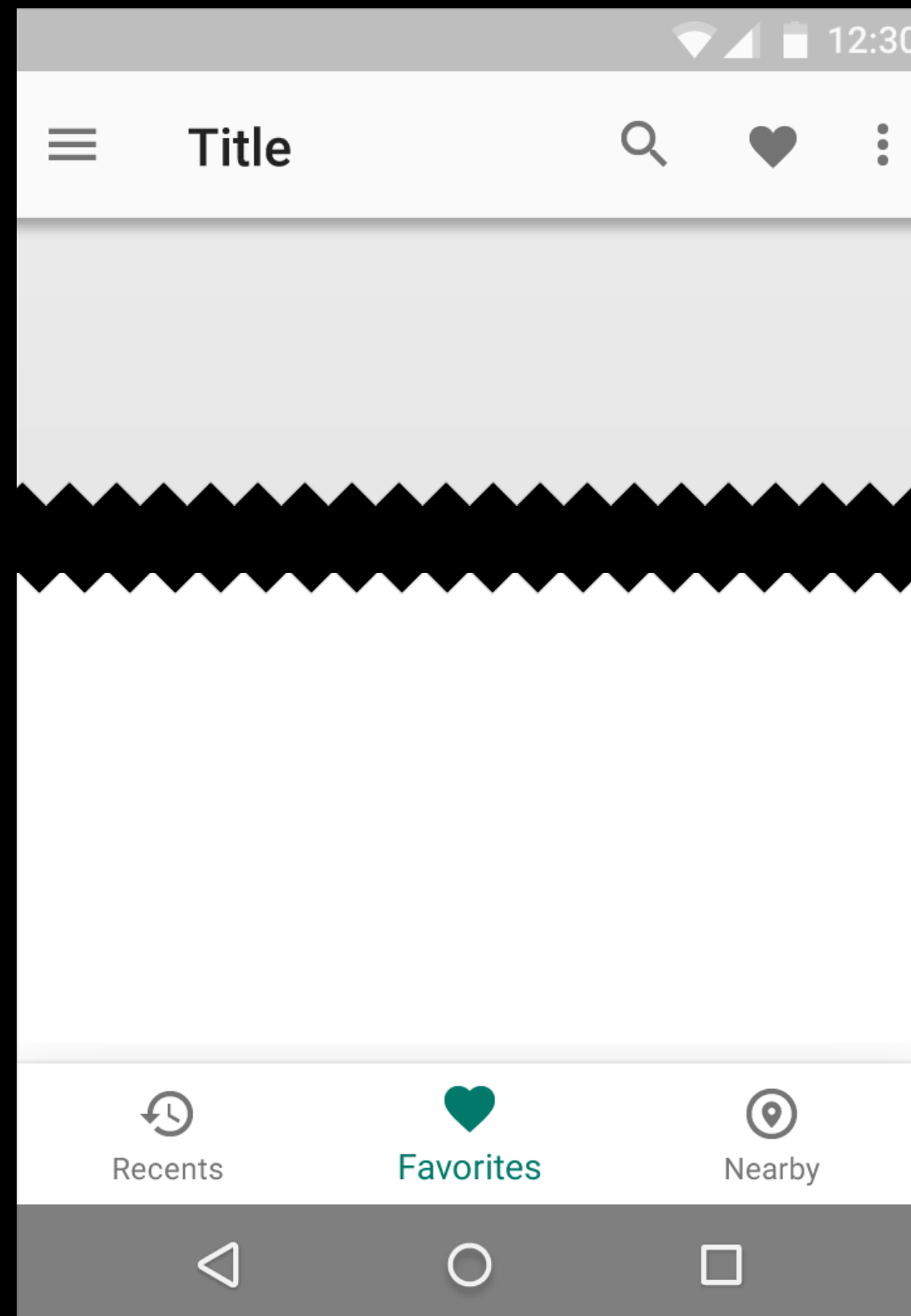


GD

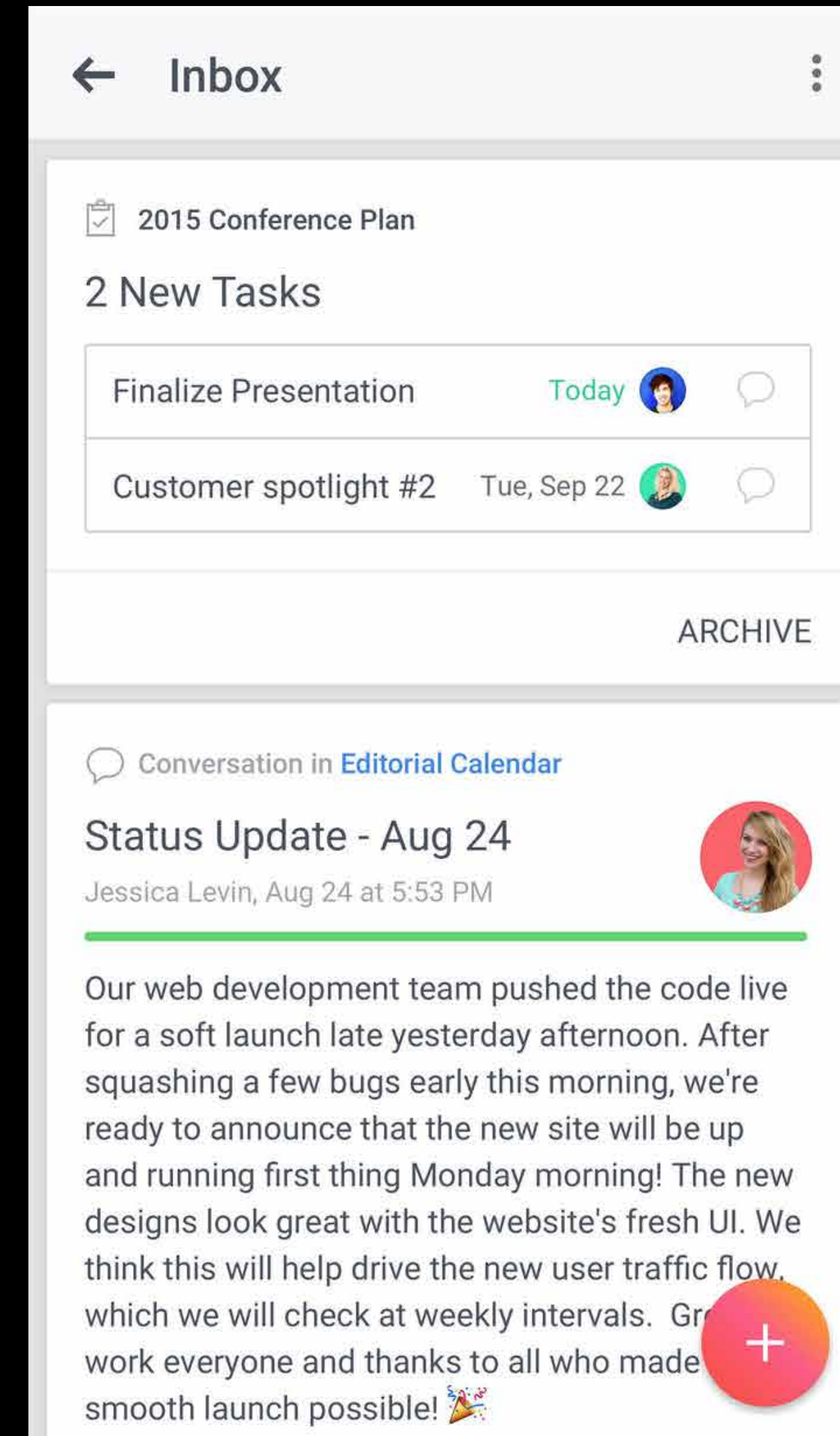
