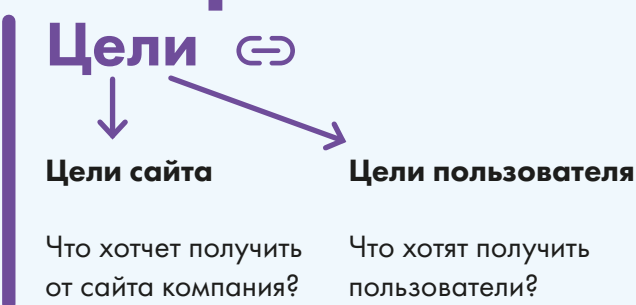


Проектирование микровзаимодействий на основе частотных макровзаимодействий

Макровзаимодействие



СТА-элемент

СТА (call-to-action) — призыв к действию. Призыв к действию — это подсказка, побуждающая посетителей сайта совершить конкретное, желаемое действие.

Составляющие эффективного СТА-элемента:

Купить сейчас

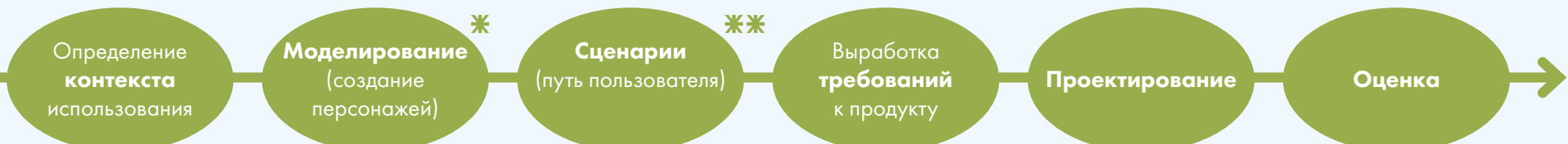
Ориентированный на немедленное действие язык

Ясность формулировки

Контраст и заметность

Хочу купить мармелад

Путь пользователя



* Пользовательские модели, или персонажи, — это подробные и структурированные архетипы пользователей, которые представляют собой различные устойчивые комбинации поведенческих моделей, склонностей, взглядов, целей, мотивов, выявленные на стадии исследований.

Информация о персонаже делится на три основные категории:

Демографическая

Женя, 19 лет

Психографическая

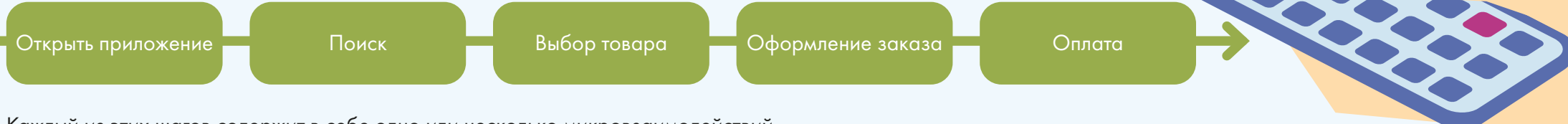
Студент. Проживает в Санкт-Петербурге с родителями. Не работает. Старается хорошо учиться, но имеет проблемы с тайм-менеджментом, в связи с чем находится в постоянном стрессе. Со стрессом предпочитает справляться потреблением большого количества сладкого.

Поведенческая

Предпочитает онлайн-шопинг, регулярно заказывает товары на маркетплейсах. Так как собственного заработка не имеет, старается экономить и закупается оптом.

**

Сценарии, основанные на персонажах — это краткие нарративные описания одного или более персонажей, применяющих продукт для достижения конкретных целей. Сценарии позволяют начинать проектирование с рассказа, описывающего идеальный с точки зрения персонажа опыт, фокусируя внимание на людях, их образе мысли и поведении, а не на технологии или бизнес-целях.



