



ПрофсоUX

29 февраля 2020. Санкт-Петербург



Почему гайдлайны не панацея?

Взгляд исследователя

Константин Ефимов

X-Patterns

Давайте познакомимся



Константин Ефимов

- Социальный психолог
- С 2003 года работаю в сфере качественных исследований.
- Провожу исследования в области телекоммуникаций, сервисов, приложений и новых медиа.
- Общий опыт в Digital и Telecom – более 70 проектов, суммарно – порядка 300 исследовательских проектов.
- Управляющий партнер в исследовательском агентстве X-Patterns

Контакты

телеграм: [teplorod](#)

телеграм-канал: [PostPostResearch](#)

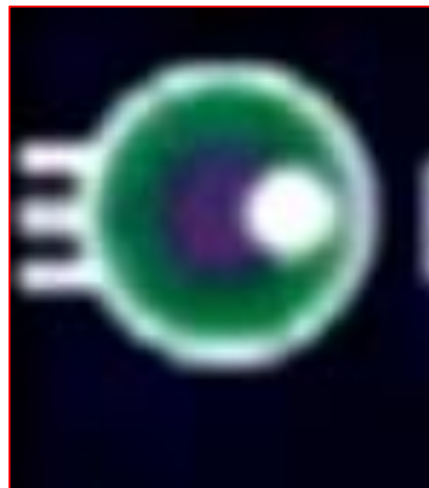
«... и имели головы, и ими они вредили»

(Откровение Иоанна Богослова. 9:19)

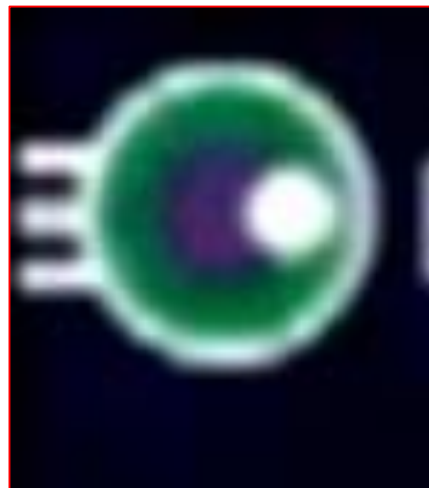
- Долгое время четких гайдлайнов для разработки приложений под Android не было. В отличие от iOS.
- В 2014 вышла первая версия Material Design.
- В 2018 вышла вторая версия Material Design.

- Единообразиие: гайдлайны должны делать приложения более понятными и удобными.
- Гайдлайны страхуют от грубых ошибок.
- А как это выглядит на практике?

Что делает эта иконка?

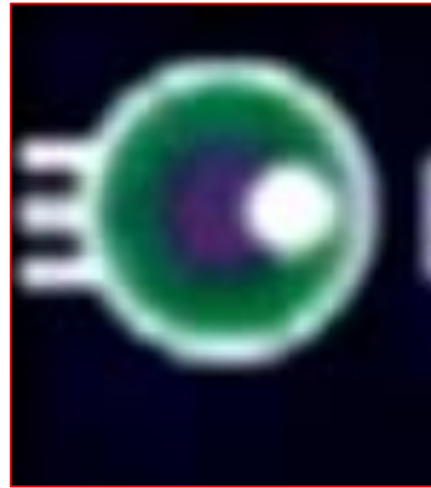


Что делает эта иконка?