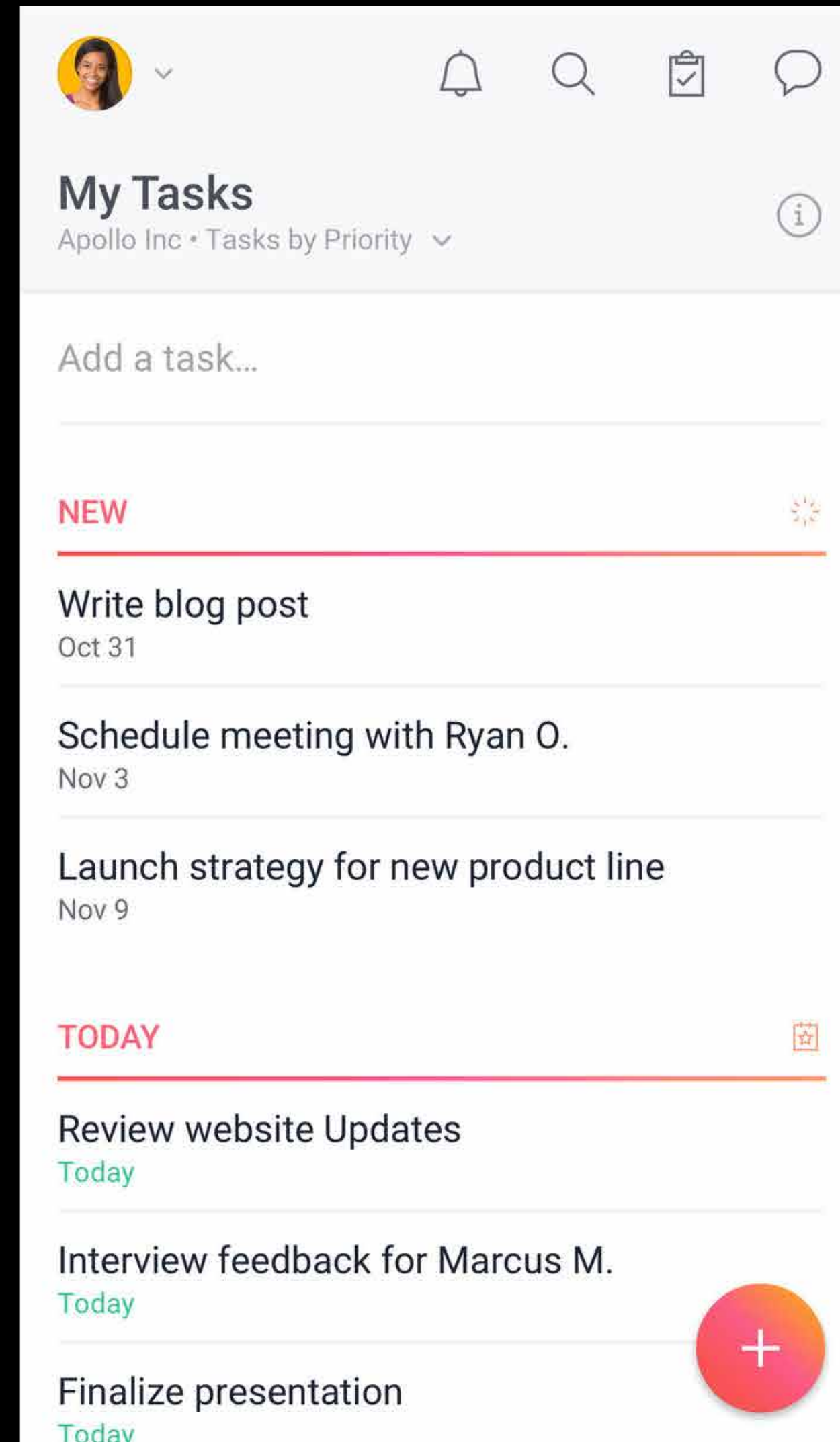
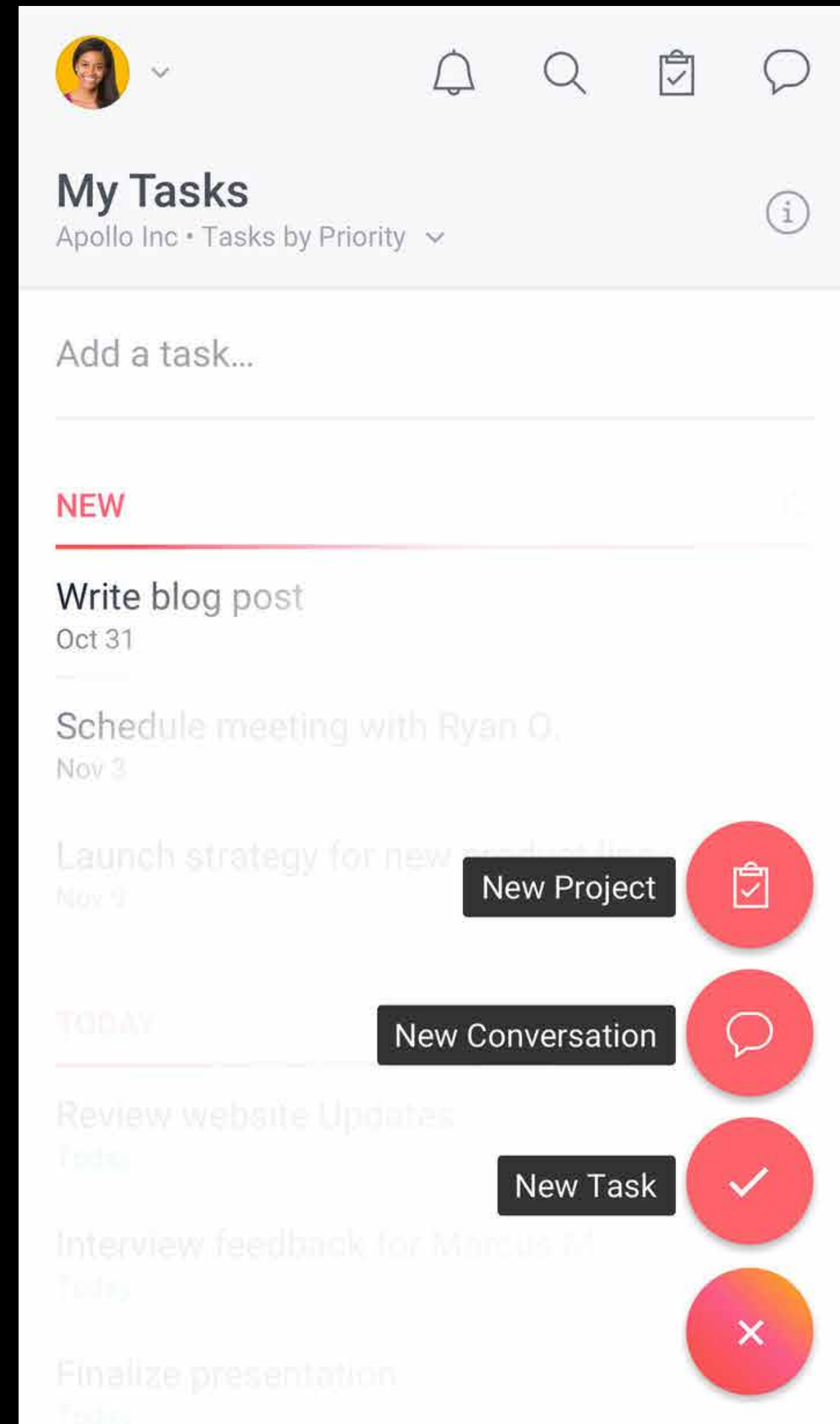
Material · Motion ↵

