

Wat zijn micro interacties?

Soort onderzoek: Biebonderzoek

Hoofdvraag: Wat zijn micro interacties?

Deelvragen:

Hoe werken micro interacties?

Hoe gebruik je micro interacties?

Hoe implementeer je micro interacties?

Micro interacties zijn kleine momentjes van interactie tussen de gebruiker en het design. Het zijn acties die je vaak pas mist wanneer ze er niet zijn. Een goed voorbeeld hiervan is de wachtknop van een stoplicht. Sommige stoplichten hebben voor voetgangers een knop waarop ze kunnen drukken, om het systeem te laten weten dat ze over willen steken. Oude knoppen geven de gebruiker geen feedback, met als resultaat dat mensen er meerdere keren op blijven drukken. Nieuwere knoppen geven licht als reactie, zo weet de gebruiker dat de knop is ingedrukt. Nog een stap daarboven zijn stoplichten die aftellen totdat ze groen worden. De nieuwe knoppen en het aftellende stoplicht zijn vormen van micro interacties. Kleine details die de interactie prettiger maken voor de gebruiker.





Micro interacties hebben altijd maar één doel, het geven van feedback aan de gebruiker. Een micro interactie is opgebouwd uit 4 delen: Triggers, rules, feedback, en loops & modes



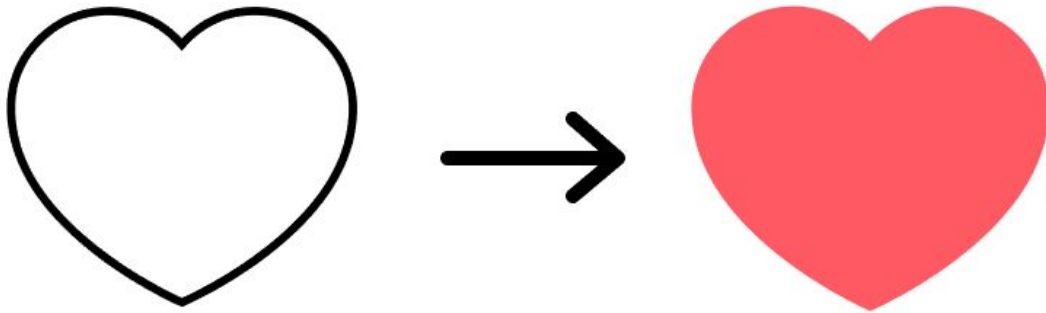
De trigger start de micro interactie. Dit kan de input van de gebruiker zijn, maar ook de input van het systeem (bijv. een sensor die iets detecteert).

De rules bepalen wat de micro interactie gaat doen als reactie. Bijvoorbeeld licht aan of juist licht uit.

De feedback laat de gebruiker weten wat er gebeurt, vaak is dit in visuele vorm (zie like button).

Maar de feedback kan ook in de vorm van geluid of gevoel. Het geluid van een inkomend berichtje is feedback.

Loops & modes bepalen wat er met een micro interactie gebeurt wanneer de situatie verandert. Voorbeeld: je klikt een like button aan, de knop verandert van kleur. Je drukt nog eens op de knop, de loops & modes zorgen ervoor dat de kleur weer verdwijnt en dat het de feedback consistent is.



Een like knop heeft een micro interactie .

<https://dribbble.com/shots/4062011-Daily-UI-Day83-Button>

<https://dribbble.com/shots/5487895-Tab-bar-active-animation>

Waarom micro interacties?

Hoewel het details zijn, zijn micro interacties erg belangrijk voor de gebruikerservaring. Wanneer een micro interactie op de juiste manier is toegepast, zal deze de gebruikerservaring verrijken. Maar wanneer een micro interactie slecht is toegepast zal deze juist de gebruikerservaring verslechteren.

Waar helpen micro interacties mee?

Micro interacties doen meer dan je gebruikers een goed gevoel geven. Ze voorkomen fouten en errors, communiceren de status van het systeem en helpen ook bij het communiceren van je merk. Wanneer je micro interacties op de juiste manieren gebruikt hebben ze een grote meerwaarde, waardoor ze een sleutel element kunnen vormen in het differentiëren van je product.

“Microinteractions provide feedback to keep users informed and engaged, and without them, your customer experience will suffer.”