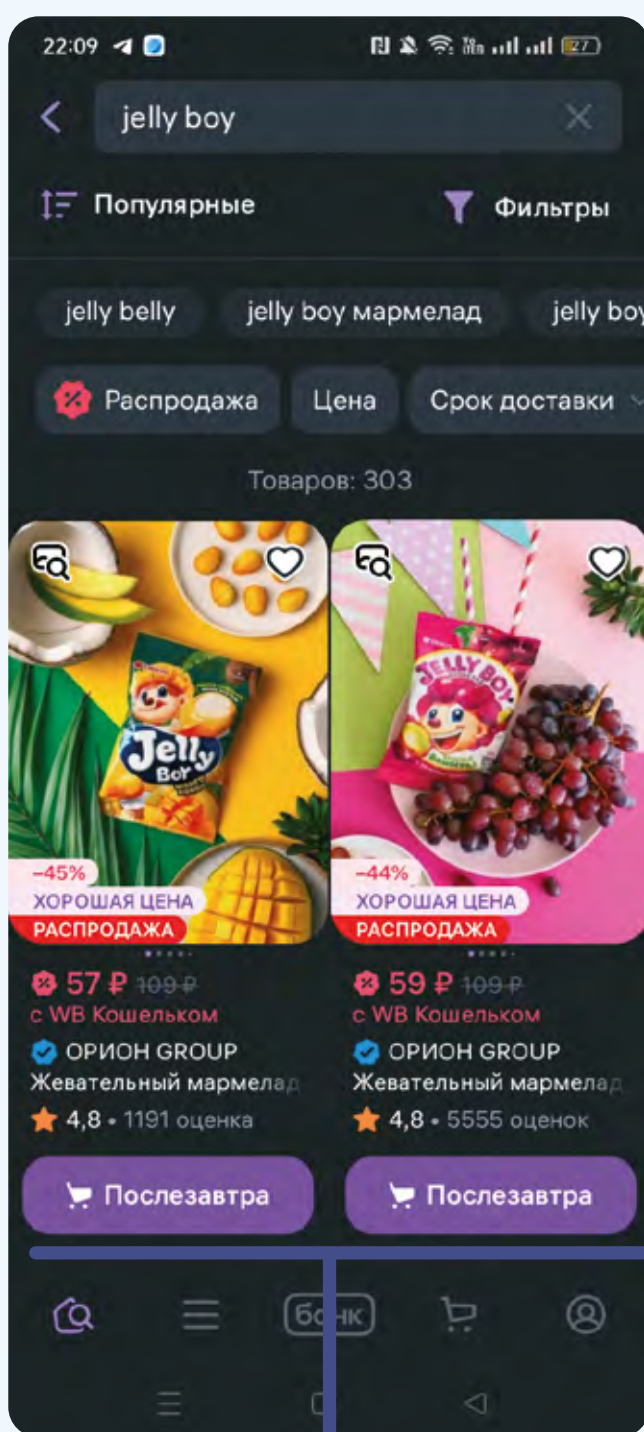
Каждый из этих шагов содержит в себе одно или несколько микровзаимодействий.

Микровзаимодействия

Микровзаимодействия — определенные мгновенные изменения, которые происходят во время использования сайта или приложения.

Триггер

Триггер — это физический или цифровой элемент управления либо условие (условия), запускающее микровзаимодействие.



Послезавтра

К оформлению

Пополнить

Купить сейчас

Цветной прямоугольник

Контраст с фоном

Текст, ориентированный на действие

Это кнопка

Правила

Правила определяют, как будет происходить микровзаимодействие и каким будет результат.

Обратная связь

Однако правила не озвучиваются напрямую. Чтобы пользователь знал, что происходит, используется обратная связь. Под обратной связью понимается явная информация о результатах выполненного действия. Это также означает постоянную видимость состояния системы.

✓ После нажатия кнопки с иконкой корзины товар переносится в корзину. Теперь в корзине 1 товар.

✓ После нажатия кнопки над иконкой корзины в меню появляется цифра 1. Для обратной связи желательно использовать элементы, уже находящиеся на экране.

