

Магас Дмитро Михайлович

студент

Івано-Франківський національний технічний університет нафти і газу

Магас Дмитрий Михайлович

студент

Ивано-Франковский национальный технический университет нефти и газа

Mahas Dmytro

student

Ivano-frankivsk national technical university of oil and gas

ВІДНОСИНИ «UI» ТА «UX» З ОБ'ЄКТИВНОЇ СТОРОНИ

ОТНОШЕНИЯ «UI» И «UX» С ОБЪЕКТИВНОЙ СТОРОНЫ

RELATIONS OF «UI» AND «UX» FROM AN OBJECTIVE POINT OF VIEW

Анотація. Сутність понять. Оцінка фактору значимості кожного з понять. Аналіз основних помилок та поради стосовно «UI» та «UX».

Ключові слова: веб-розробка, програмування, UI, UX.

Аннотация. Суть понятий. Оценка фактора значимости каждого из понятий. Анализ ошибок и советы по «UI» и «UX».

Ключевые слова: веб-разработка, программирование, UI, UX.

Summary. The essence of concepts. Evaluation of the importance of each concept. Analysis of common mistakes and tips on «UI» and «UX».

Key words: web development, programming, UI, UX.

ВСТУП

Життя в рамках інформаційного суспільства ставить всіх представників соціуму перед очевидною необхідністю інформаційно-ерудованості. Минув не один десяток років з початку формування ринку ІТ — це дає повне право очікувати того, що ІТ-розробник буде не тільки інформаційно-ерудованим, а й насамперед компетентним. Компетентність може виражатись як в класичному розумінні «знань», так і в усвідомленні очікувань користувача, його поведінкових факторів. В сфері Web-розробки необхідність створення найкращих умов для потенційних клієнтів сформувала два надзвичайно важливі поняття — «UI» та «UX», сутність та особливості співіснування яких буде описано в даній статті.

1. СУТНІСТЬ ПОНЯТЬ «UI» ТА «UX»

User Interface (UI, укр. Інтерфейс користувача) — засіб взаємодії користувача з інформаційною систе-

мою, зміст якого розкривається у способі відображення та обробки інформації. Дане поняття є достатньо широким і охоплює всі нюанси графічного відображення інформації від розміру шрифту й відступів до складних анімаційних ефектів. Кожен UI повинен забезпечувати максимально естетичні та комфортні умови для продуктивної взаємодії користувача з системою.

User Experience (UX, укр. Досвід користувача) — емоції та враження, які виникають у користувача від користування системою, продуктом, тощо.

«UI» та «UX» відносяться до понять, які передбачають градацію від гіршого показника до кращого. Дана градація здійснюється на основі як об'єктивних факторів (актуальності рішення, читабельності, структурованості, тощо) так і суб'єктивних.

UI: недружній, нейтральний, дружній (User-friendly Interface).

UX: негативний, нейтральний, позитивний (Positive User Experience).

User-friendly Interface (укр. Дружній до користувача інтерфейс) — вища міра оцінювання UI, яка характеризується максимально естетичним оформленням інтерфейсу, читабельністю інформації та візуальним комфортом від перегляду або взаємодії з нею.

Positive User Experience (укр. Позитивний досвід користувача) — вища міра оцінювання UX, яка характеризується повним задоволенням користувача від взаємодії з інтерфейсом сайту, елементами навігації по контенту, формами, тощо, від швидкості знаходження ним потрібної інформації та від її якості.

2. ОЦІНКА ВАЖЛИВОСТІ ПОНЯТЬ «UI» ТА «UX»

Нероздільність даних понять є вагомою причиною для зрівняння їх у значимості. Варто зазначити, що частина людей, які досліджували це питання, притримуються саме такої позиції. Логіка очевидна — UX ні за яких умов не буде позитивним при недружньому UI. Але чи врахували ці люди, що дружній UI цілком може існувати поряд з негативним UX?