Making Material Design

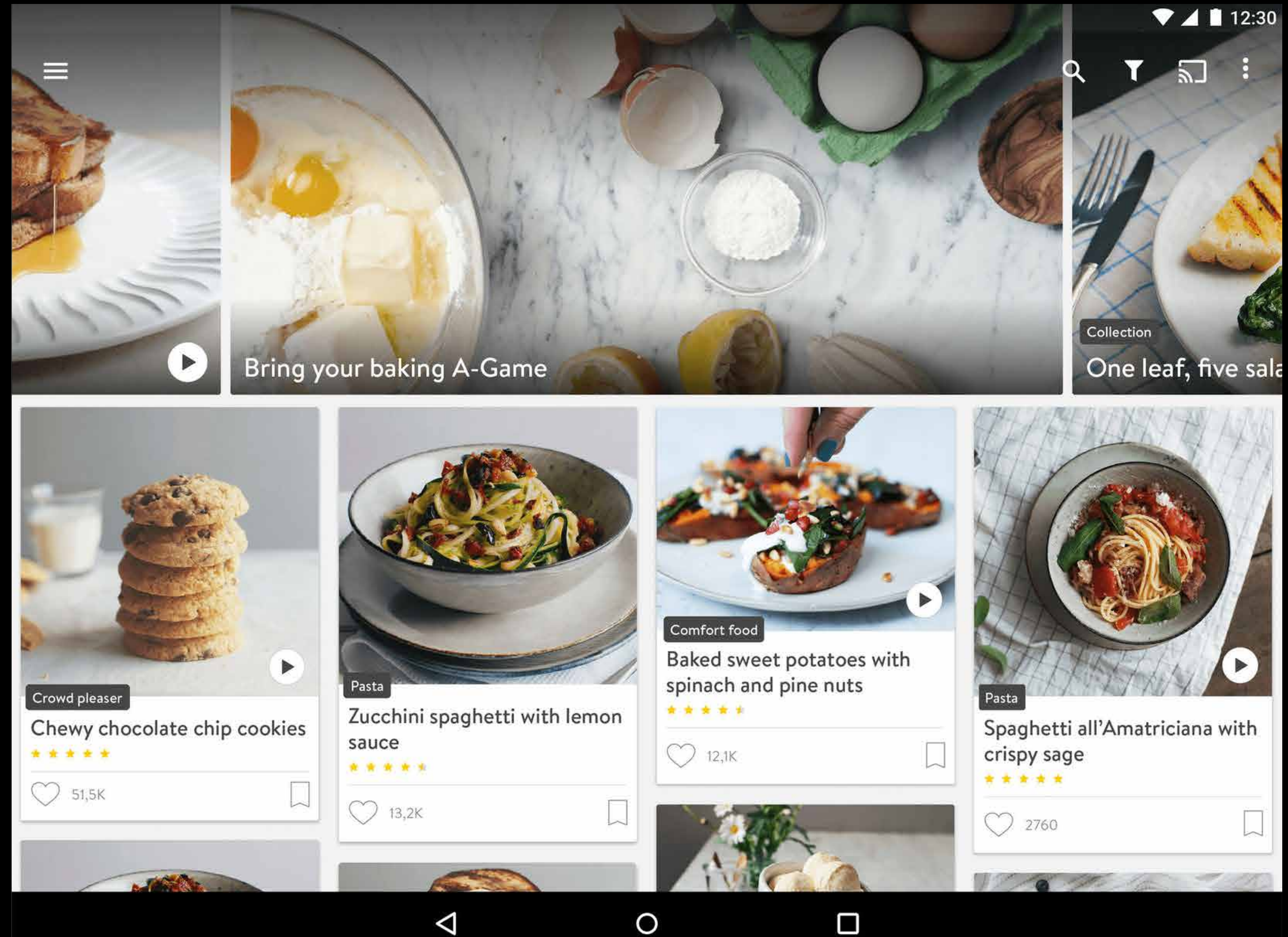
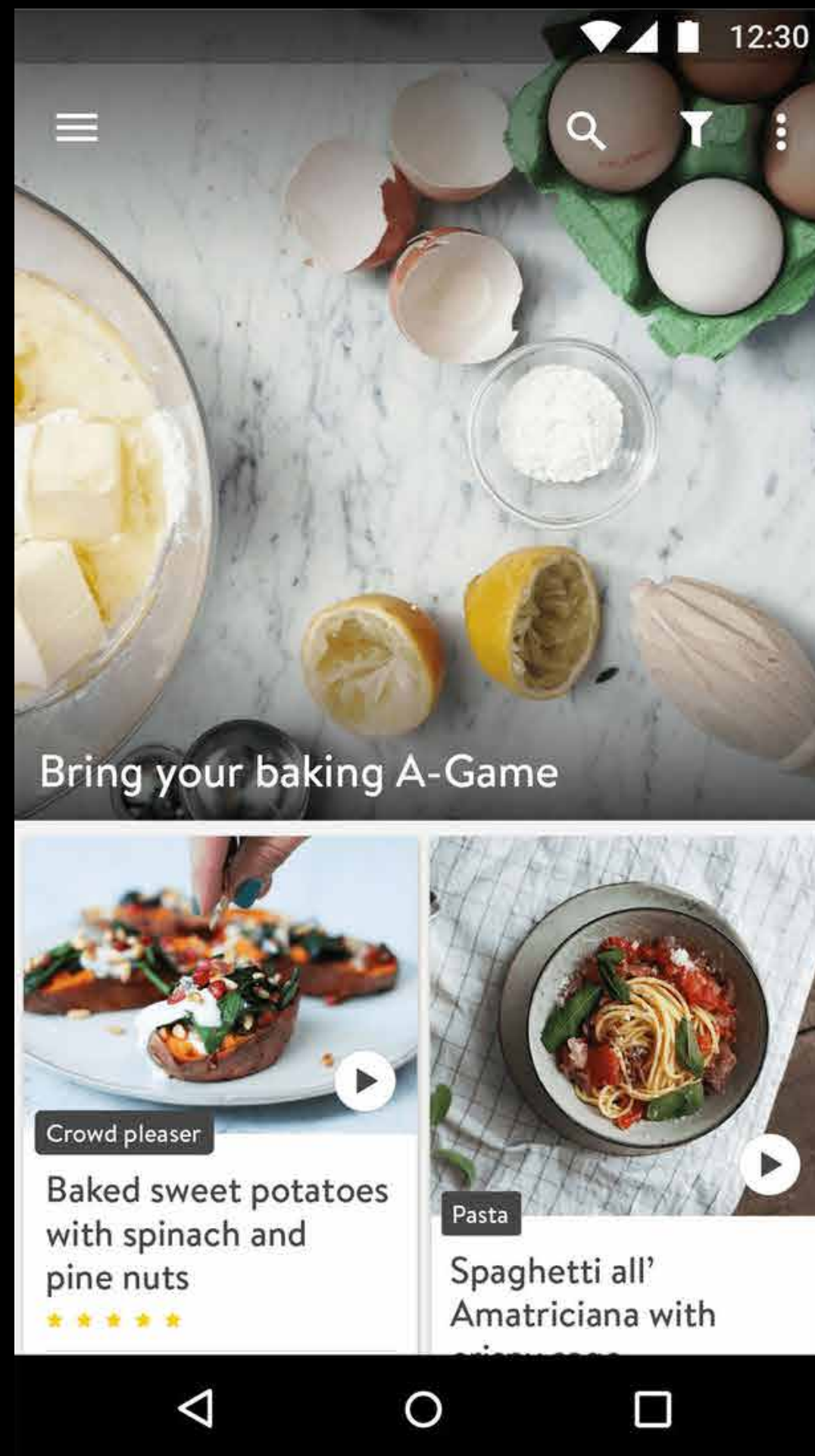
Material Design



