

WEB-ДИЗАЙН, ЯК ПОЄДНАННЯ ПСИХОЛОГІЇ ТА МУЛЬТИМЕДІА

Гречко А.В., к.т.н., проф. Колендовська М.М.
Харківський національний університет радіоелектроніки,
кафедра МІРЕС, м. Харків, Україна
e-mail: anna.hrechko@nure.ua

Abstract. This article discusses several basic concepts of psychology used in interface design and web resources. Brief examples of the use of these concepts are given. Visual cues, Gestalt principles, short-term memory, the concept of motivation, and the concept of examples are just a few examples of how psychology influences web resource design. Psychology helps in choosing fonts, color palette and creating a website framework. Drawing up a portrait of the user and testing the prototype also do not do without the basics of psychology. Describes why a skilled web designer and designer should learn today.

З кожним роком Інтернет все глибше проникає в наше повсякденне життя, особливо, в умовах карантину. З'являється потреба переходу сфери послуг в цифровий простір. Щоб цей перехід був максимально продуктивним та вигідним для бізнесу, на допомогу приходять UI/UX дизайнери та розробники веб-ресурсів.

User Experience – важливий блок розробки ресурсу будь-якого характеру (інтернет-магазину, інформаційного ресурсу, реклами). На цьому етапі в гру вступає психологія.

Розробник повинен знайти баланс між цілями бізнесу та потребами користувачів. Якщо з цілями замовника (власника бізнесу) визначитись просто, то для розуміння потреб майбутніх користувачів необхідно провести кілька циклів досліджень, проектувань, тестувань, правок та нових досліджень.

Базові знання психології допомагають дизайнерам зрозуміти, як люди діють та чому діють саме так. Будь-які аспекти дизайну інтерфейсу користувача можуть бути суб'єктивними, проте психологія не може бути оскаржена.

Коли вперше користувач знайомиться з новим інтерфейсом, він розгублений. Щоб підвищити ефективність першої взаємодії рекомендовано використовувати психологічну концепцію візуальних підказок. Яскравим прикладом є іконографіка.

Завдяки розповсюдженним символам, до яких звик кожен з нас, інтерфейс стає інтуїтивно зрозумілим.

Психологічна концепція «принципі Гештальта» (закони близькості, подоби, симетрії та замикання) – засновані на інтуїтивному прагненні людей узагальнювати об'єкти на основі їхнього візуального компонування.

Групувати елементи керування необхідно в безпосередній близькості до вмісту, на який вони будуть впливати.

Потрібно враховувати, що людина не здатна утримувати велику кількість елементів у пам'яті. По можливості усувайте необхідність запам'ятовування інформації, зробивши її видимою або доступною. Наприклад, якщо користувач неправильно заповнив інформаційне поле, покажіть йому яке поле було невірним і чому. Необхідно демонструвати, як попередні рішення впливають на нинішню ситуацію.

Концепція мотивації. У 2010 році вчені в галузі маркетингу, соціальної психології та мотивації – Мінджунг Ку і Айсет Фішбах – провели дослідження та встановили, що люди, швидше за все, будуть мотивовані, щоб закінчити завдання, якщо вони бачать, що ще необхідно зробити, а не те, що вони вже зробили.

Ця концепція використовується, наприклад, у процесі оформлення замовлення: розділити на етапи, показати скільки кроків залишилося, цим показуючи, що користувач майже завершив дію.

Концепція прикладів. Краще 1 раз побачити, ніж 100 разів почути – приказка, яка розкриває сутність концепції. Коли ви вводите нові функції в проект, продемонструйте, як ними користуватись (відео-інструкція, підказка, тощо).

Це тільки декілька прикладів як психологія впливає на дизайн веб-ресурсів. Під час збору цільової аудиторії необхідно зрозуміти, кому буде корисний майбутній ресурс, які потреби користувачів він повинен закривати, як зробити взаємодію комфортно та результативною.

User Interface також будується на основах психології: підсвідоме сприйняття кольорової палітри, розміру шрифтів, патернів. Тестування прототипів – ще один важливий етап проектування. Розуміння, як виправити недоліки дизайну та покращити usability продукту – справа психології.

Таким чином, можна зробити висновок, що бути просто дизайнером сьогодні – не достатньо. Сучасний висококваліфікований спеціаліст – ще й психолог, верстальник, соціолог та емпат.

Список використаних джерел.

1. Kirill Lipovoy. (2018, 22 червня). 10 психологічних концепцій для дизайнерів. <https://cloudmakers.ru/10-psihologicheskikh-kontseptsii-dlya-dizajnerov>.
2. Susan M. Weinschenk (2011) 100 Things Every Designer Needs to Know About People (Voices That Matter). New Riders Publishing.
3. Jon Yablonski (2020) Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services 1st Edition. O'Reilly Media, Inc.