Існує також інша думка, що бере за основу сферу інтересів користувачів та розробників. Зацікавленість розробника (власника) продукту (сайту) перш за все представлена у великих значеннях конверсії. Конверсія — це відношення відвідувачів сайту, які виконали на ньому певні цільові дії (напр. купівля, реєстрація, тощо), до загального числа відвідувачів. Інтереси користувача представлені у необхідності швидкого отримання якісних послуг або інформації з того чи іншого приводу. Логіка полягає в тому, що навіть при нейтральному UI можна отримати позитивний UX, адже першоціллю відвідувачів сайту досить рідко є милування оформленням сторінки. Для звичайного користувача набагато важливішим є те, як швидко він отримає бажаний результат та який рівень комфорту він відчуватиме в процесі користування. Саме тому сайт з найсучаснішим дизайном, багаторівневими анімаціями і негативним UX, завжди програватиме сайту з простим дизайном, але з продуманою логістикою та зручним доступом до потрібних послуг або інформації. Класичним прикладом з життя цілком може бути інтерфейс банківського автомату. Так, з точки зору дизайну йому далеко до сучасних тенденцій. Проте кількість маніпуляцій розрахованих для здійснення кожної цільової дії у ньому мінімізовані, а інтерфейс здебільшого максимально націлений на потреби користувача та доволі зручний. Як наслідок користувач без надзвичайних зусиль отримує те, що хотів — що цілком вписується в рамки Positive User Experience.

Виходячи з вищесказаного, можна стверджувати, що UX більш значимий ніж UI з точки зору задоволення потреб розробників та користувачів, але це не

дає жодних підстав нехтувати інтерфейсом користувачів, адже між двома поняттями існує пряма і нерозривна залежність.

3. ОСНОВНІ ПОМИЛКИ ТА ПОРАДИ СТОСОВНО UI ТА UX

3.1. Помилка «золотої середини»

Не існує жодної необхідності в пошуках найкращого компромісу між UI та UX, адже позитивний UX ніяким чином не перешкоджає (бо по факту сприяє) створенню дружнього UI. Питання більше стосується часу роботи з сайтом до моменту досягнення ним найкращого співвідношення — User-Friendly Interface/ Positive User Experience.

3.2. Проблема «свободи мислення»

Одна з найвагоміших проблем для створення ефективних та зручних сайтів полягає в існуванні ряду стереотипів («міфів»), через які розробники самі створюють для себе обмеження ще до початку роботи. Яскравим прикладом є правило «трьох кліків» запропоноване в 2001 р Джефрі Зелдманом у його книзі «Taking Your Talent to the Web». Майже всі веб-розробники його чули, а чимало взяло й на озброєння, як основне. Насправді ж результати (рис. 3.1) дослідження проведеного Джошуа Портером і опубліковані на сайті User Interface Engineering яскраво показують, що з ростом числа кліків не відбувається зростання відмов від пошуку з боку користувачів.

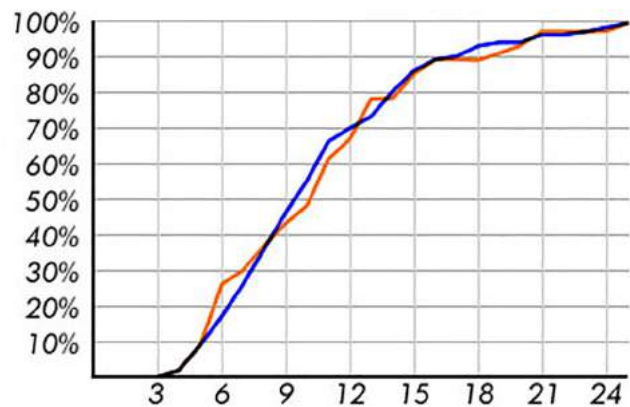


Рис. 3.1. Результати дослідження
 вісь OX — кількість кліків;
 вісь OY — відсоток завершеності завдання;
 «синя лінія» — успіх;
 «помаранчева лінія» — відмова від результату.

Іншим поширеним міфом є теорія «згину». Згином називають область сторінки, яку можна переглянути без прокручування вмісту. Згідно теорії вся важлива інформація повинна знаходитись вище даної лінії, оскільки не побачивши бажаного одразу, користувач скоріш за все покине ресурс. Даний міф вже спростовувався кількома авторитетними джерелами, зокрема

компанією Clicktale. Натомість існують дослідження, згідно з якими мала кількість контенту у верхній частині сайту спонукає людей активно шукати його нижче.