Material Design



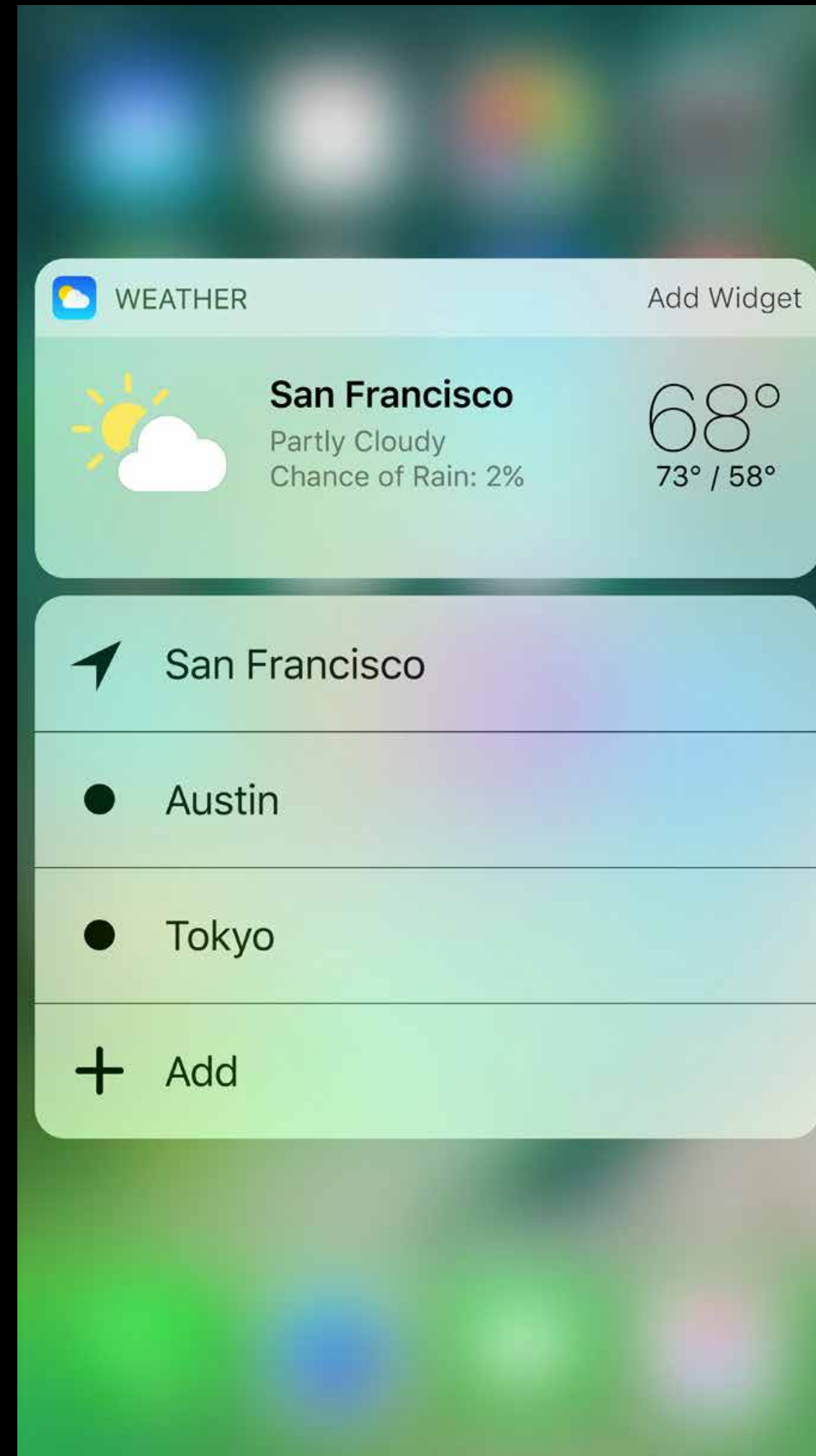
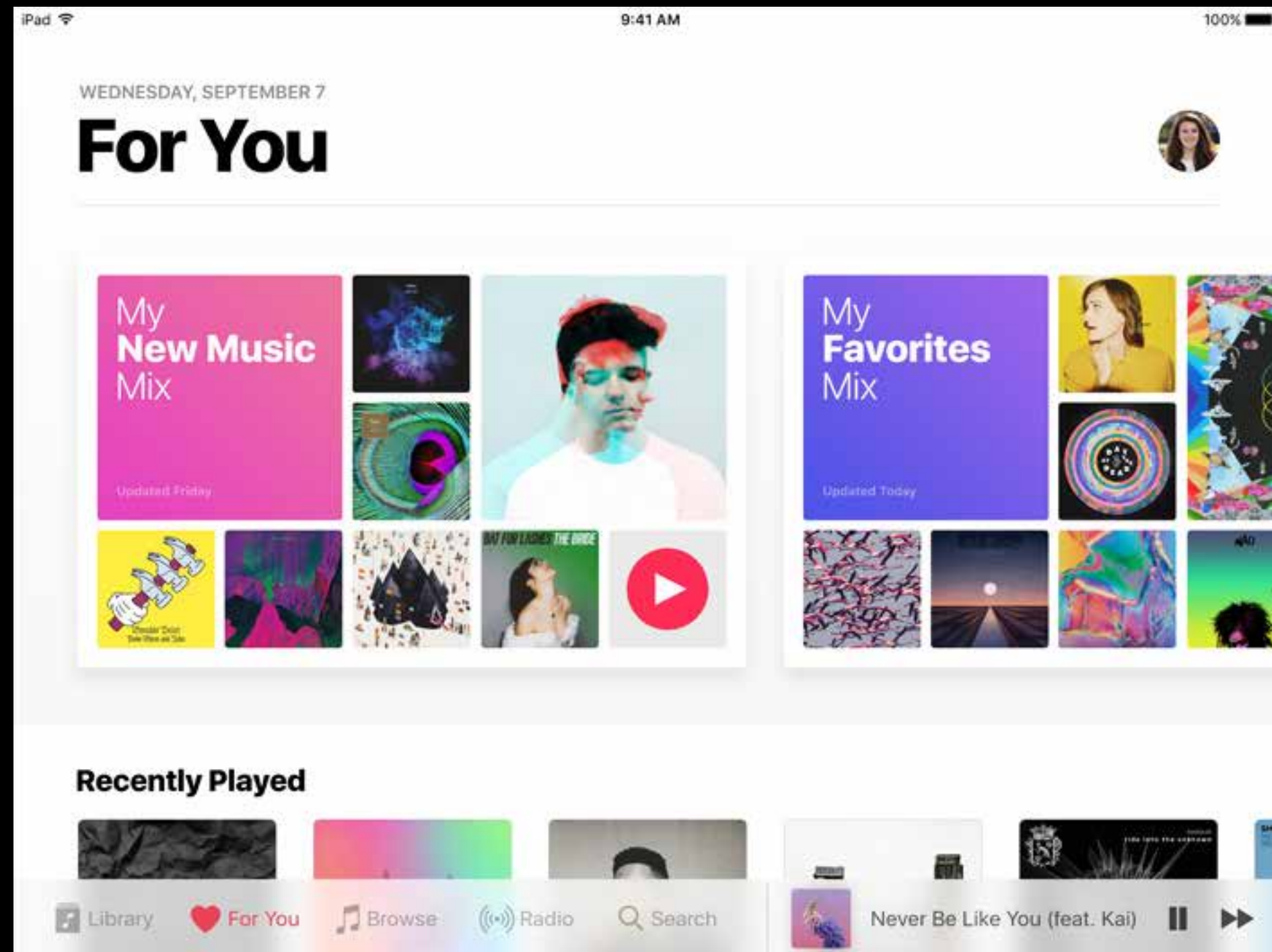
Material Design



iOS



ios



iOS



Можно не следовать гайдам?

Да.

Плюсы гайдлайнов

Готовые решения разработки

Обученный пользователь

Фичеринг

Обсуждение

Как не потерять себя
в гайдлайнах

Дизайн-процесс

Когда к работе над проектом можно привлечь дизайнера?

Идея не сформулирована.

Рано

Идея сформулирована, но вы не описали ее, не провели исследование рынка, не интерпретировали результаты и не сформировали основные бизнес задачи.

Можно. Дизайнер собирает первые драфты своего видения и проводит исследование конкурентов со своего угла обзора.

Есть идея. Она подробно описана.
Есть пользовательские сценарии...

Чего вы ждете?

Работа над макетами

Что рисует дизайнер

Как видит пользователь

Сложные экраны и навигация

Лэндинг

Разработка основного
пользовательского сценария

Стор

Онбординг

Финализация визуального стиля

Зеродата

Разработка второстепенных
экранов

Сложные экраны и навигация

Прохождение сценария

Зеродата

Второстепенные экраны

Лэндинг

Оформление стора

Онбординг

Что рисует дизайнер

Сложные экраны и навигация

Разработка основного
пользовательского сценария

Финализация визуального стиля

Разработка второстепенных экранов

Зеродата

Онбординг

Лэндинг

Оформление стора

Что делает дизайнер на самом деле

Создает архитектуру взаимодействия,
формирует принципы дизайна и расставляет
приоритеты. Создает бренд.

Проверяет соответствие принципам.