[-https://www.nngroup.com/articles/microinteractions/](https://www.nngroup.com/articles/microinteractions/)

Waar micro interacties mee helpen:

- Het voltooien van een enkele taak

- Het managen van een taak die nog niet voltooid is
- Het aanpassen van instellingen
- Het voorkomen van fouten
- Het besturen van een gaande proces
- Het creëren of laten zien van een stukje content
- Interactie met een enkel stuk data
- Het aan en uit zetten van functies
- Het koppelen van apparaten
- Ze maken het makkelijker voor gebruikers om je website te gebruiken
- Ze geven meteen relevante feedback over een voltooide actie door een gebruiker
- Ze geven de gebruiker tips
- Ze communiceren informatie over bepaalde elementen, bijv. of ze interactief zijn of niet
- Ze begeleiden de aandacht van de gebruiker
- Ze voegen extra emotie toe
- Ze moedigen de gebruiker aan om te interacteren
- Een merk communiceren

Micro interacties kunnen ook helpen om een zogeheten halo-effect te creëren. Wanneer micro interacties goed ontworpen zijn kunnen ze de gebruiker een positief gevoel over je merk geven en daarmee ook de acties van de gebruiker beïnvloeden; Meestal zonder dat de gebruiker zich realiseert waarom. Wanneer je een aspect van een product leuk of niet leuk vindt, zal dit ook invloed hebben op hoe je het gehele product ziet. Het is dus van belang dat je micro interacties op je juiste manier toepast.

Waarom zijn micro interacties voor digital design zo belangrijk?

Veel digitale producten worden ontworpen met als doel om meerdere keren gebruikt te worden. Om dit doel te bereiken wil je het gedrag van je gebruikers zo veranderen dat het gebruik van jouw product een gewoonte voor ze wordt. Hiervoor is een prettige gebruikerservaring essentieel; Micro interacties kunnen hierbij helpen.

Mensen willen maximaal profiteren van zo weinig mogelijk moeite, dit is ook zo in de digitale wereld. Wanneer je gebruikers weinig moeite hoeven te doen om hun doel te bereiken en daarbij ook nog wat genot ondervinden van de interactie; Dan geef je je gebruikers net dat beetje extra waardoor ze terug blijven komen naar je product.

“Features bring a user to a product, but it’s the details that make a user want to stay.”

- <https://www.invisionapp.com/inside-design/use-microinteractions-improve-ux-design/>

Waar en wanneer gebruik je micro interacties?

Zoals al eerder beschreven, helpen micro interacties met verschillende dingen. Maar om ze goed te laten werken moeten ze juist toegepast zijn. Maar waar zijn ze dan nodig? Micro interacties hebben altijd een doel, dus gebruik ze alleen wanneer ze een doel hebben. Er zijn geen geschreven regels, maar wel tips, voorbeelden en suggesties. Omdat je ze gebruikt om de gebruikerservaring te verbeteren moet je eerst weten wat de gebruikerservaring verbetert. Jakob Nielsen van de Nielsen-Norman group heeft 10 Heuristieken beschreven die als globale regels gelden voor het

creëren van een prettige gebruikerservaring.

1. Zichtbaarheid van de systeem-status

Bij deze heuristiek is het van belang dat er fatsoenlijke feedback gegeven wordt in een reëel tijdsbestek.

Dit kan je bijvoorbeeld doen door een laad animatie te laten zien, hierdoor weet de gebruiker dat zijn/haar actie is doorgekomen bij het systeem.

Een ander voorbeeld is een statusbalk die laat zien hoe ver het proces is. Bijv. een balk die laat zien dat de download 80% is.

2. Gelijkenis tussen het systeem en de echte wereld

Het systeem moet dezelfde taal spreken als de gebruiker, zodat de gebruiker kan begrijpen wat er aan de hand is.

Het algemene taalgebruik moet duidelijk zijn voor de gebruiker. Gebruik geen ingewikkelde vakjargon, en praat in Jip en Janneke taal waar het kan. Op deze manier blijft het helder voor de gebruiker.

Laat het ontwerp natuurlijk aanvoelen door het digitale zo gelijk mogelijk te houden met het echte leven. Een voorbeeld hiervan is het markeren van tekst.

3. Gebruiker controle en vrijheid

Het gebeurt vaak dat gebruikers zelf een fout maken. In deze gevallen heeft de gebruiker een knop nodig om deze fout ongedaan te maken. Zo komen je gebruikers niet vast te zitten.

4. Consistentie en standaarden

Gebruikers zouden zich nooit hoeven af te vragen of verschillende woorden, knoppen, acties etc. hetzelfde betekenen.