На сайті uxmyths.com можна ознайомитись з переліком поширених UX-міфів.

3.3. Помилка «понад-інформативності»

Коли користувач заходить на сайт за певним обсягом інформації, а натомість отримує перегружені не структуровані сторінки, він може відмовитись від пошуку інформації в межах даної сторінки взагалі й більше ніколи не повернеться на даний ресурс. Особливо це стосується сайтів з великою кількістю тексту. Дослідження проведене доктором Нільсеном на його власному сайті показали, що користувачі читають не більше 28% тексту наявного на сторінці й чим його більше, тим менший відсоток (рис. 3.2).

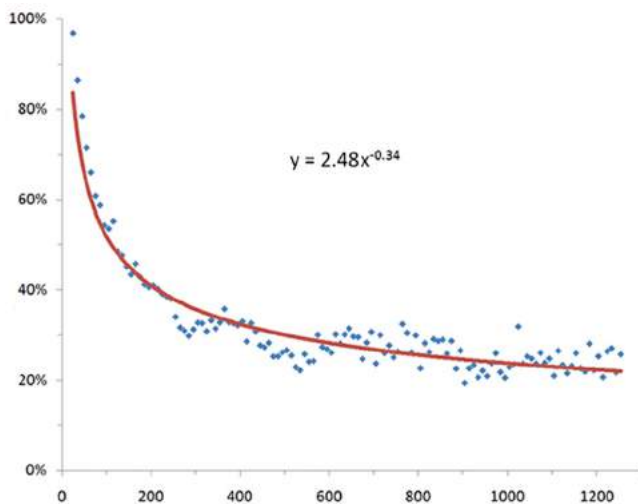


Рис. 3.2. Результат дослідження Нільсена
вісь OX — кількість слів на сторінці;
вісь OY — максимальна кількість слів, яку може засвоїти читач при швидкості читання 250 слів в хвилину

Ймовірним вирішенням даної проблеми може бути візуальне надання легкості тексту: його структуризація, скорочення до мінімально-необхідних обсягів та оформлення.

3.4. Помилка «перфекціонізму»

Дане явище не є рідкісним, або винятком з правил — більшість з нас так чи інакше підпадали під його вплив. Найбільш поширеним випадком є спроби максимально передати мінімалізм у дизайні. І хоча це звучить досить іронічно, проте реальність є такою, що зазвичай разом з «мінімалізмом» ми отримуємо певного виду обмеження (напр. не повне розуміння інтерфейса користувачем), яким ми вирішили пожертвувати, задля кращої картинки. Звісно, ніхто не заперечує вплив школи мінімалізму в дизайні, її цінність та актуальність. Питання ставиться насамперед до розробника, який дійшов до стадії оптимізації, але не зміг вчасно зупинитись.

ВИСНОВКИ

Не існує повного гайду або інструкції для створення Positive UX, проте ми завжди можемо поставити себе на місце користувача, відвідати схожі за тематикою ресурси, скласти уявлення про необхідний вигляд та функціонал й просто приступити до роботи. Якщо UX можна трактувати як емоції, що відчув користувач, то developer experience розкривається в розумінні потреб користувача і змозі реалізувати засіб їх задоволення. Врахувавши розглянуті вище приклади, можна уникнути частини помилок та їх довгого виправляння. Проте ніколи не слід забувати, що список проблем не обмежується описаними в даній статті. Тільки постійна робота над собою дозволить з часом віднайти те саме відчуття балансу між UI та UX, якого всі так прагнуть.

Література

1. Avram Joel Spolsky User Interface Design for Programmers/ Avram Joel Spolsky — Apress 1st ed. 2001. — 159 p;
2. Wilbert O. Galitz The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques (CourseSmart)/ Wilbert O. Galitz — John Wiley & Sons; 3rd Revised edition edition 2007. — 888 p;
3. Jesse James Garrett The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd Edition) (Voices That Matter)/ Jesse James Garrett — New Riders 2010. — 192 p.