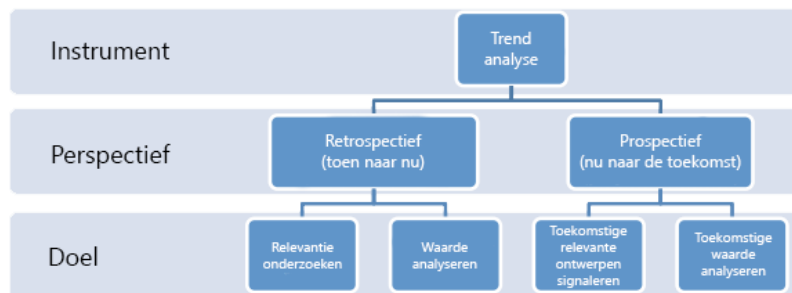


Mobiele Design Trends anno 2021

In dit document wordt er doormiddel van de cmd-methode trend analyse een onderzoek gedaan naar de huidige trends binnen mobile design.

Voorbereiding

De inhoudt van dit onderzoek is prospectief. Dit houdt in dat er gekeken wordt naar het heden en de nabije toekomst. Doormiddel van onderzoek naar trend analyses van derden zal er een analyse gemaakt worden van relevante ontwikkelingen waarvan te verwachten valt dat deze in de nabije toekomst een rol zullen spelen.



Wat is het doel van de trendanalyse?

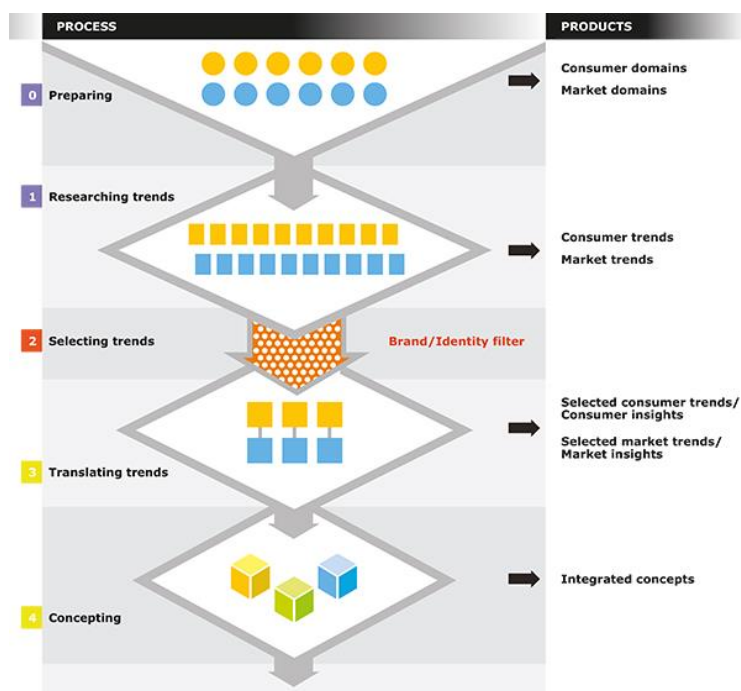
Het doel van de trendanalyse is om toekomstige relevante ontwerp elementen te signaleren. Dit is van belang om in de ontwerpfase een ontwerp te realiseren dat ook in de nabije toekomst van waarde is.

Hoe worden de trends in kaart gebracht?

Om de relevante trends binnen de scope van het project (9 weken) te verzamelen is er gekozen om trends te vergaren door relevante prospectieve trendanalyses van derde partijen (met betrekking tot mobiele designs) te analyseren. Dit maakt het mogelijk om doormiddel van het vergelijken van de trendanalyses nauwkeurig relevante trends te ontdekken.