Платформа Android

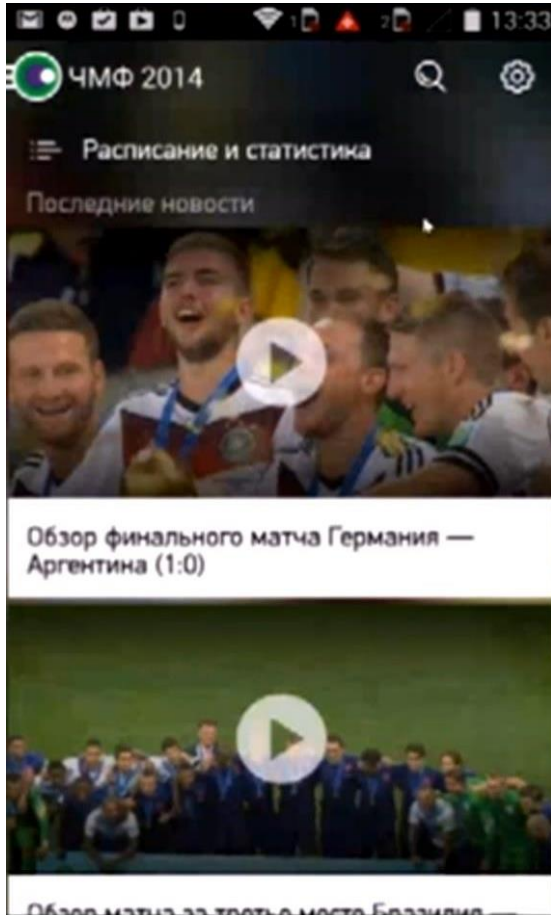
Что делает эта иконка?



Платформа Android

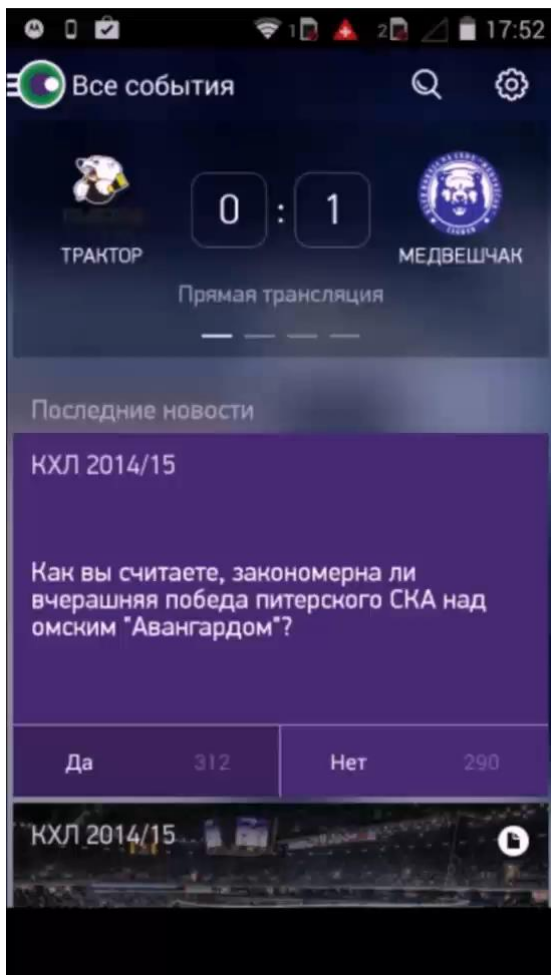


Платформа iOS



Гайдлайны Android допускают совмещение бургер-меню и логотипа.

Теория: это должно экономить место на экране.



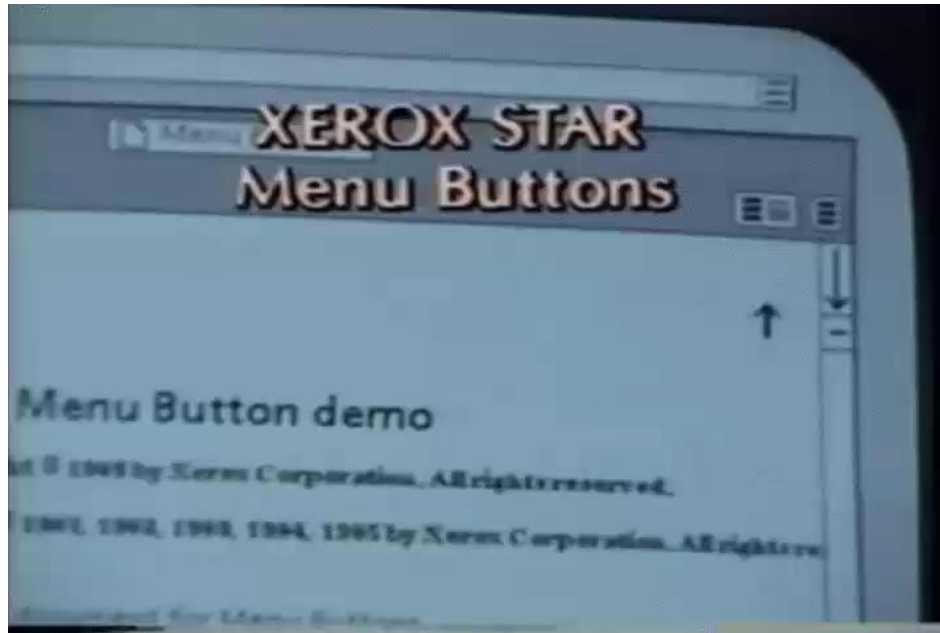
Реальность:



Четыре респондента (в возрасте от 25 до 45 лет) из восьми во время тестирования приложения (октябрь 2014 года) не смогли выполнить сценарии, предусматривающие использование бургер-меню.

Это был пример из 2014
А что в 2019?





Бургер-меню изобретено в 1981 году, на смартфонах оно появилось в 2009.

Наверное, все уже освоились?



Осень 2019



При тестирование банковского сайта, версия для десктопа из 12 респондентов 3 человека старше 45 лет не используют бургер-меню при выполнении сценариев. Они его «не видят»



При тестирование приложения для погашения кредитов из 16 респондентов 3 человека старше 45 лет, пользователи платформы андроид, не понимают, что такое бургер-меню.

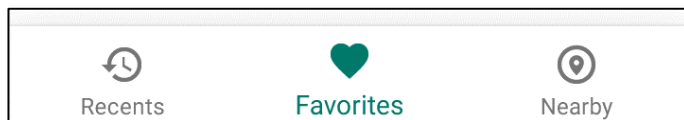


МЕНЮ

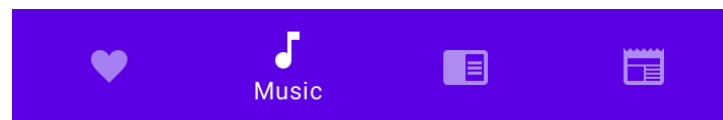
Текст и иконки вместе работают
намного лучше, чем что-то одно.
Но текст без иконки работает
лучше, чем иконки без текста.

Material Design 2014

3 пункта



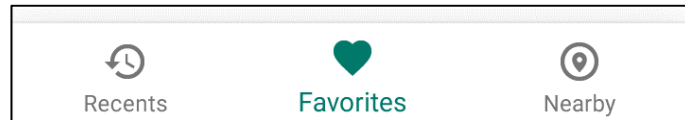
4 и более



Если у вас больше трех пунктов в нижнем меню, то рекомендуется подписывать только активный в данный момент пункт.