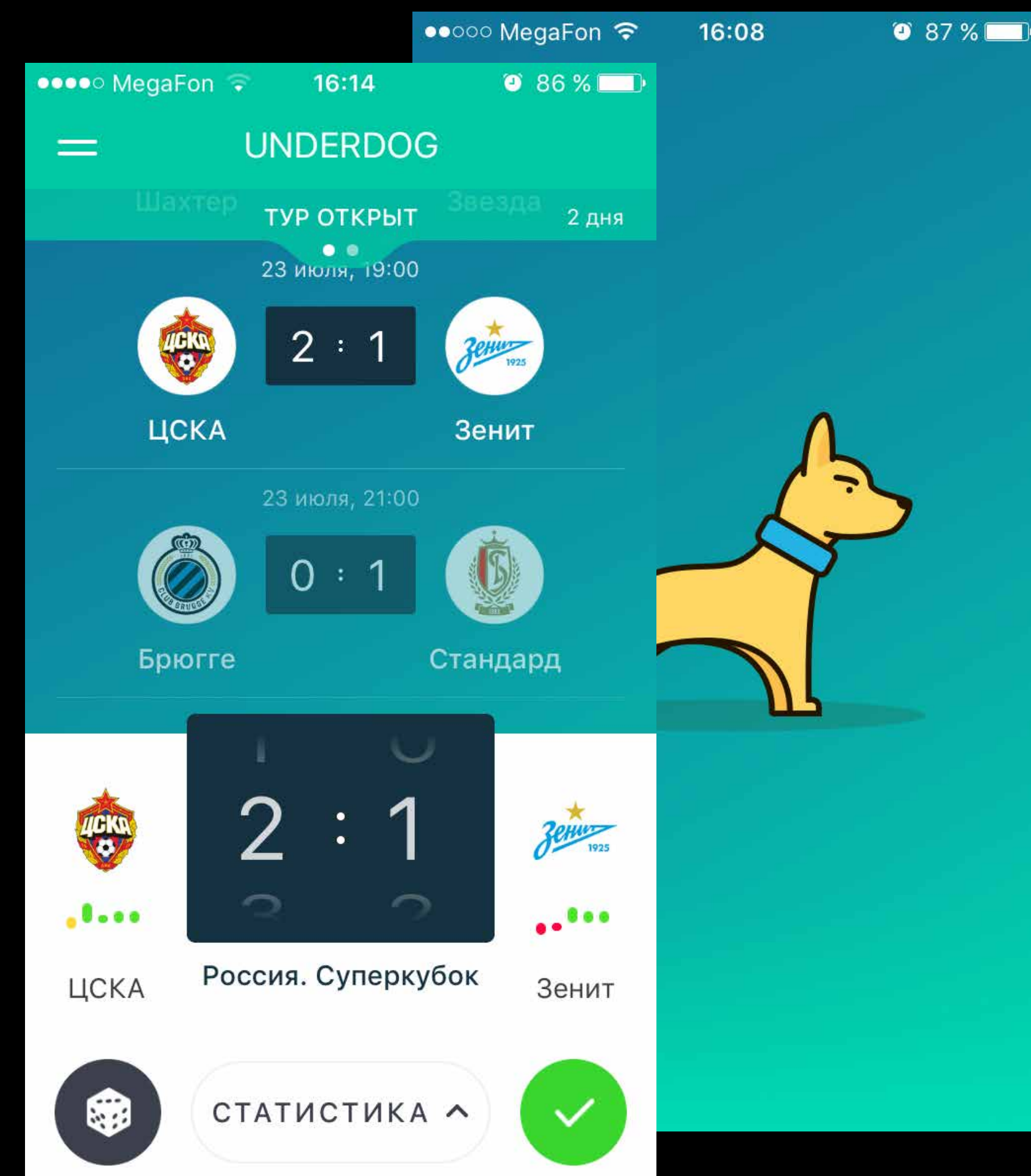
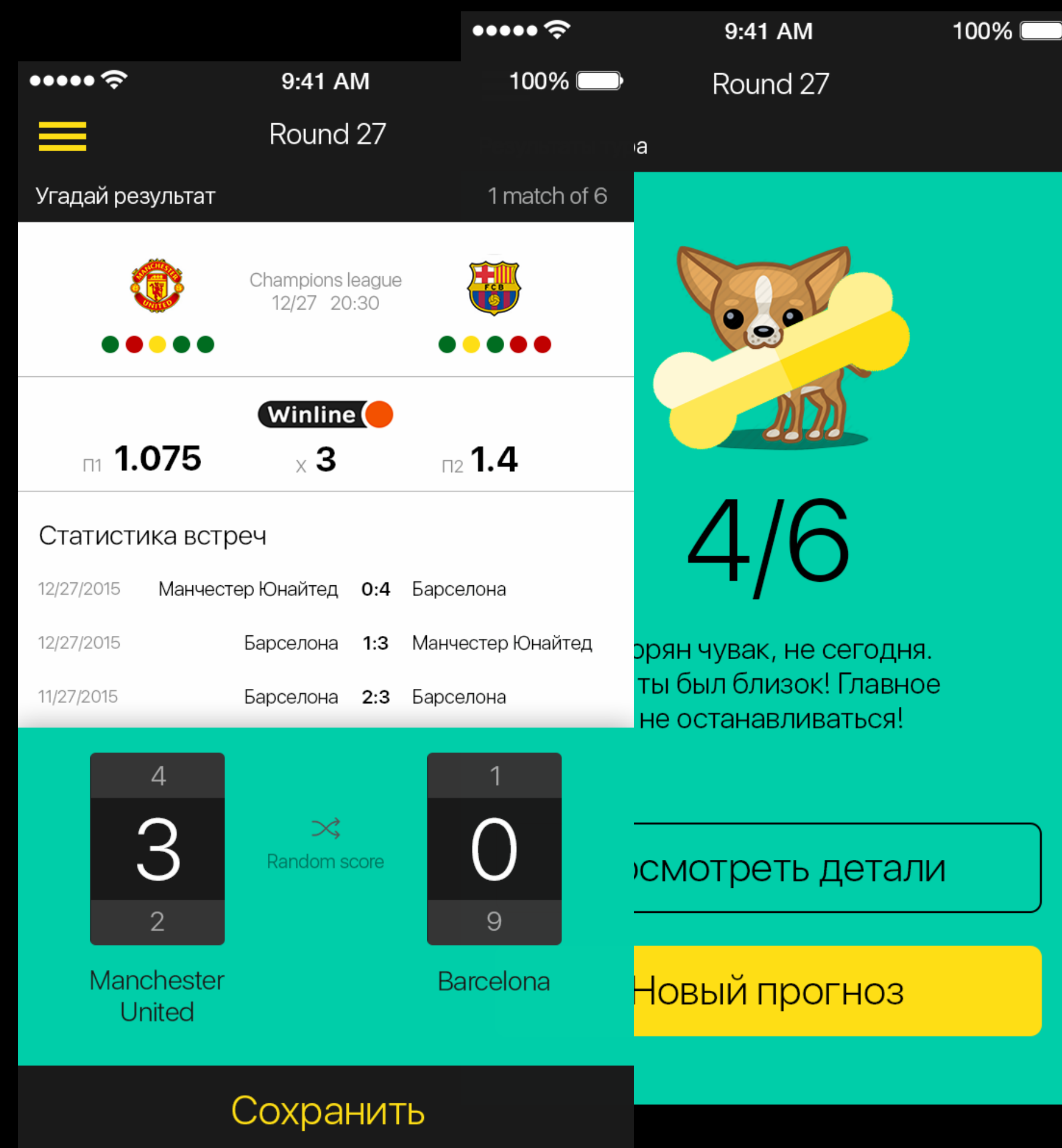
Cmd + C, Cmd + V.

Проектирует опыт нового пользователя.

Заставляет бренд работать в связке
с продуктовыми задачами.

Сколько времени нужно на дизайн

От 3-х часов :)



Обсуждение

Спросите меня об инструментах
и других технических моментах
дизайна

О чем забыл дизайнер

New user experience

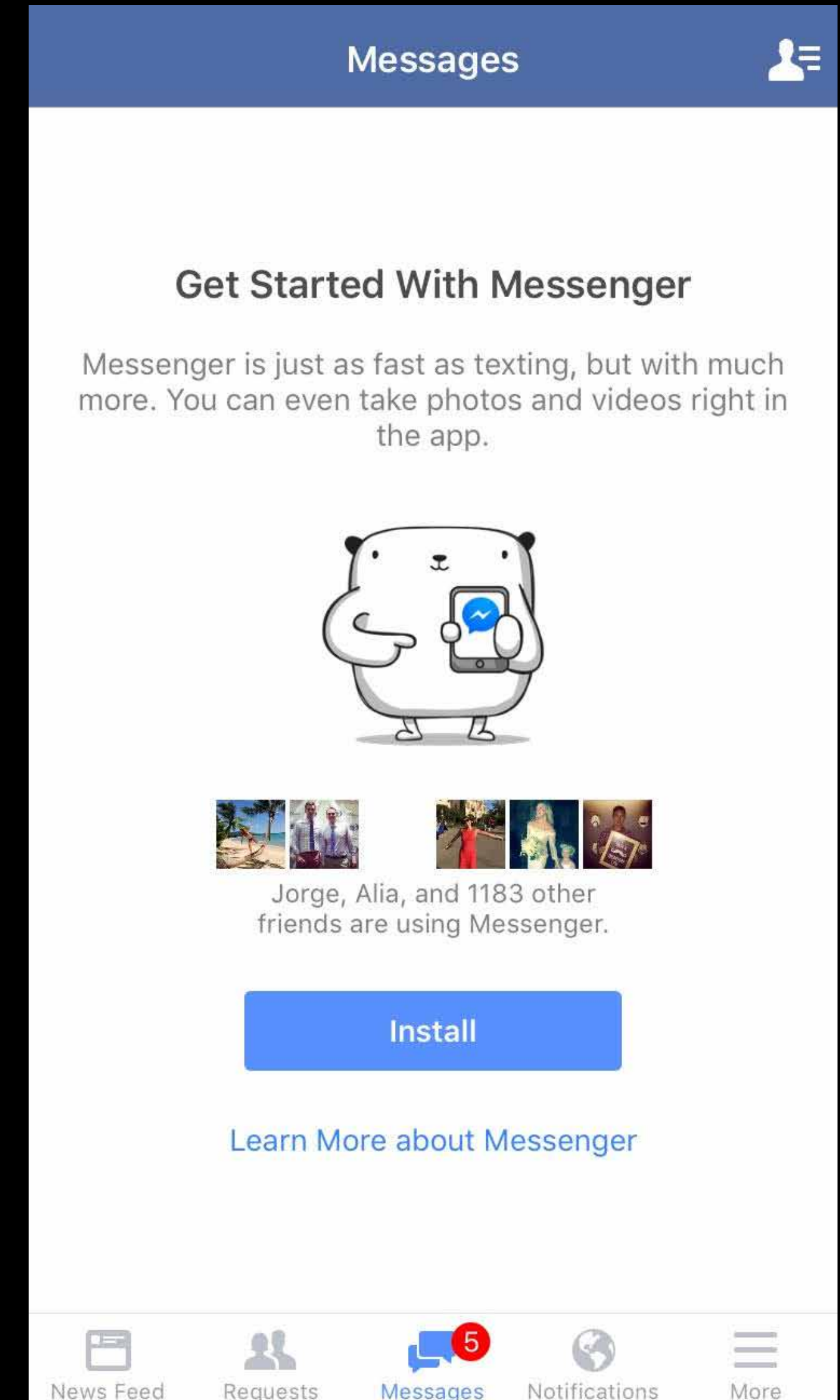
Проектируется приложение полное контента и полностью “разведанное” пользователем, но попадает впервые юзер на неосвоенную территорию. Ему нужно помочь понять возможности приложения