Deze methode is gebaseerd op “Futuring Funnel”. Binnen deze methode (ontwikkeld door Futuring in samenwerking met Trendnetwerk) worden trends getrechterd naar relevante en bruikbare trends klaar voor implementatie in de volgende project fase (conceptfase). De methode bestaat uit de volgende stappen:

0. Voorbereiden
1. Trends onderzoeken
2. Trends selecteren
3. Trends vertalen
4. Concepten



De eerste twee stappen uit de “Futuring funnel” methode worden vervangen door het analyseren van trends uit trendanalyses van derden.

Uitvoering

Trends identificeren en definiëren

Vanuit trendanalyses van **DesignSense**, **99designs Team**, **UX Planet**, **Fireart Studio**, **UX design cc** en **Muz li** zijn de volgende individuele mobiele trends geïdentificeerd en gedefinieerd.

3D Elements

3D elementen worden al enige tijd gebruikt in applicaties en websites. Het is dus geen nieuwe design trend. De 3D elementen zijn afbeeldingen of elementen die volledig in 3D weergegeven zijn, hetzij doormiddel van scrollen, AR of de gyroscoop in een telefoon. De rol van 3D elementen in ontwerpen is echter wel aan het veranderen. De elementen zijn niet langer alleen bedoeld als decoratie; ze kunnen ook een duidelijk functioneel doel dienen. De nieuwste hardware van mobiele apparaten heeft de deur opengezet voor meer gesofisticeerde grafische effecten. Dit maakt het mogelijk om 3D elementen een centraal onderdeel te maken van een mobiele ervaring.

Glassmorphism

Glassmorphism is een moderne UI-ontwerptrend die het afgelopen jaar in populariteit is toegenomen. De ontwerpstyl wordt omschreven als “een serie glaspanelen die in een verticale ruimte zweven”. Dat effect wordt gecreëerd doormiddel van transparante lagen, levendige achtergrondkleuren en schaduwen.

De stijl is sterk beïnvloed door mobiele ontwerpen van Apple (iOS 7) in 2013. De ontwerpstyl komt opnieuw terug in de laatste versie van Apple’s computer besturingssysteem, MacOS Big Sur, in november 2020.

Dark Mode

De donkere modus is wellicht de meeste verzochte features van de afgelopen twee jaar. Het is een ontwerp van de gebruikersinterface waarbij alle lichte kleuren vermeden worden. Het heeft als doel om de cognitieve gebruikersoverbelasting en oogvermoeidheid te verminderen. c

Bauhaus Graphical patterns

Recent richten veel grafische ontwerpers zich tot de Bauhaus-ontwerpstyl. Deze stijl kenmerkt zich door zijn rechte en duidelijke lijnen, strikte geometrische vormen en geen afleidende en niet-functionele details. De grafische patronen kunnen worden gecombineerd met foto’s, moderne grafieken en illustraties, of een op zichzelf staand onderdeel van het ontwerp zijn.

(Animated) Illustrations

Illustraties is een trend die gebruikt wordt ter bevordering van de beleving binnen de applicatie. Dit wordt bereikt door illustraties in te zetten als visuele hints aan de gebruiker of simpelweg als opvulling van een lege ruimte of pagina. Het heeft als doel om de verbintenis tussen gebruiker en applicatie of website te vergroten, om een emotionelere band te leggen tussen een merk en gebruikers, de emoties van de gebruiker op te roepen en hun loyaliteit te vergroten.

Neomorphism

Icoontjes en knoppen zijn de afgelopen jaren steeds simplistischer geworden. Echter lijkt zich hier nu een verschuiving in voort te doen. Neomorfisme is een design trend waarbij elementen worden gecreëerd in een realistische stijl. Het is een moderne kijk op skeuomorfisme. Skeuomorfisme is een ontwerpstyl waarin andere materialen en/of vormen worden geïmiteerd, zonder dat daarvoor de

functie gerechtvaardigd wordt. Deze stijl wordt voornamelijk toegepast op de icoontjes van computerprogramma's. Denk hierbij aan de bestanden die weggegooid worden in een digitale prullenbak; digitale bestanden die bewaard worden in een kartonnen documentenmap.