Material Design 2014

3 пункта

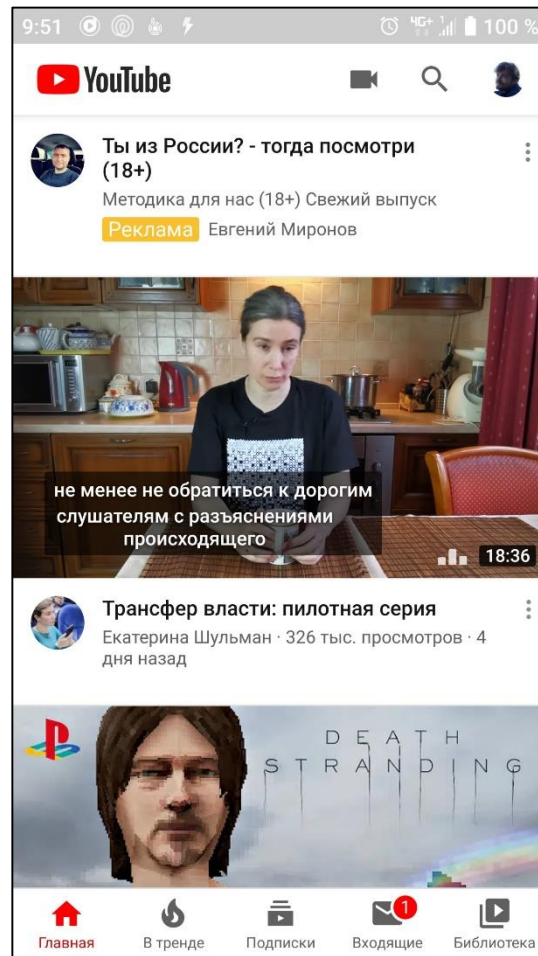


4 и более

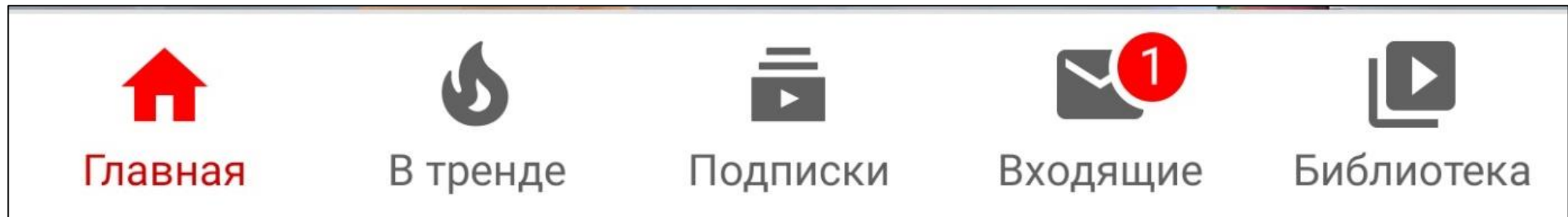


Предполагается, что пользователь может понажимать на кнопки, и разобраться с тем, какая иконка что означает.

Следует ли Google своим гайдлайнам?



Следует ли Google своим гайдлайнам?

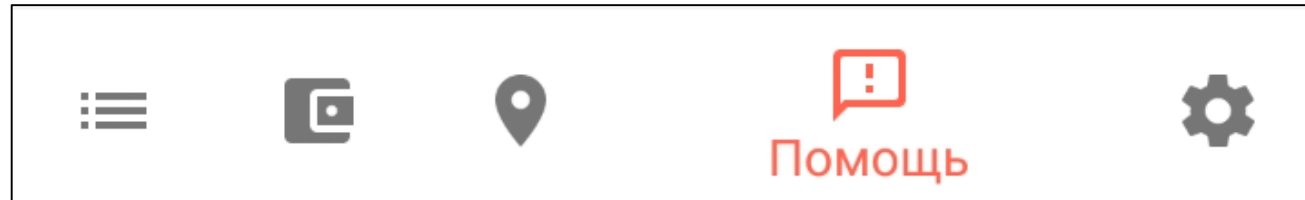


Пять пунктов в bottom-menu с подписями.
Хотя по гайдлайнам material design рекомендуется
подписывать только активный пункт

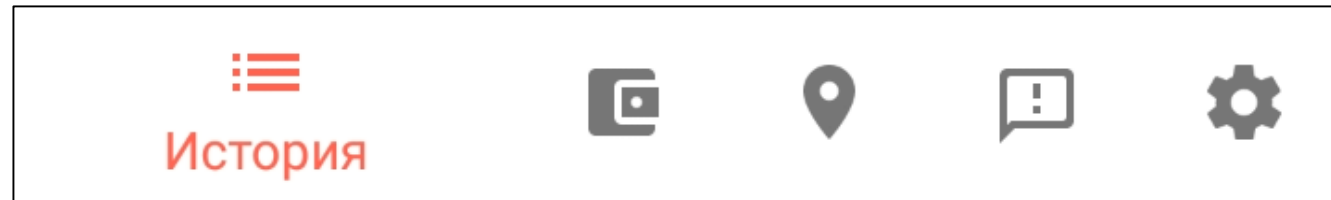
А ЧТО, ТАК МОЖНО БЫЛО?