5. Error preventie

Voorkomen is beter dan genezen, hetzelfde geldt voor errors. Probeer acties weg te laten als ze vatbaar zijn voor errors en geef bevestigingsopties aan je gebruikers, zodat ze minder snel fouten maken.

6. Herkenning i.p.v. herinnering

Zorg dat je gebruikers niet veel moeten onthouden; zorg dat ze altijd instructies bij de hand hebben.

7. Flexibiliteit en doeltreffend gebruik

Wanneer iemand voor het eerst een systeem leert kennen is de basis vaak genoeg. Maar wanneer iemand het systeem al langer kent en er een routine in wil maken, is het handig dat er opties zijn om het proces te versnellen.

8. Esthetiek en minimalistisch ontwerp

Laat alleen de relevante informatie zien, alles wat extra is concurreert met de relevante

informatie. Hierdoor is er kans dat de belangrijkste gedeeltes sneller over het hoofd worden gezien.

9. Help gebruikers met herkennen, diagnoses stellen en het herstellen van fouten.

Laat gebruikers herkennen wat er fout is gegaan door bijv. een 404 pagina te weergeven. Dit helpt de gebruiker al een stuk meer dan alleen foutcode, denk daarnaast ook aan het voorstellen van een mogelijke oplossing.

10. Help en documentatie

Het is het beste natuurlijk als er geen instructies gegeven hoeven te worden. Maar als het toch nodig is, moet de informatie makkelijk te zoeken en vinden zijn.

Nu we weten hoe je een prettige gebruikerservaring creëert, kunnen we kijken naar waar je de micro interacties toe kan passen ter voorbeeld. (Per heuristiek)

#1 Zichtbaarheid Systeemstatus – Laad animaties

Het beste voorbeeld voor deze heuristiek zijn laadanimaties. Om deze zo goed mogelijk te laten werken moet je je aan deze regels houden:

- Gebruik geen statische laadknoppen (waar niets beweegt)
- Wanneer de laadtijd langer is dan 10 sec, zet er een progress bar bij
- Looped animations, alleen voor snelle acties

<https://dribbble.com/shots/5709751-Activate-Button>

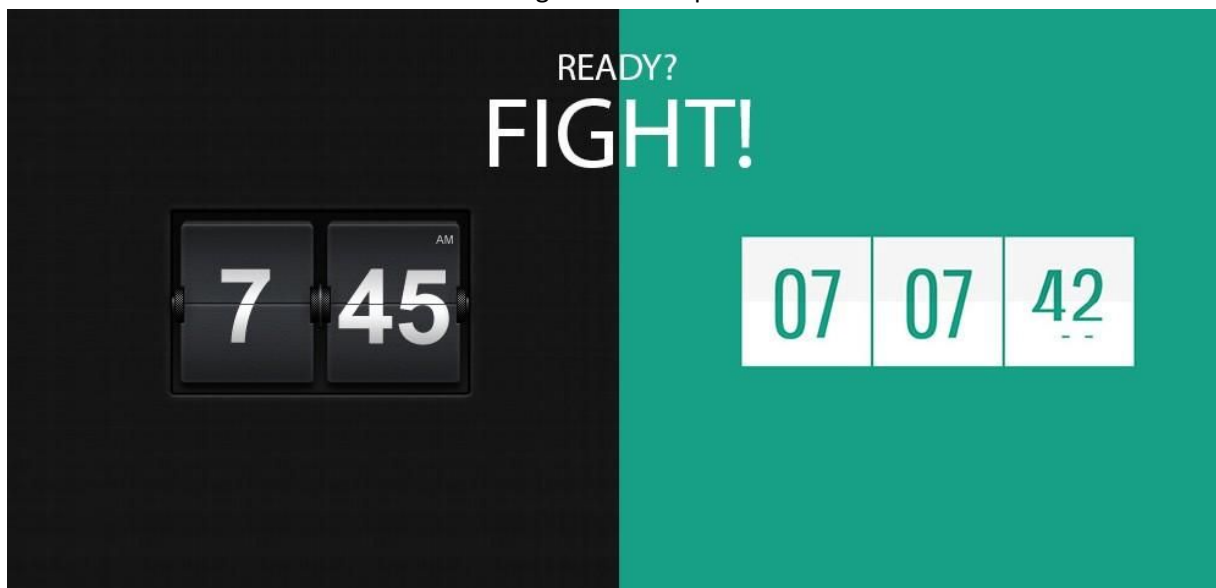
<https://dribbble.com/shots/4037784-Geometric-shapes-loading-animation>