Neomorfisme laat bepaalde elementen opvallen door slim gebruik te maken van schaduwen, belijning en highlights. Deze ontwerpstyl doet snel zijn intrede en zal naar verwachting in dit jaar (2021) een enorme designtrend worden.

Abstract & Geometric Art

Ondanks dat veel van de design trends realisme en dimensionale effecten bevatten, zullen sommige merken baat hebben bij meer abstracte en artistieke stijlen.

Deze app design trend is het vinden van de delicate balans tussen ingewikkelde details en eenvoud, met veel variatie en kunstzinnigheid erin verweven. In 2021 zullen we meer en meer app-ontwerpers zien experimenteren met meer complexe abstracte beelden, die tegelijkertijd extreem vereenvoudigd en intrigerend delicaat zijn.

Super Apps

De afgelopen twee decennia is het model voor mobiele app-ontwikkeling hetzelfde gebleven. Eén applicatie, één platform en één doel. Maar recentelijk is de industrie begonnen met een overgang van applicaties met één doel naar superapps. Dit zijn applicaties met meerdere doelen (één app die verschillende dingen kan doen). Deze applicaties streven ernaar om een ecosysteem te creëren die de gebruiker van alle behoeften voorzien, zodat hij of zij niet hoeven te switchen naar een andere applicatie om hun probleem op te lossen.

Een voorbeeld van dergelijke apps is Facebook, dat een Messenger, sociale media, marktplaats, mobiele betaallapp en meer combineert in één app.

Video Interactions

De corona (COVID-19) pandemie heeft enorme impact op onze levens. Door het thuiswerken en de lockdowns veranderde de manier waarop we werken en communiceren. Applicaties met of voor videoconferenties werd een van de meest gevraagde hulpmiddelen.

Deze trend zal zich doorzetten en meer applicaties met video-interactie of video-integratie zullen zijn intreden doen. Zelfs wanneer de pandemie afgelopen is zullen veel mensen nog de voorkeur geven aan communicatie en hulp op afstand.

Immersion through AR (Augmented Reality)

Augmented Reality staat niet langer meer op de Gartner's Hype Curve. Het wordt daardoor niet langer beschouwd als een opkomende technologie en is nu klaar om de stap te maken van hype naar productie.

Nieuwe snellere hardware en speciale sensoren voor een verbeterde AR ervaring, en de bijbehorende APIs van Apple en Google Android bieden de mogelijkheid om de techniek volledig in te zetten.

Met AR kunnen applicaties gemaakt worden die gebruikers het gevoel geven dat ze zich in de app bevinden. Dat wordt bereikt door subtiele maar aantrekkelijke ontwerpelementen, nuttige en ondersteunende informatie op de juiste plaatsen en gamificatie van de gehele ervaring.

Grote bedrijven als bijvoorbeeld IKEA hebben een toepassing waarmee je live meubels kan plaatsen in jouw kamer, om een directe woonbeleving te ervaren van jouw nieuwe (nog niet aangeschafte) meubel(s).

Chatbots and conversational

Het is tegenwoordig niet meer ongewoon om te praten tegen een chatbot. Veel bedrijven vangen bijvoorbeeld de meest voorkomende vragen vaak al op doormiddel van een chatbot, alvorens je een echt persoon te spreken krijgt. Ook stellen we iedere jaar meer vragen aan persoonlijke assistenten zoals Google Home Assistent, Siri, Alexa, Bixie, etc. Zo vragen we bijvoorbeeld wat het weer gaat doen, vandaag.

Naast de mogelijkheden van het ontwikkelen van (slimme) chatbots op bekende sociale platformen als Facebook, Discord, etc. worden er ook steeds meer stand-alone personal assistenten aangeboden. (Chat) applicaties die je doormiddel van tekst en/of stem assisteren bij onderwerpen als gezondheid, sport, persoonlijke ontwikkeling, studie, etc.