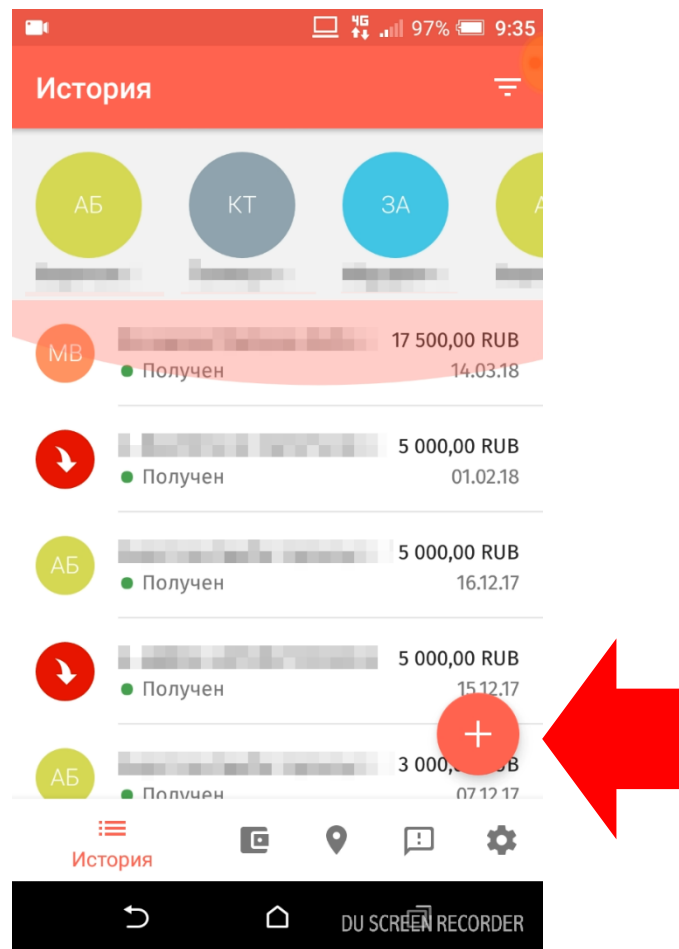
Что делает эта иконка?



Нет, это не бургер-меню)



Что делает иконка (+) в этом приложении?