Циклы и режимы

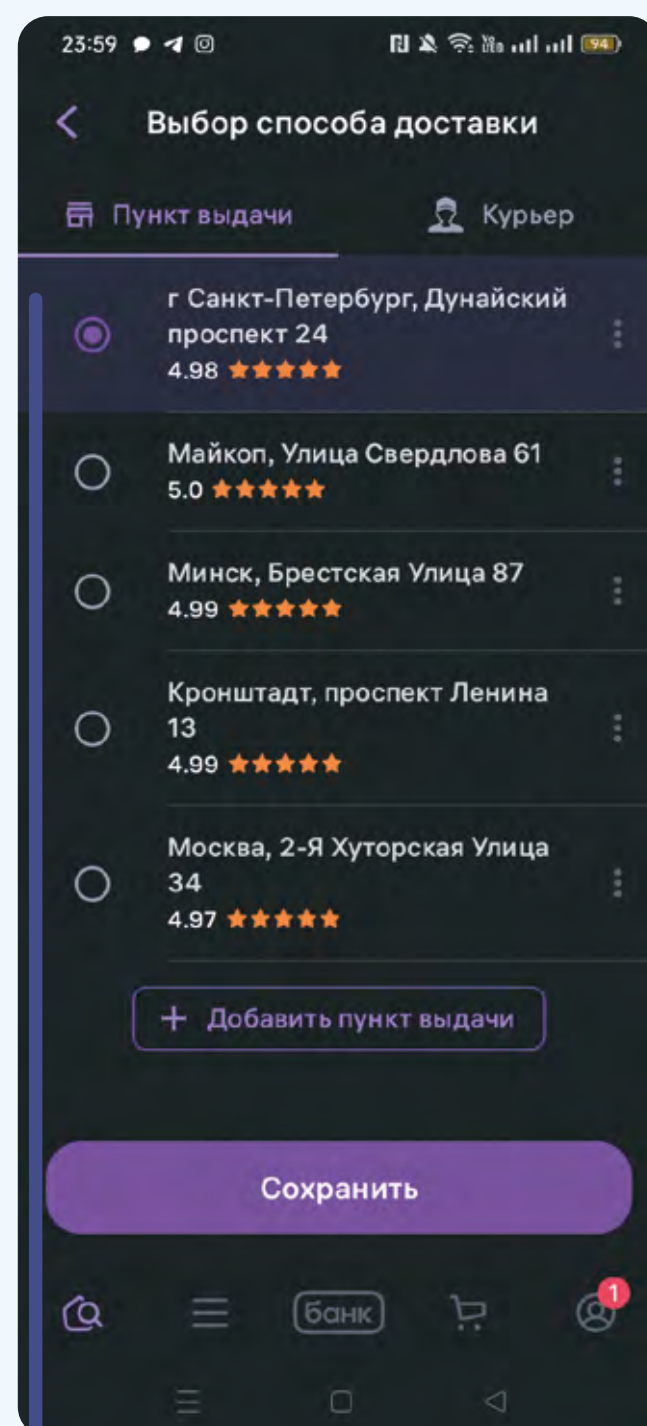
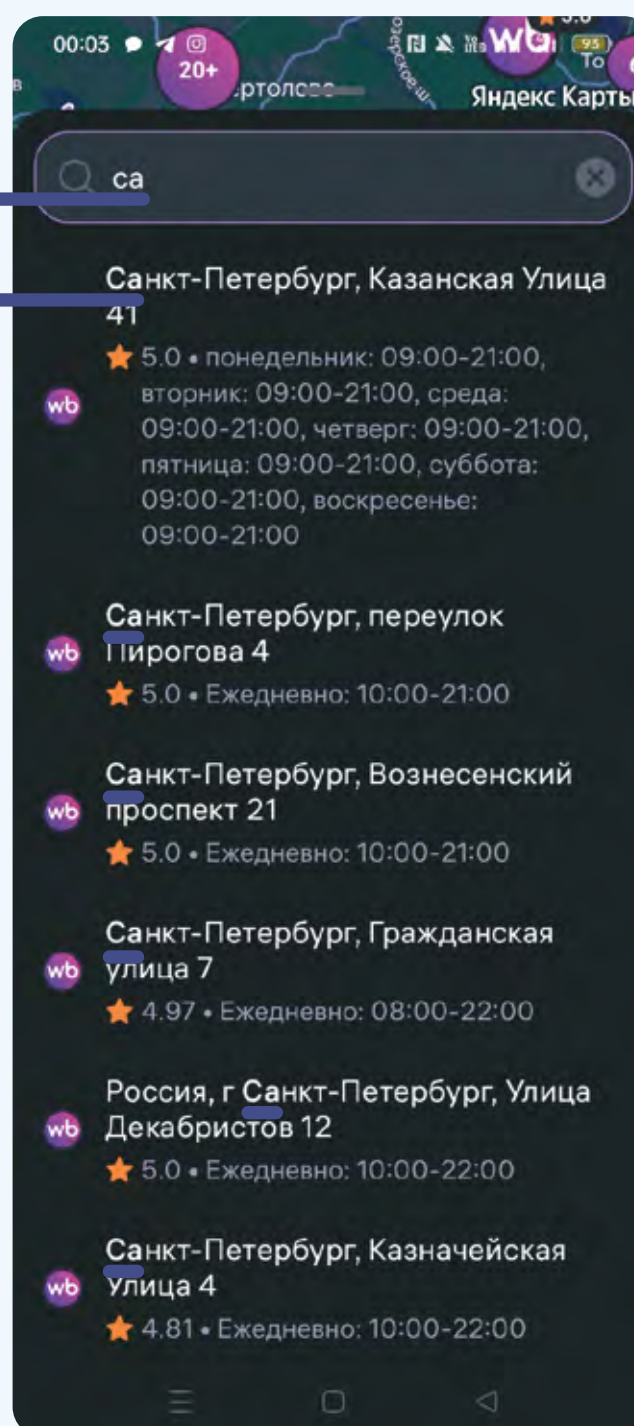
Режим — это отклонение от стандартных правил. Одним из распространенных режимов является режим настроек, в котором пользователь задает какие-то параметры микровзаимодействия. Находясь в режиме настроек, пользователь обычно не выполняет основную задачу, а лишь модифицирует ее. Режимы следует выводить на отдельный экран, чтобы не путать пользователя.