Een voorbeeld hiervan is Ada, een gezondheids-app in de vorm van een AI-gestuurde chatbot, die gebruikers helpt uitzoeken welke ziekte(s) er horen bij de symptomen die ze aangeven.

Rounded corners and organic shapes

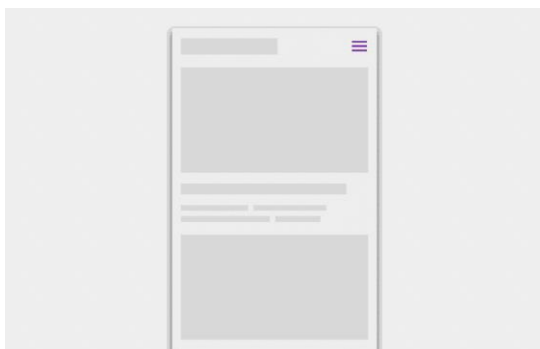
Mobiele ontwerpen met ronde vormen worden steeds meer gemeengoed. Deze trend komt overwaaien van 2020 naar 2021. Dit komt onder andere door de recent verschenen iPhone (en andere smartphones) met geronde hoeken en ronde camera uitsparingen in het scherm.

De ronde vormen zie je terug komen in lay-outs, decoraties, knoppen, en andere UI-elementen. Door de ronde of afgeronde vormen ziet een ontwerp er zacht, organisch, vriendelijk en aangenaam uit. Het helpt de gebruiker in kritieke situaties te verontrusten en negatieve ervaringen in geval van bugs of andere technische problemen te elimineren.

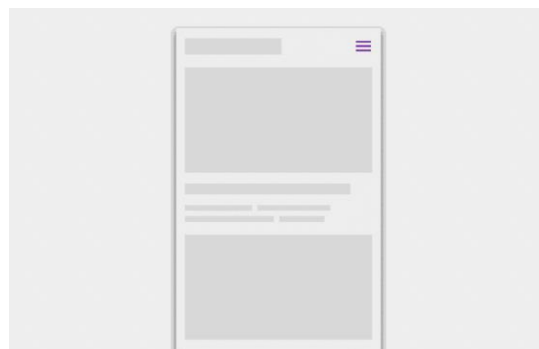
Micro-interactions

Animaties bestaan al een lange tijd. Echter door de ontwikkelingen in mobiele processors, wordt het steeds makkelijker om animaties in de mobiele interface te verwerken, zonder al te veel in te geven op de prestatie snelheid van je website.

Micro-animaties zijn kleine, bij voorkeur functionele animaties die de gebruiker ondersteunen door visuele feedback te geven en veranderingen in de interface duidelijk(er) weer te geven. Met micro-animaties is het mogelijk om veel uit te leggen zonder het gebruik van (veel) woord. Op de volgende pagina bevindt zich een voorbeeld van micro-animatie(s).



Figuur 1 - Navigatie zonder micro-animatie



Figuur 2 - Navigatie met micro-animatie

Personalized user-interfaces

Er is een groeiend aantal applicaties dat gebaseerd op persoonlijke voorkeuren (persoonlijke profilering) een interface tonen aan de gebruiker. Denk hierbij aan applicaties als Spotify en Youtube die muziek-lijsten en video's tonen op basis van (eerdere) keuzes van individuele gebruikers.

Door nieuwe web-technieken en snellere hardware wordt laden van interfaces teruggebracht tot seconden. Bij deze interfaces worden zowel de inhoud als diensten gepersonaliseerd. Waar vroeger een mobiele applicatie ontwikkeld voor een bepaalde groep of segment, zijn er tegenwoordig oplossingen voor individuele gebruikers.