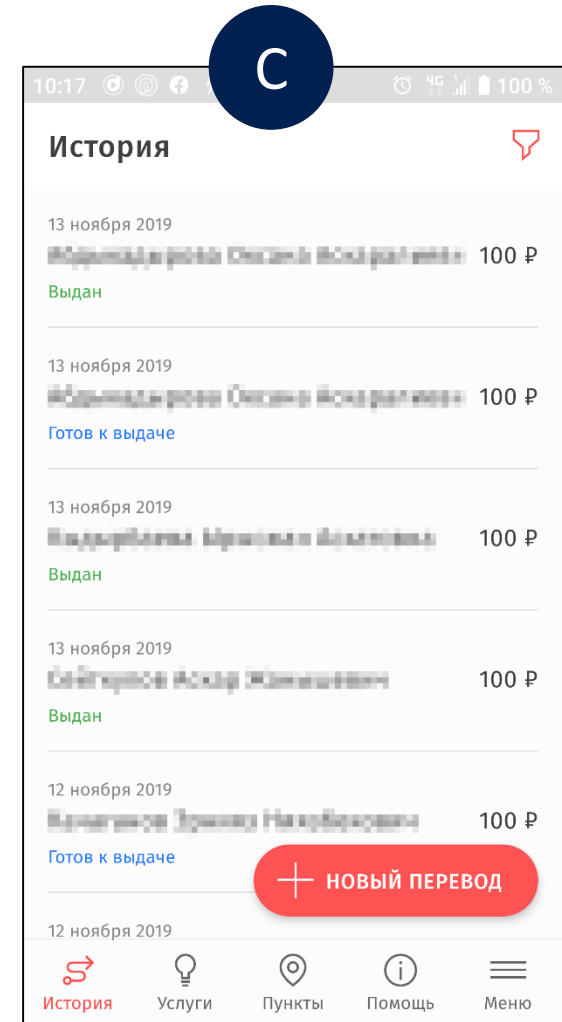
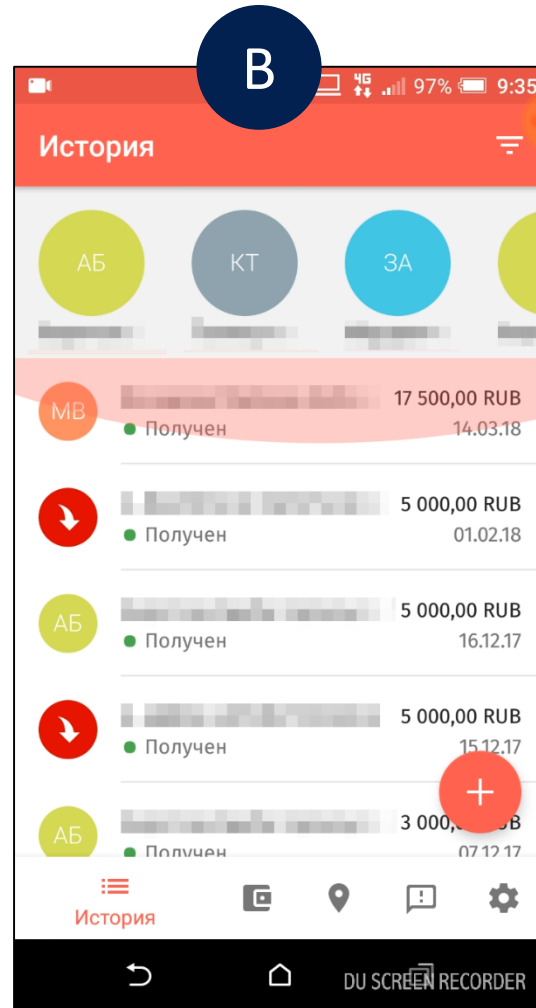
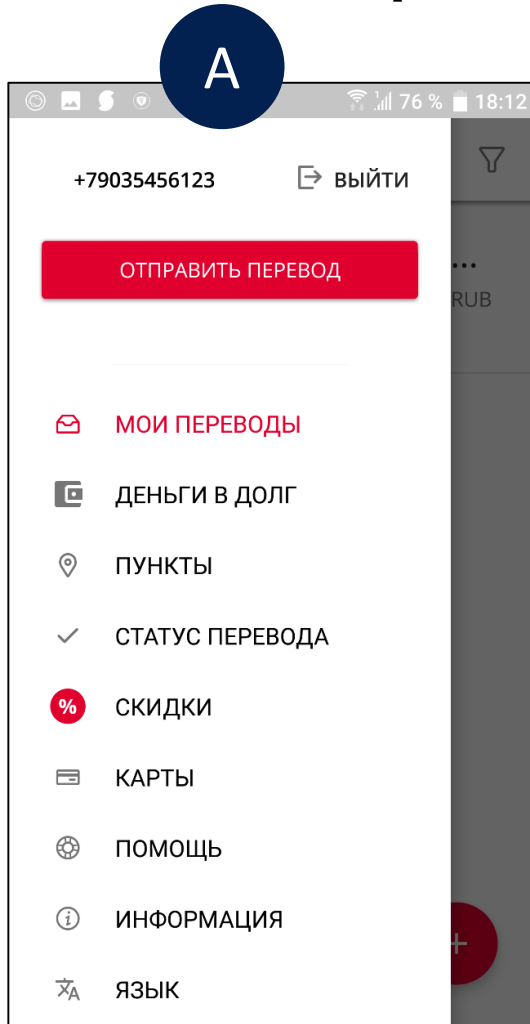


Проблема: это финтех-приложение.

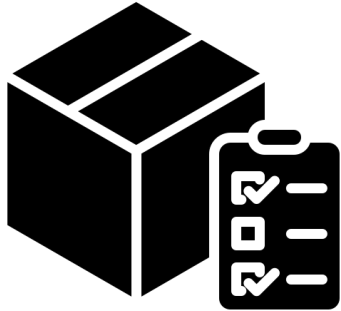
Поэтому пользователям страшновато нажимать на иконки без подписей, - поскольку они боятся потерять деньги в результате ошибки.

