

ВИКОРИСТАННЯ МІКРОАНІМАЦІЙ ЗАДЛЯ ПОКРАЩЕННЯ КОРИСТУВАЦЬКОГО ДОСВІДУ

Дзугань К.О.

Науковий керівник – доц. Колесникова Т.А.

Харківський національний університет радіоелектроніки
(61166, Харків, пр. Науки, 14, каф. Медіасистем та технологій,
тел. (057) 702-13-78)

e-mail: katelyna.dzuhan@nure.ua, тел. (067) 946-04-01

Micro-interactions are one of the key points in a UI/UX design. Probably the best proof that attention to small details can give a big and powerful result. What comes out after the design process should not only be beautiful, but also be comfortable, beneficial. Micro-interactions play a significant role, not only influencing the appearance of a product or service but also influencing better formation of the user experience.

Мікрвзаємодії – один з ключових моментів в UI/UX-дизайні [1]. Це, напевно, найкращий доказ того, що увага до дрібних деталей може дати великий і потужний результат. Те, що виходить після закінчення процесу дизайну, має бути не тільки красивим, але і бути зручним, приносити користь. Мікрвзаємодії відіграють значну роль, не тільки впливаючи на зовнішній вигляд продукту або послуги але і впливаючи на краще формування користувацького досвіду.

Враження від продукту формується на підставі багатьох чинників, але найважливішим є комфортна взаємодія з ним. Для досягнення цього треба наперед продумувати елементи дизайну й того, як той чи інший елемент буде поводити себе в динаміці. За допомогою опитувань користувачів та досліджень можна відокремити деякі види взаємодій, які є дуже важливими при проектуванні інтерфейсів додатків та веб-сторінок [2].

Анімовані кнопки. Кнопки різних видів і призначення, очевидно, є найпопулярнішими елементами взаємодій. Більш того, вони легко сприймаються користувачами, як елементи, з якими вони можуть активувати функціонал веб-сторінки. Вони ідеальні навіть для користувачів без особливих комп'ютерних навичок, так як імітують взаємодію зі звичайними фізичними об'єктами. Так що, кнопки – це елементи, які дійсно впливають на природу взаємодії з користувачем, покращуючи і полегшуючи його, або навпаки, дратуючи і заплутуючи. Кнопки в багатьох випадках найчастіше використовуються тригери мікрвзаємодій, і життєво важливі елементи навігації. Тому вони потребують належної уваги дизайнера, не тільки в виборі кольору, форми, спецефектів, текстур і положення, а й у визначенні необхідності, доцільності і природи анімації.

Анімація «потягніть-вниз-щоб-оновити» [3]. Цей тип анімації для інтерфейсів є найпопулярнішим зараз, і користувачі часто просять його

реалізувати на перших порах UI-дизайну для мобільних додатків. З одного боку, одночасно надається два варіанти взаємодії з додатком, показуючи, що користувач досяг верхнього ліміту при скролі контенту, і що екран керування оновлений. З іншого боку, вона відкриває неймовірно широке поле для креативу на етапі графічного дизайну інтерфейсу, так як елементи, активовані в цьому процесі, можуть бути не тільки інформативними, а й стильними, розважають користувача. Більш того, цей тип анімації може ефективно використовувати певні елементи брендингу на підтримку впізнаваності бренду, покращуючи запам'ятовуваність лого або емблеми бренду.

Індикатори прогресу. Деякі види мікровзаємодій трапляються миттєво, іншим потрібен час для завершення. У будь-якому випадку, для позитивного відгуку у користувачів, їм важливо розуміти, що відбувається в кожен момент з взаємодії з екраном. Тому процес завантаження і інші подібні процеси повинні чітко демонструватися користувачу. Індикатори прогресу – це категорія мікровзаємодій, що дозволяє користувачам знати, що система все ще працює, щоб відреагувати на їхні дії. Вони можуть показувати певний або невизначений час очікування і можуть включати такі компоненти, як лінійні або кругові індикатори прогресу. Такі елементи спонукають користувача залишатися з продуктом, поки він чекає реакцію системи. В цьому випадку, дизайнери повинні проаналізувати ключову аудиторію, і вирішити, який тип анімації підійде тут найкраще. Чи потрібна смуга або колесо завантаження, або ж якісь додаткові дані на зразок відсотка завантаження та іншого пояснювального контенту.

Скасування дії. В системі повинен бути простий механізм скасування дії. Мікровзаємодії відображають стан компонента користувацького інтерфейсу і показують, що можна зробити далі. Мікровзаємодії надають зручну можливість для скасування дії, оскільки саме вони повідомляють користувача про те, що щось сталося.

Усі перелічені види мікровзаємодії є найважливішими елементами при спілкуванні користувача з інтерфейсом. Під час розробки веб-додатків та веб-сторінок, треба приділяти насамперед увагу тому, наскільки інформативним та зрозумілим є додаток. Мікровзаємодії дозволяють пояснити те, що відбувається у будь який момент, чи при видаленні файлу, чи при оновленні сторінки, або тоді, коли додаток завантажуються.

Література:

1. Saffer D. Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices (Voices That Matter). 2009. (2).
2. Saffer D. Microinteractions: Full Color Edition: Designing with Details. 2013.
3. Анимация в интерфейсах. URL: <https://habr.com/ru/post/198826/>.