<https://dribbble.com/shots/4649007-Micro-interactions-in-the-file-upload-flow>

<https://dribbble.com/shots/5652848-VAT-Auto-Detection-Oonto>

#2 Gelijkenis echte wereld – Markeren tekst

Skeuomorfisme is de term voor realistisch-digitaal ontwerp



Ondanks dat deze stijl tegenwoordig vrijwel niet meer wordt gebruikt en is vervangen door flat design, helpt het gebruikers wel begrijpen wat iets moest voorstellen. Wanneer je iets realistisch ontwerpt voelt het voor mensen natuurlijker aan, omdat de overstap vanuit de realiteit naar digitaal dan kleiner is.

Animation for microinteraction

The first type, including animation enabling microinteraction is, perhaps, the most useful type of motion design in the aspect of user interfaces. It becomes the way to make interaction quick and clear for the user, often imitating real physical interaction such as pushing the buttons, opening boxes or doors, pulling handles and so on and so forth. Animation of this kind is like health: people do not notice it when it works properly, but understand its importance when something goes wrong. Microinteractions enabled by interface animation are also hardly notable for user until the moment when they face the problem of their absence.

Top highlight

 May 10 • 5 min read



The best products do two things well: features and details. Features are what draw people to your product. Details are what keep them there. And details are what actually make our app stand out from our competition since features can be easily copied — *Instagram stories for example*.

Hierboven zie je een voorbeeld van hoe Medium een optie heeft om tekst te markeren. Dit is een goed voorbeeld van hoe je een realistisch element naar digitaal kan vertalen.

#3 Gebruiker controle en vrijheid – Ongedaan maken

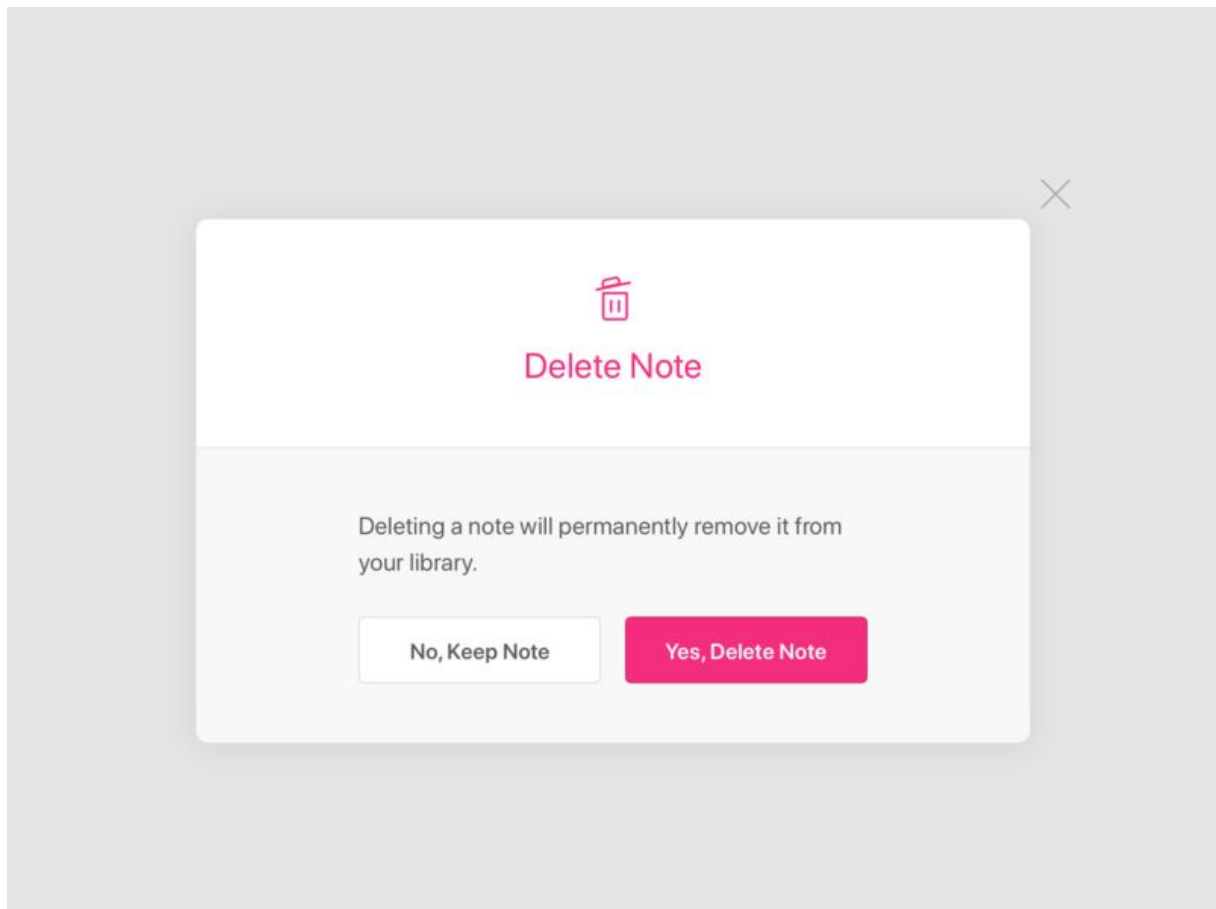
Geef gebruikers een uitweg wanneer ze een fout maken.