Цикл — это последовательность действий, повторяющаяся в течение заданного времени.

Циклы

Открытые

Замкнутые



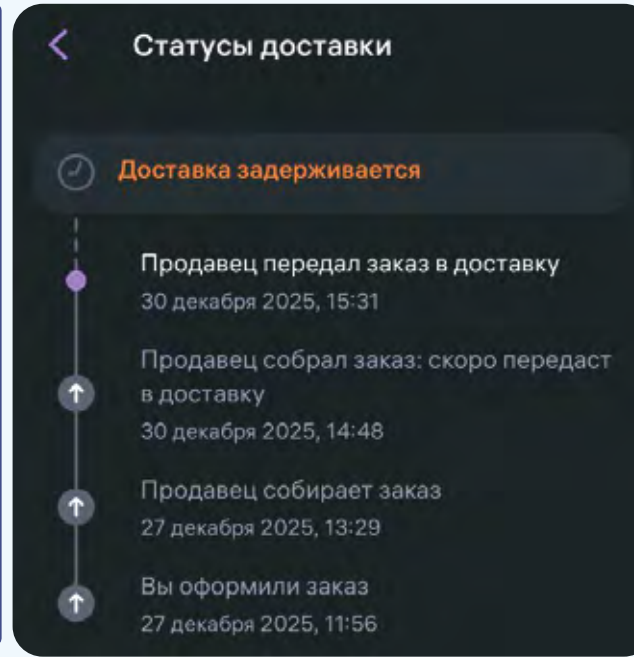
Приложение сохраняет все адреса ПВЗ, которые указывал пользователь

Микровзаимодействие адаптируется с течением времени, чтобы оно воспринималось как персонализированное или даже совершенно новое. Для этого необходим длительный цикл, возможно, охватывающий весь срок службы устройства или даже выходящий за его пределы, если данные о поведении пользователя можно хранить удаленно или переносить на новое устройство.

Приложение помнит адрес

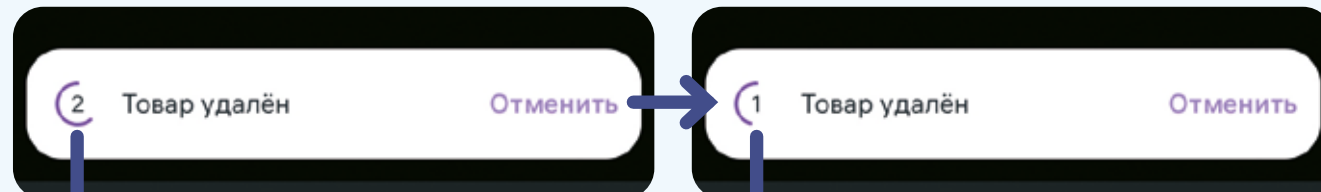
Я могу его не запоминать

Мне нравится это приложение!