Задачи:

Показать возможности

Передать эмоции

Побудить к действию



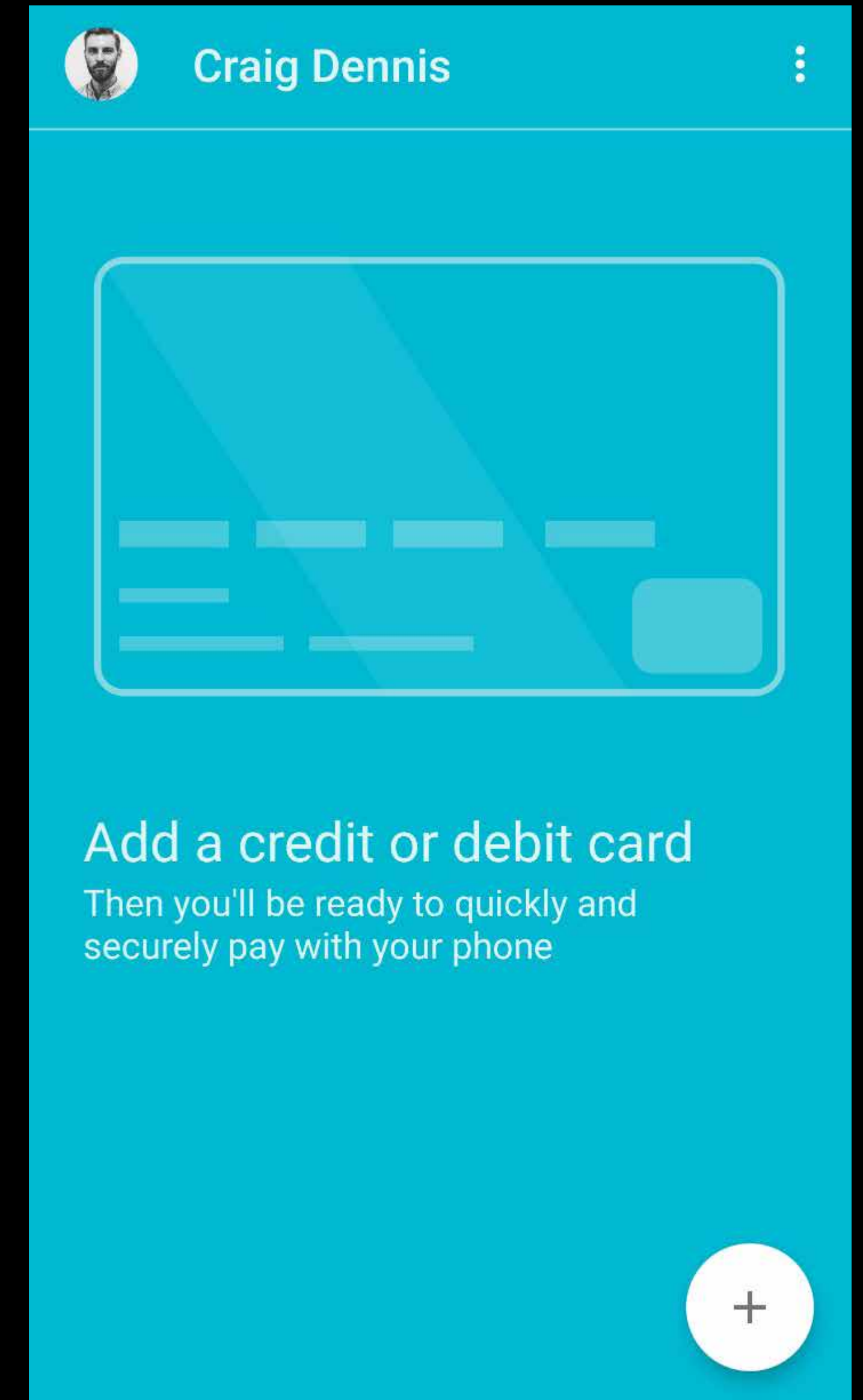
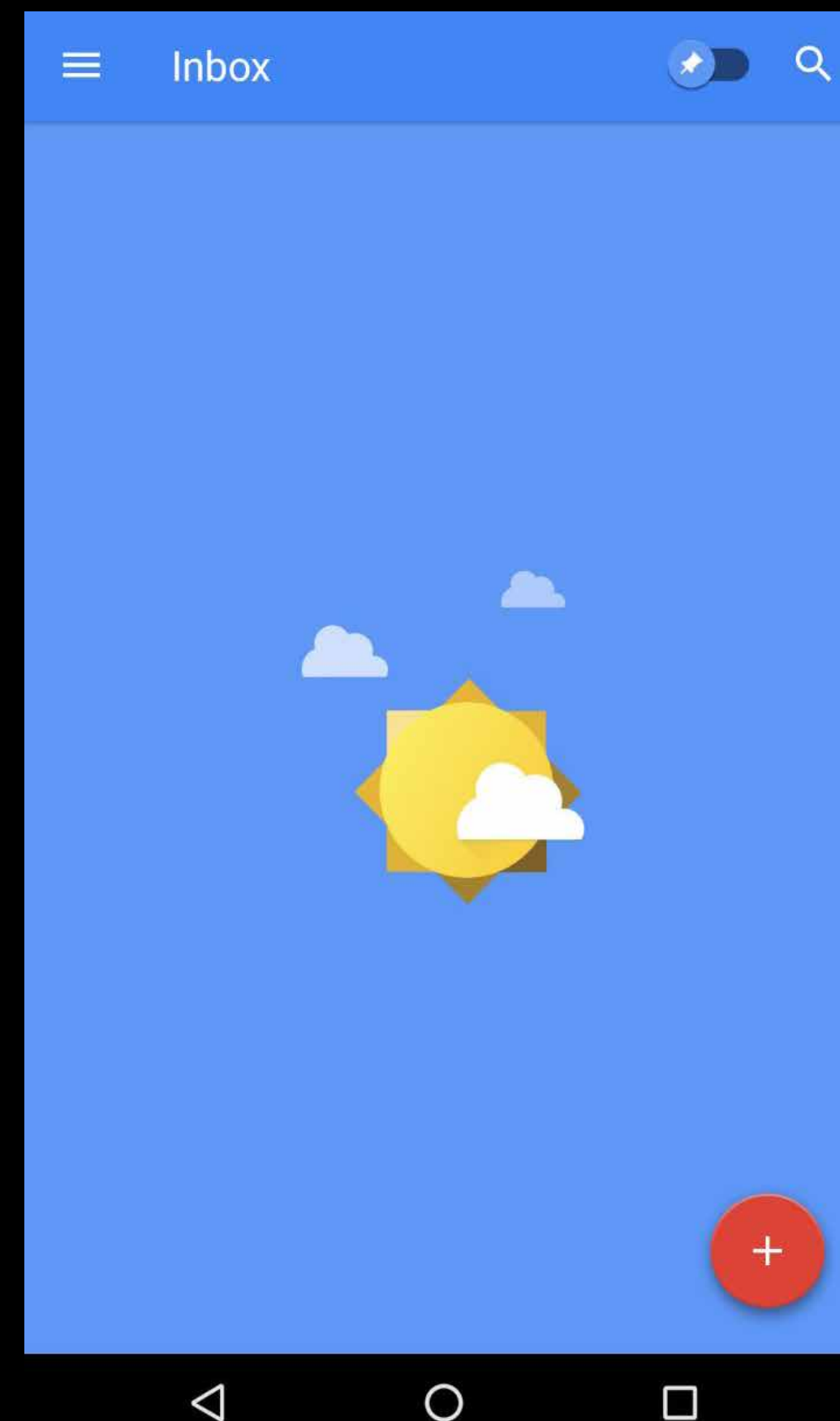
Empty states

Задачи:

Сообщить, что здесь
ничего нет

Дать возможности
это исправить

Предложить другие
пути



Придумать микровзаимодействия и отклик интерфейса

Отсутствие ответа на действие дезориентирует пользователя.