Data visualisation

Cijfers en statistieken hoeven niet saai te zijn. Data visualisatie is de trend rond data-presentatie, waarin data (zij het cijfers, statistieken of iets anders wiskundigs) op een visuele manier wordt gecommuniceerd naar de gebruiker.

Het gebruik van unieke grafieken, animaties en kleuren kan gebruikers op een interessantere manier van informatie voorzien. Golfpatronen zijn bijvoorbeeld een populaire keuze omdat ze een fascinerend hypnotiserend effect creëren dat een plezier is om naar te kijken.

Selecteren

Hieronder volgt een lijst met meest relevante trends. Deze zijn geselecteerd aan de hand van de volgende criteria: Hebben betrekking tot de markt; zijn van micro-niveau; komen voor in meerdere trendanalyses.

- 1) Neomorphism
- 2) Micro-interactions
- 3) (Animated) Illustrations
- 4) Rounded (corners) and Organic Shapes
- 5) 3D Graphics
- 6) Immersion through AR (Augmented Reality)
- 7) Chatbots and conversational

Rapportage

Niet alle trends vallen binnen de scope van het project. Deze zijn of minder relevant of niet toepasbaar. In het volgende kopje wordt er gesproken over de integratie van enkele trends binnen de conceptfase van het project.

Integratie

Hier wordt de integratie van de geselecteerde mobiele design trends besproken. Er wordt uitleg gegeven over de relevantie, toepasbaarheid en de mogelijkheden van de trend binnen het project.

1) **Neomorphism**

De design trend Neomorfisme, waarbij elementen worden gecreeerd in een realistische stijl, is niet relevant voor het project. Waar Neomorfisme enorm interessant lijkt voor UI-elementen van mobiele besturingsystemen en super-apps, lijkt mij deze trend niet geschikt voor het project. Deze trend zal niet worden toegepast op het project.

2) **Micro-interactions**

De trend met betrekking tot Micro-interacties, waarbij elementen op de website geanimeerd worden, is zeer relevant en toepasbaar binnen het project. De micro-interacties kunnen een toegevoegde waarde geven aan het ontwerp en de gebruikers-ervaring van gebruikers. Hierbij kan gedacht worden aan het openen van een menu, het inladen van content en het invoeren en verzenden van gegevens.

3) **(Animated) Illustrations**

De trend voor het toepassen van (geanimeerde) illustraties, ter bevordering van de beleving binnen de applicatie, is een relevante trend. Binnen de scope van het project wordt echter niet als haalbaar getracht om als designers zelfstandig illustraties te maken en animeren. Een oplossing is eventueel om een set illustraties te laten maken of online te vinden. Deze trend is relevant en kan toegepast worden binnen het project.

4) **Rounded (corners) and Organic Shapes**

Deze design trend met ronde vormen wordt steeds meer gebruikt. Het komt onder andere door de recent verschenen smartphones met geronde hoeken en optioneel een ronde camera uitsparing in het scherm. De trend is zeer relevant en toepasbaar binnen het project. Verschillende UI-elementen zoals knoppen en vlakken kunnen worden voorzien van rondingen. Deze trend is relevant en kan toegepast worden binnen het project.

5) **3D Elements**

De trend met betrekking tot het implementeren en gebruiken van 3D elementen wordt ondersteund door de nieuwe hardware van mobiele apparaten. De trend is echter niet relevant voor het project en ingewikkeld om toe te passen binnen het project. Dit komt door de tijd die gaat zitten in het ontwerpen, realiseren en implementeren van 3D graphics. Deze trend is dus niet relevant en zal niet toegepast worden binnen het project.

6) **Immersion through AR (Augmented Reality)**

Deze trend met betrekking tot AR (augmented reality) is door sneller wordende mobiele processoren, speciale sensoren en bijbehorende APIs van Apple en Google Android klaar voor productie. Met AR kunnen applicaties gemaakt worden die gebruikers het gevoel geven dat ze zich in de app bevinden. Deze trend is echter niet relevant voor een kennisplatform, omdat hier geen producten maar oplossingen weergegeven worden. Oplossingen die door de community aangedragen worden. Deze trend zal dus ook niet verwerkt worden binnen het project.