Когнитивная модель в итоге не формируется.

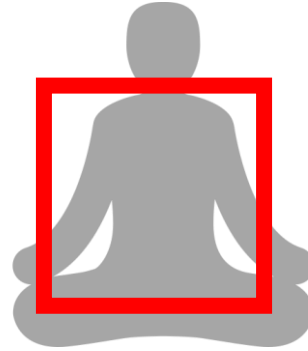
Какая версия приложения более понятна?



Что в итоге



Гайдлайн – это «черный ящик», который многие проектировщики применяют не думая. Нужно понимать, как решение по гайдлайну поведет себя в контексте вашего продукта.



Гайдлайны задают слишком жесткие рамки для приложений, в которые ваш продукт может не поместится.



Приложения бывают слишком разные. Невозможно придумать универсальный гайдлайн.

Глобальные гайдлайны могут содержать неудачные решения

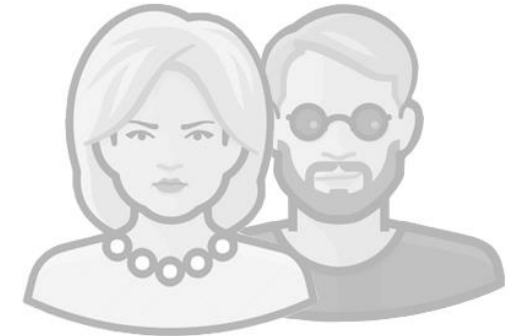
Время больше не лечит



Новые гайдлайны отражают **представления** разработчиков. Это **НЕ означает, что** пользователи к ним привычны.



Раньше, за пару лет **активные пользователи осваивали** новые элементы.



Но сейчас довольно **много тех, кто не устанавливает новые приложения часто.**

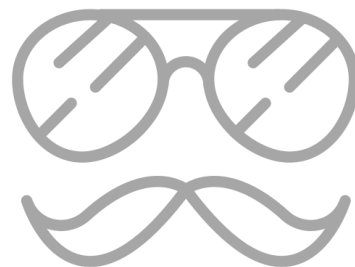
Почему так происходит?

I



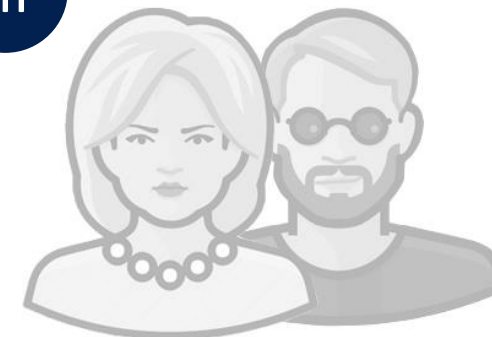
Эстетика важнее удобства и понятности.
Эта позиция транслируется и на уровне гайдлайнов, хотя декларируется обратное.

II



Разработчики существуют в «инфобузыре»
из молодых и креативных людей, пользующихся новыми приложениями.

III



Цифровизация затронула «Late Majority»
- людей, которые «на вы» с технологиями. Таких людей будет всё больше.

- Когда они пришли за подчеркиванием у ссылок, я молчал.
- Когда они пришли за объёмом у кнопок и сквеоморфизмом, я молчал.
- Когда они пришли за подписями к иконкам, я молчал.
- Когда они пришли за мной, не осталось ни одного элемента в интерфейсе, который я бы понимал.

NEW GAME
CHOOSE SKILL LEVEL:
I'M TOO YOUNG TO DIE,
HEY, NOT TOO ROUGH,
HURT ME PLENTY,
ULTRA-VIOLENCE,
NIGHTMARE!



На этом уровне сложности проектировщик не читает гайдлайн, а сразу берет UI-kit

AMMO	HEALTH	ARMS	ARMOR	CELL	48	200
8	0	2 3	0	0	800	50
					0	50
						300

Что может сделать проектировщик, чтобы избежать применения неоптимального решения из гайдлайна?