Основные кейсы:

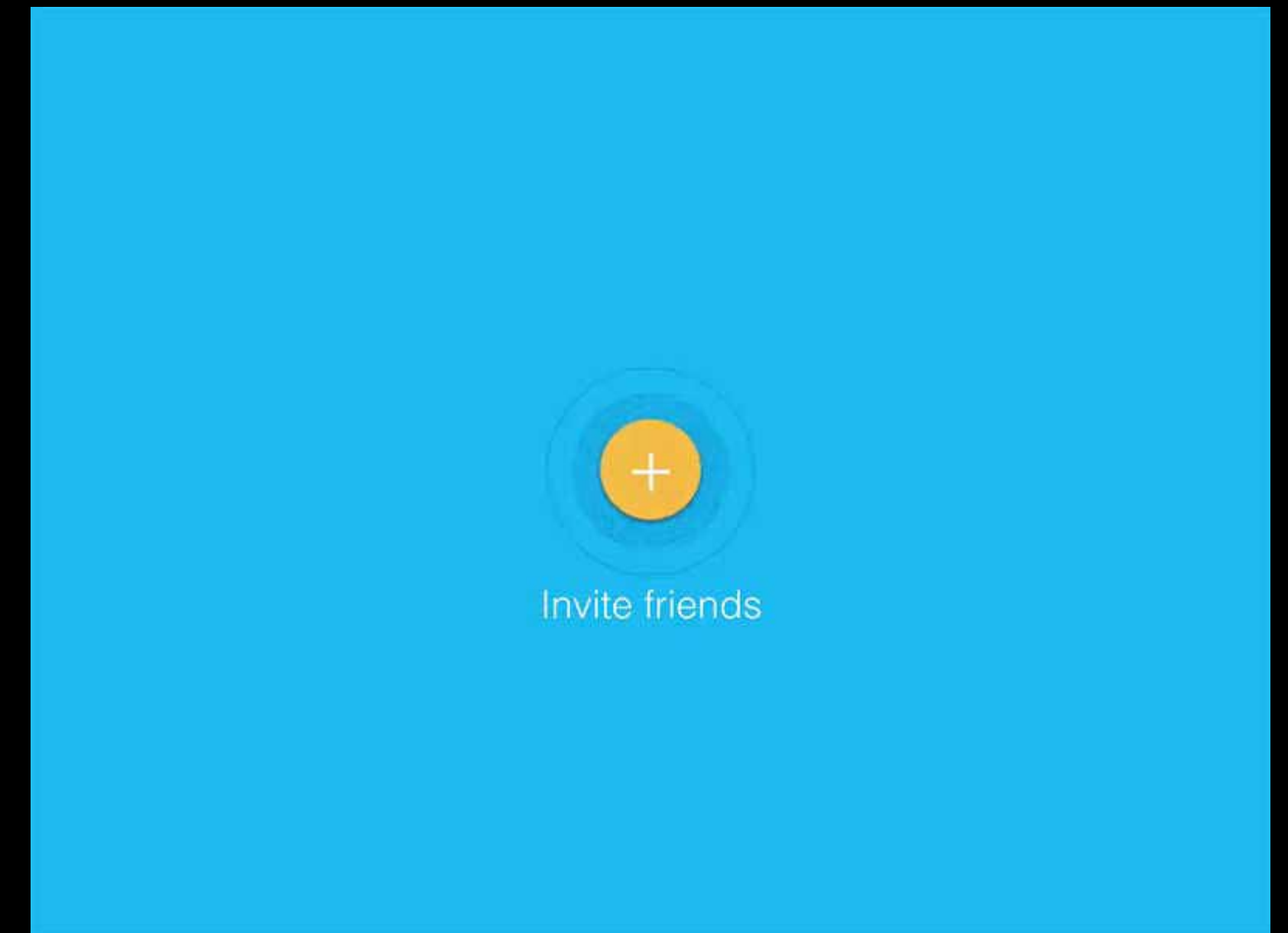
Отклик на тап или подтверждение нажатия

Процесс. Чаще всего это загрузка

Процесс обновления

Призыв к действию и привлечение внимания

Индикация изменений



Какой должна быть анимация

Легкой для восприятия

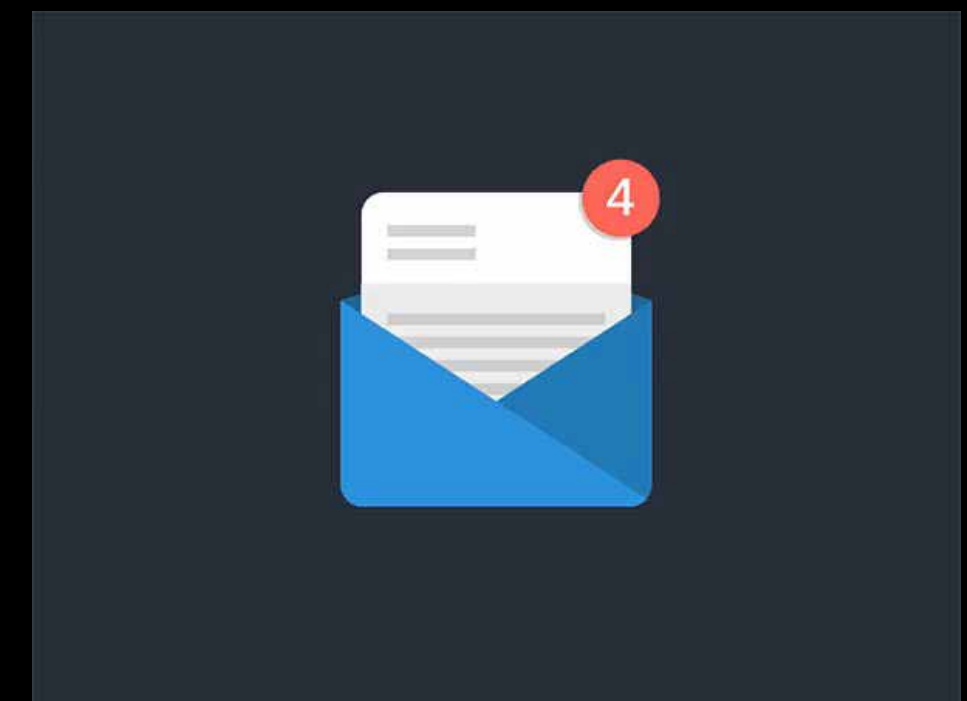
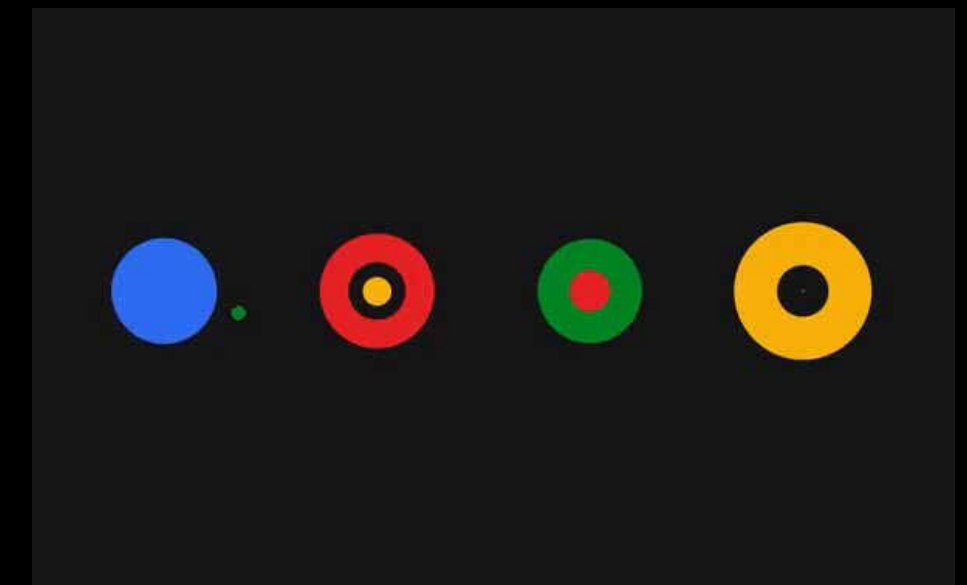
Не должна перегружать экран и отнимать время пользователя.

Скромной

Не должна слишком отвлекать от главных функций и контента.

Быть в стиле

Поддерживать стилистику продукта. В мобильных приложениях не так много адекватных мест для реализации бренда. Анимация может работать на уникальность.



Продумать какими должны быть ошибки

Динамическими, сразу после обнаружения ошибки.