7) **Chatbots and conversational**

Een van de meest interessante opkomende trends. Deze trend met betrekking tot het ontwerpen van gesprekken en gespreksvoering is in mijn optiek de meeste interessante mobiele trend voor de komende tijd. Het concept van een persoonlijke assistentie is te verwerken in enorm veel applicaties, van fitness tracker tot boodschappenlijstje. De trend is echter niet relevant voor implementatie in het project, maar kan wel ondersteund worden door het opzetten van een API, waarmee derden de informatie op het platform kunnen benaderen. Deze trend zal dus niet toegepast worden binnen het project.

Conclusie

Uit het analyseren van verschillende trendanalyses met betrekking tot mobiele ontwerpen kan geconcludeerd worden dat er veel verschillen zitten tussen de trends. Echter zijn er ook overeenkomende trends, welke in deze analyse verder zijn onderzocht.

De analyses van individuele trends laten zien dat de trends mogelijkheden bieden, maar dat niet alle trends relevantie hebben tot het project. Daarbij komt kijken dat binnen de scope van het project (negen weken) niet alle trends haalbaar zijn om uit te voeren door onszelf.

De trends **Micro-animations**, **(Animated) Illustrations** en **Rounded (corners) and Organic Shapes** zijn relevant en toepasbaar met betrekking tot het project. Dit heeft te maken met het feit dat deze trends klein en eenvoudig toe te passen zijn in de scope van het project.

De volgende trends **3D elements**, **Immersion through AR** en **Micro-animations** zijn mogelijk geworden door de ontwikkelingen in mobiele rekenkracht (doormiddel van nieuwe mobiele processoren), nieuwe (toegepaste) sensoren en APIs.

Literatuur

99designs Team. (2020, 2 december). *9 top app design trends for 2021*. 99designs.

<https://99designs.nl/blog/trends/app-design-trends/>

Babich, N. (2020, 17 december). *10 Mobile UX Trends for 2021 - UX Planet*. Medium.

<https://uxplanet.org/10-mobile-ux-trends-for-2021-bead97dce9e4>

Bahaieva, O. (2020, 3 december). *App Design Trends 2020 - Muzli - Design Inspiration*. Medium.

<https://medium.muz.li/app-design-trends-2020-c742184c2777>

D. (2021, 25 februari). *Mobile App Design Trends 2021: Comprehensive Collection*. Fireart Studio.

<https://fireart.studio/blog/mobile-app-design-trends-2020-comprehensive-collection/>

DesignSense. (2020, 28 december). *UI Design Trends 2021* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=5RluSnRPRbI>

Herdina, M. (2020, 28 september). *Augmented Reality Disappeared From Gartner's Hype Cycle - What's Next?* ARPost.

<https://arpost.co/2020/09/25/augmented-reality-gartners-hype-cycle/>

Matyunina, J. (2020, 26 november). *UI/UX Design Trends for Mobile Apps to Watch Out in 2021*.

Mobindustry - App Development. <https://www.mobindustry.net/ui-ux-design-trends-for-mobile-apps-to-watch-out/>

Mooij-Gebler, E. (2018, 30 maart). *Why use micro-animations in your design?* Hike One.

<https://hike.one/update/why-use-micro-animations-in-your-design>

Rajput, M. (2021, 1 februari). *Top Mobile App UI/UX Design Trends That Will Skyrocket in 2021*.

MindInventory. <https://www.mindinventory.com/blog/mobile-app-ui-ux-design-trends-2020/>

Redactie. (2017, 22 september). *Skeuomorfisme: wat is skeuomorphic design?* iCulture.

<https://www.iculture.nl/uitleg/skeuomorfisme/>