<https://dribbble.com/shots/1936758-GIF-of-the-Tap-Bar-Concept>

<https://dribbble.com/shots/3680247--Microinteractions-Like-Share-Button>

#5 Error preventie – Confirmatie

Om fouten en onzekerheid te voorkomen kan je een extra stap in je ontwerp verwerken.



<https://dribbble.com/shots/6363045-Daily-UI-Challenge-054-Confirmation>
<https://dribbble.com/shots/6372790-Coffee-Ordering-Animation-Starbucks>

<https://dribbble.com/shots/5520411-DailyUI-011-Flash-messages>

<https://dribbble.com/shots/4908813-Invalid-Email-Error>

#6 Herkenning i.p.v. herinnering – Help buttons

Met een tooltip of help optie bij de hand kunnen gebruikers makkelijk informatie vinden, daardoor hoeven ze niet weg te navigeren en alles te onthouden.

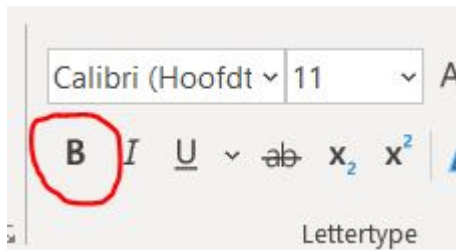
<https://dribbble.com/shots/2702929-Help-button-interaction>

<https://dribbble.com/shots/6756457-New-tooltip-ideas-for-more-information>

<https://dribbble.com/shots/2362292-Predict-Launch>

#7 Flexibiliteit en doeltreffend gebruik – shortcuts

Laten we Word als voorbeeld nemen, een beginnende gebruiker selecteert de tekst met een muis en maakt deze vet door boven op de B knop te drukken in het menu.



Wanneer je al wat meer ervaren bent met het programma wil je dit misschien sneller doen, hiervoor bestaan er shortcuts. Ctrl + B maakt je geselecteerde tekst vet. Ctrl + i zet de tekst in italics en zo heb je er nog veel meer. Deze micro interacties versnellen het proces van de gebruiker, hieronder volgen meer voorbeelden ter inspiratie.