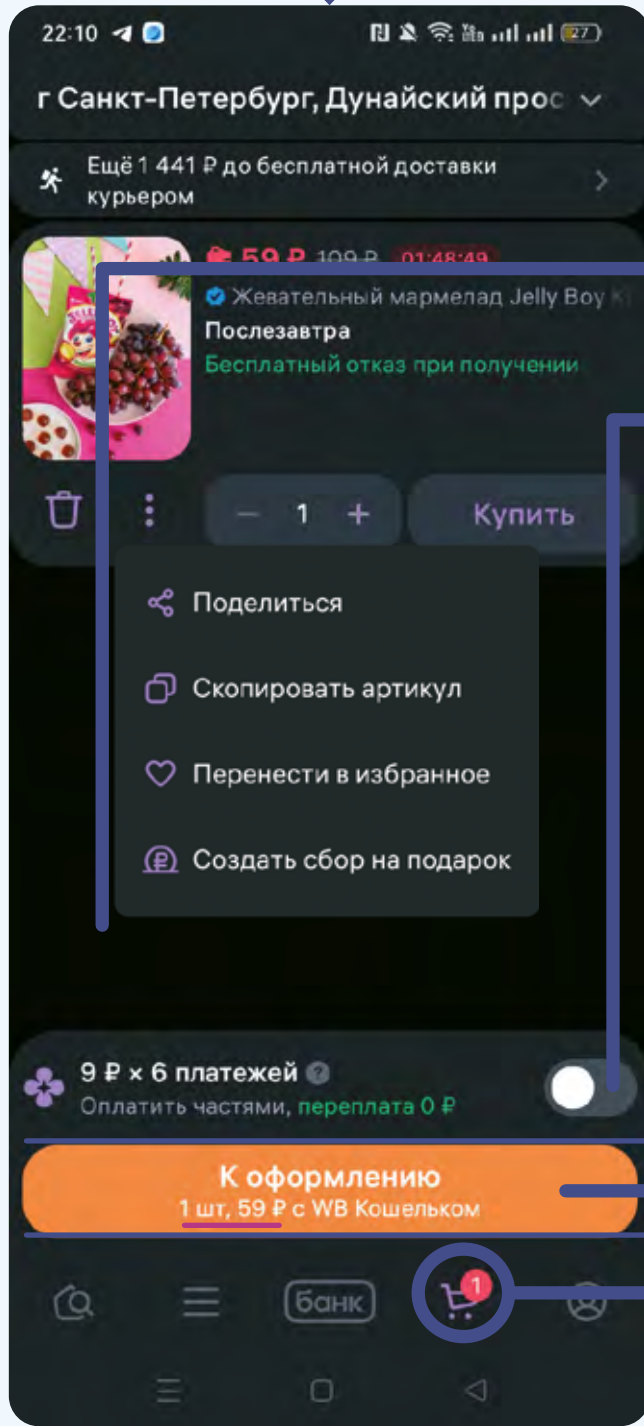


Анимация

Анимация позволяет привлечь внимание к изменениям на экране: после удаления товара из корзины появляется всплывающее окно



Анимация является инструментом предоставления обратной связи: анимирован круг загрузки и ведется обратный отсчет