Сообщать о проблеме простыми словами

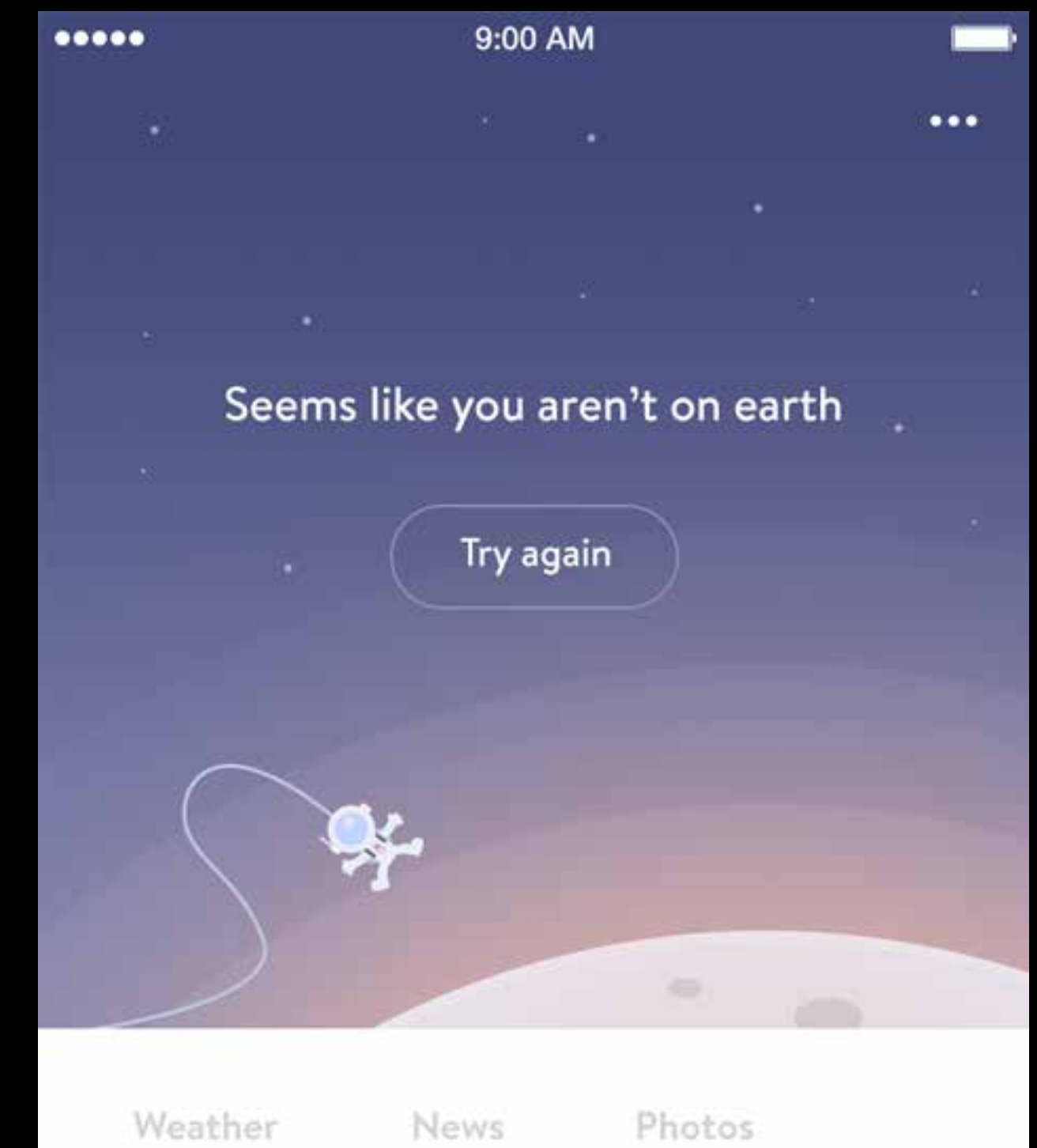
Рассказывать о технических моментах только когда пользователь может их исправить

Быть безопасным для введенных данных.

Приложение не должно удалять или отменять то, что ввел пользователь в момент обнаружения.

Предлагать варианты решения.

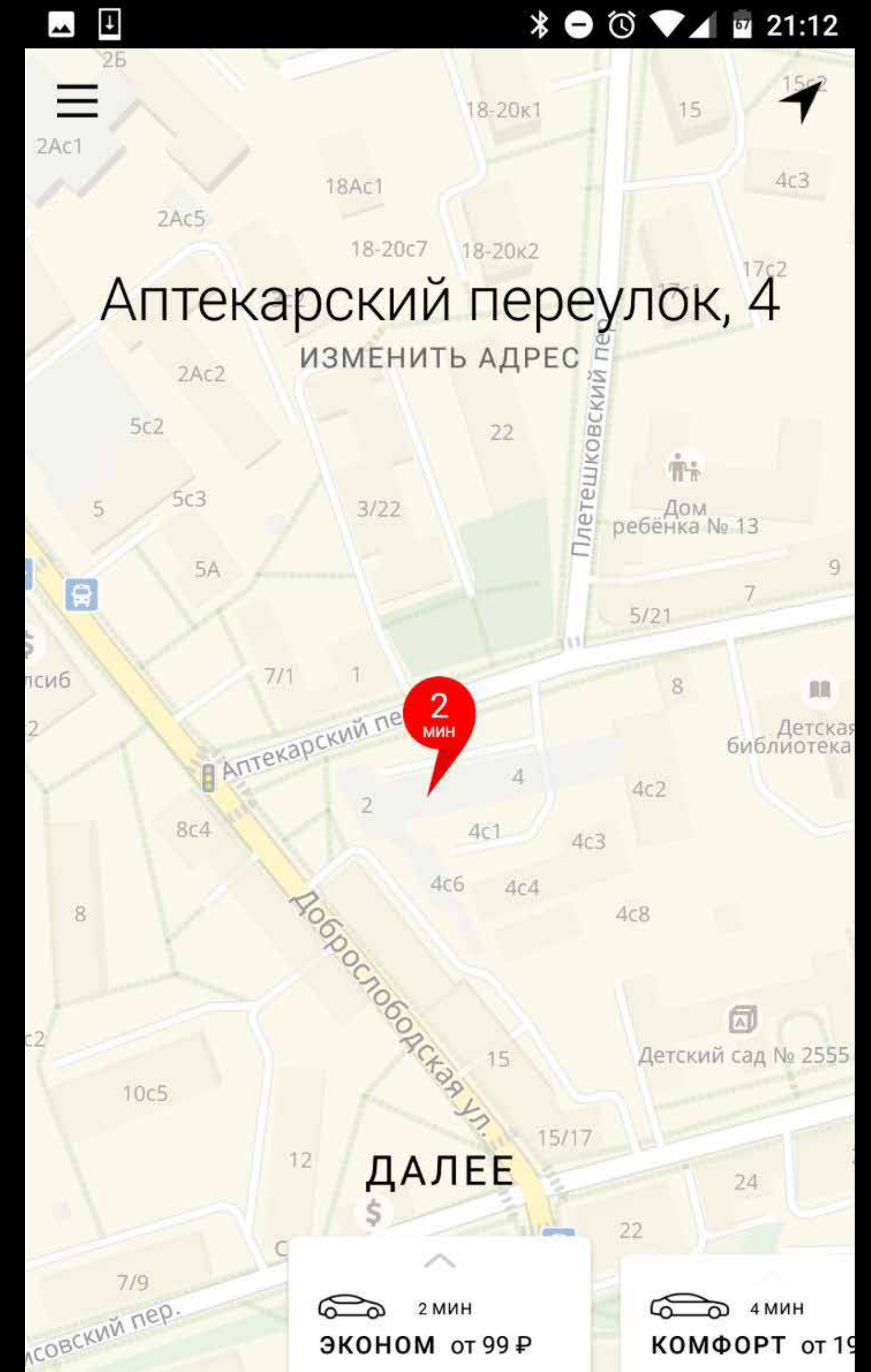
Не запугивать пользователя.



Помочь пользователю, упростив взаимодействие

Задача продуктового дизайна от решения
которой напрямую зависит достижение цели
пользователем.

Автозаполнение и подсказки
Умные дефолты



Упростить взаимодействие

Раскладка клавиатуры соответственно вводимым данным.

Валидация в реальном времени.

Удобные элементы ввода.

Минимизировать использование клавиатуры.

Элементы ввода, взаимодействие с которыми не перекрывает контент

Предоставлять информацию в контексте

The screenshot shows a mobile application interface for filtering search results. At the top, there are 'Cancel' and 'Reset' buttons. Below them are two date selection fields: 'Arrives' with a 'Select Date' prompt and 'Departs' with a dropdown arrow. The 'Guests' section features a horizontal row of buttons for 1, 2, 3, and 4 guests, with the '1' button highlighted by a red circle. The 'Listing Type' section contains three icons: a door for 'Private Room', a sofa for 'Shared Room', and a house for 'Entire Home'. Below this is a toggle switch for 'Instant Book Only'. The 'Price Range' section includes a horizontal slider with '\$10' on the left and '\$1,000+' on the right, with a red bar indicating the selected range. At the bottom, there is an 'Amenities' section and a large red button labeled 'Save Filters'.

Помочь пользователю принимать правильные решения

Сделать фокус на желательных действиях

Придумать как подавать новые или неиспользуемые
фичи продукта

Передать эмоции



Подумать как будет отображаться UGC
и переменные данные

И все равно

ГОТОВИТЬСЯ К ХУДШЕМУ

Константин Константинович Константинопольский

Сделать аудит стилей

Минимизировать текстовые стили.

Сложить цветовую палитру, сделать ее гармоничной и задать логику использования цветов.

Подогнать иконки по весу и стилю.

Сделать кнопки одинаковыми и прорисовать один дизайн для все типов элементов.

Минимизировать типы элементов и сформулировать логику их использования.

Унифицировать пропорции однотипных изображений.

Обсуждение

Как понять, что дизайн плохой?