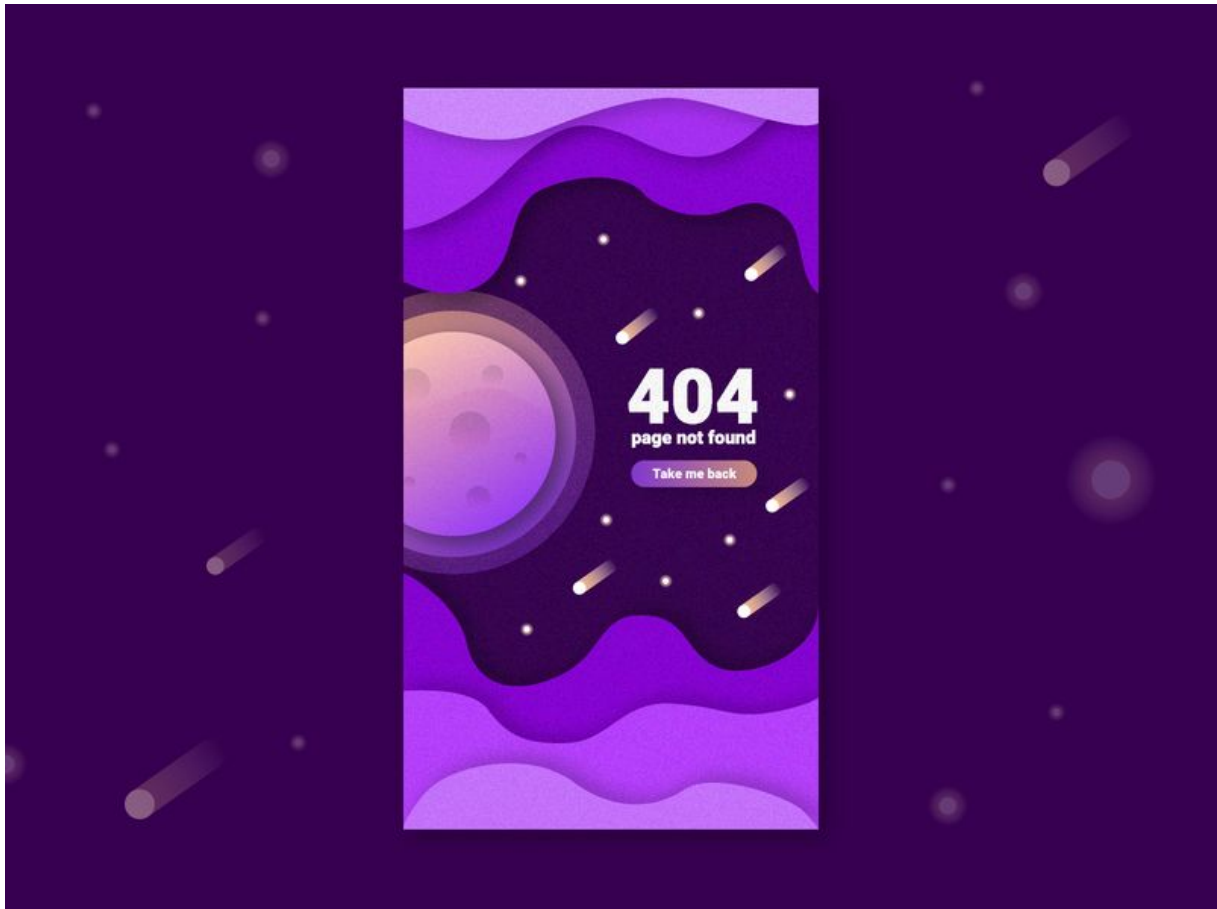
Zorg er bijv. voor dat gebruikers niet 2x dezelfde informatie hoeven in te voeren.

Een ander voorbeeld is het dubbeltikken op een foto op Instagram, dit is ook een shortcut die net wat sneller werkt dan op het hartje drukken. Dit is een voorbeeld van het gebruik van gestures voor deze heuristiek.

<https://dribbble.com/shots/3294620-Double-Tap>

#9 Gebruikers helpen met fouten – Errors

Vertaal je errors door er een uiterlijk aan te geven die je gebruikers begrijpen.



<https://dribbble.com/shots/5500576-DailyUI-008-404-page>

<https://dribbble.com/shots/4890710-Empty-States-Coding-Concept-freebie>

Naast het vertalen van de boodschap, help ze ook met het oplossen.

<https://dribbble.com/shots/4908813-Invalid-Email-Error>

<https://dribbble.com/shots/4840488-Error-Form>

<https://dribbble.com/shots/5375484-Anyone-out-there>

Waar moet je rekening bij houden bij het ontwerpen van een micro interactie?

Er zijn verschillende dingen waar je rekening mee kan houden bij het maken van een micro interacties, hieronder volgt een lijstje best practices bij het maken van micro interacties.

- Verplaats jezelf in de gebruiker, denk hoe zij het zouden willen/ervaren
- Test al je micro interacties bij gebruikers
- Zorg dat je micro interactie altijd een doel heeft
- Gebruik ze alleen waar nodig, teveel werkt averechts
- Vermaak je gebruikers, geef ze een positief gevoel; Zo maak je de kans dat ze terugkomen groter.

- Zorg dat wanneer je tekst gebruikt dat deze makkelijk voor de gebruiker te begrijpen is, dus geen vak jargon.
- Hou het simpel, het zijn *micro* interacties
- Focus op emoties
- Wanneer je animatie gebruikt, zorg dat deze max. 400 milliseconden duurt
- Zorg ook dat alle animaties vloeiend verlopen en niet zwaar zijn/ veel laadtijd opnemen, laat je gebruiker niet langer dan 0.1 sec wachten
- Wees voorspelbaar (Groen is goed, rood is fout etc.)
- Blijf consistent
- Zorg dat hij bij je merk past