Михаил Галушко
Руководитель UX-направления,
Центр финансовых технологий

«Для успешной эволюции вашего проекта он должен развиваться внутри дизайн-системы. Это не просто гайдлайн для удобства разработки. Это часть экосистемы, в которую попадает пользователь. Поэтому и работать над дизайн-системой стоит человеку с опытом, который хорошо понимает границу между качественной коммуникацией и визуальным мусором..»

Что может сделать проектировщик, чтобы избежать применения неоптимального решения из гайдлайна?



Михаил Хананашвили
Автор канала «UXHorn»

«Гайдлайн не может быть высечен в камне, это живой организм, который обязан подстраиваться под нужды продуктовых команд, а не наоборот. Если проектировщик всё-таки сталкивается с такой проблемой, я бы бился до последнего, а если не получается убедить - нужно сделать по гайдлайну, провести один-два ю-теста и заставить ответственных смотреть за тем как пользователь мучается»

Что может сделать проектировщик, чтобы избежать применения неоптимального решения из гайдлайна?



Генадзь Драгун
Senior Experience Architect
Salesforce

«Когда выходит первая версия кардинально нового гайдлайна, то не стоит сразу бросаться и передизайнивать свои приложения под них. Можно посмотреть, как она потестируется, какие будут отзывы у пользователей, и в целом по индустрии. При возможности всегда лучше проводить свое тестирование. Второе, удобство пользователей важнее, чем строгое соблюдение гайдлайнов. Приемлем принцип "80 на 20": в 80 процентах случаев ты поддерживаешь гайдлайны, а 20 процентов – это специфика твоего приложения.»

Что может сделать проектировщик, чтобы избежать применения неоптимального решения из гайдлайна?



Алексей Иванов
UX Expert

«Помочь может опыт, и понимание того, что все гайдлайновские штуки – не обязательно хорошие. Шрифтовики говорят: «не верь линейке, верь глазу». Нужно не вестись на шаблоны и всё тестировать. Конкретно у твоей аудитории в этом конкретном кейсе может быть по-другому, не так как в гайдлайне.»

Как быть (первый уровень очевидности)

I



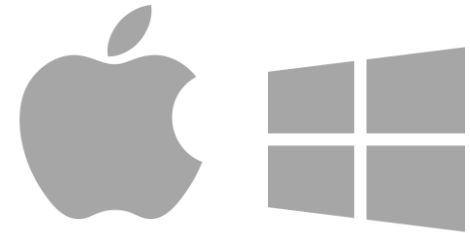
Не спешите внедрять новые элементы из гайдлайна сразу после их появления. Подождите реакции профессионального сообщества.

II



Обязательно тестируйте прототип. То что элемент есть в гайдлане, не означает, что пользователи их знают.
Удобство пользователя важнее, чем требования гайдлайна.

III



Обратите внимание, есть ли новые элементы на других платформах, как они используются там.

Как быть (второй уровень очевидности)

I



Разрабатывайте свои гайдлайны, на основе лучших практик и с учетом своей целевой аудитории. Если у вас массовое приложение – не используйте новые решения, к которым нужно привыкать.

II



Обязательно тестируйте новые версии на «народных пользователях». Старше 45 лет, не из фейсбука, не из вашего окружения и не из запретных сфер.

III



Если у вас есть сомнения в том, что какой-то элемент интерфейса «пойдет», не ограничивайтесь тестами, а в конце интервью спросите у людей, что они думают про этот элемент, как он им? Узнаете много нового.

Но надежда есть



Name _____

Phone _____

Email _____



Name

Phone

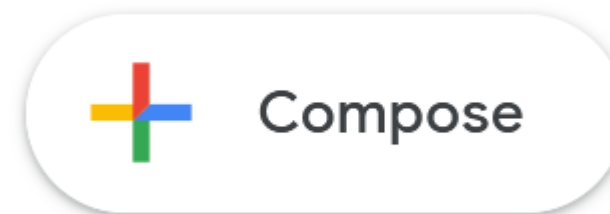
Email



BUTTON



BUTTON



Вопросы?

Константин Ефимов

телеграм: [teplorod](#)

телеграм-канал: [PostPostResearch](#)