Чем чаще используется микровзаимодействие, тем более заметным оно должно быть

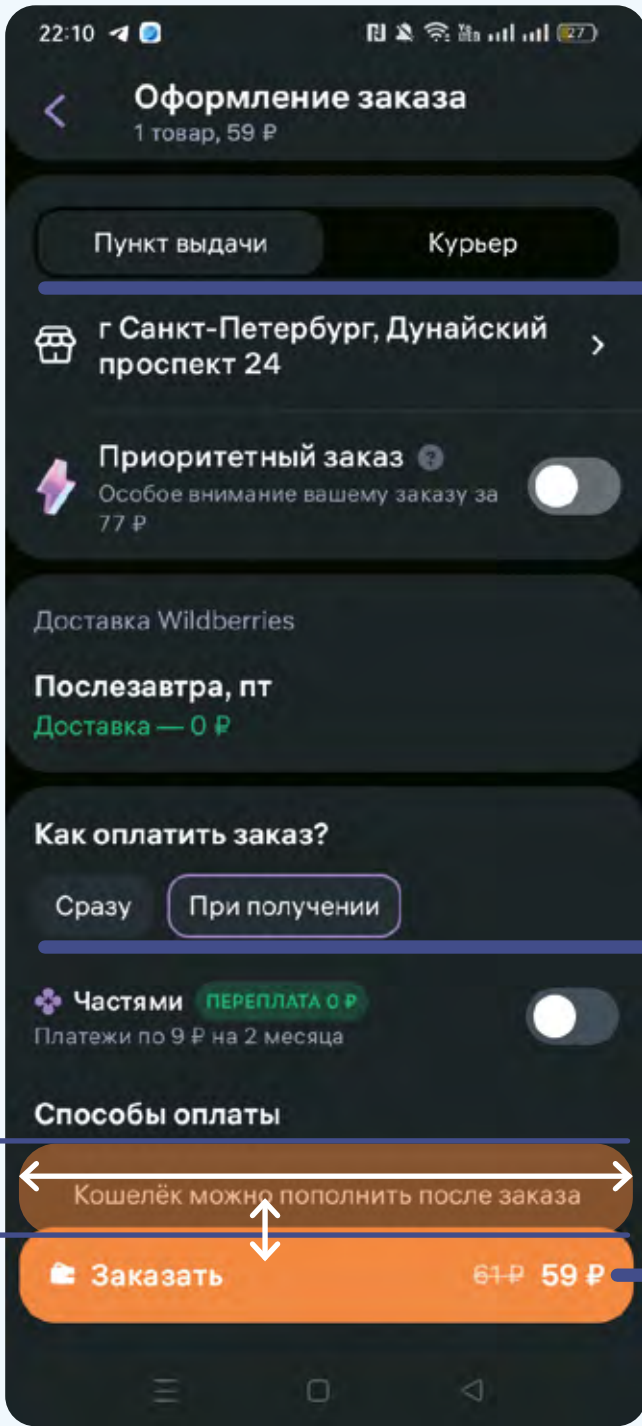
Типы элементов управления

Компонент — для действий, содержащих в себе поддействия

Переключатель — для действий с двумя состояниями

Кнопка — для одного действия

Закон Фиттса: время, необходимое для быстрого перемещения в область цели, зависит от отношения расстояния до цели к ширине цели.



Если пользователю предоставляется выбор, то самый частоиспользуемый вариант должен быть выделен или выбран автоматически

Обратная связь должна содержать минимальный объем информации, достаточный для того, чтобы донести суть происходящего.

Обратная связь должна информировать пользователя о состоянии: что происходит, на каком этапе сейчас действие, когда оно закончится.

Пользователь получает информацию о том, что ему нужно делать, и было ли его действие правильным и одобренным системой — приложение или веб-сайт обеспечивают немедленную визуальную обратную связь и учат пользователя корректно работать с системой.

Оформили

Следите за доставкой в заказах

Держите в WB Кошельке 369 Р

Для оплаты заказа со скидкой. Цена без скидки 381 Р

Аффорданс

Аффорданс служит для упрощения использования интерфейса без предварительного обучения. Смысл аффорданса заключается в том, насколько просто понять по внешнему виду назначение той или иной части интерфейса, чего следует ожидать от взаимодействия с конкретным элементом. Это интуитивное восприятие возникает за счет цвета, формы, текстовых подсказок, шаблонных символов и других визуальных средств.

Послезавтра

Контрастный прямоугольник со скругленными углами

Это кнопка

Туда можно нажать!

Иконка корзины

В магазине тоже есть корзина

Туда можно сложить товары!

Что будет сделано?

Когда?

Сколько будет стоить?

Триггер отражает данные, находящиеся внутри микровзаимодействия.