

Компоненты удовольствия

130 вебинар UX Russia

Андрей Сикорский

04.08.2011

UX Camp 2011

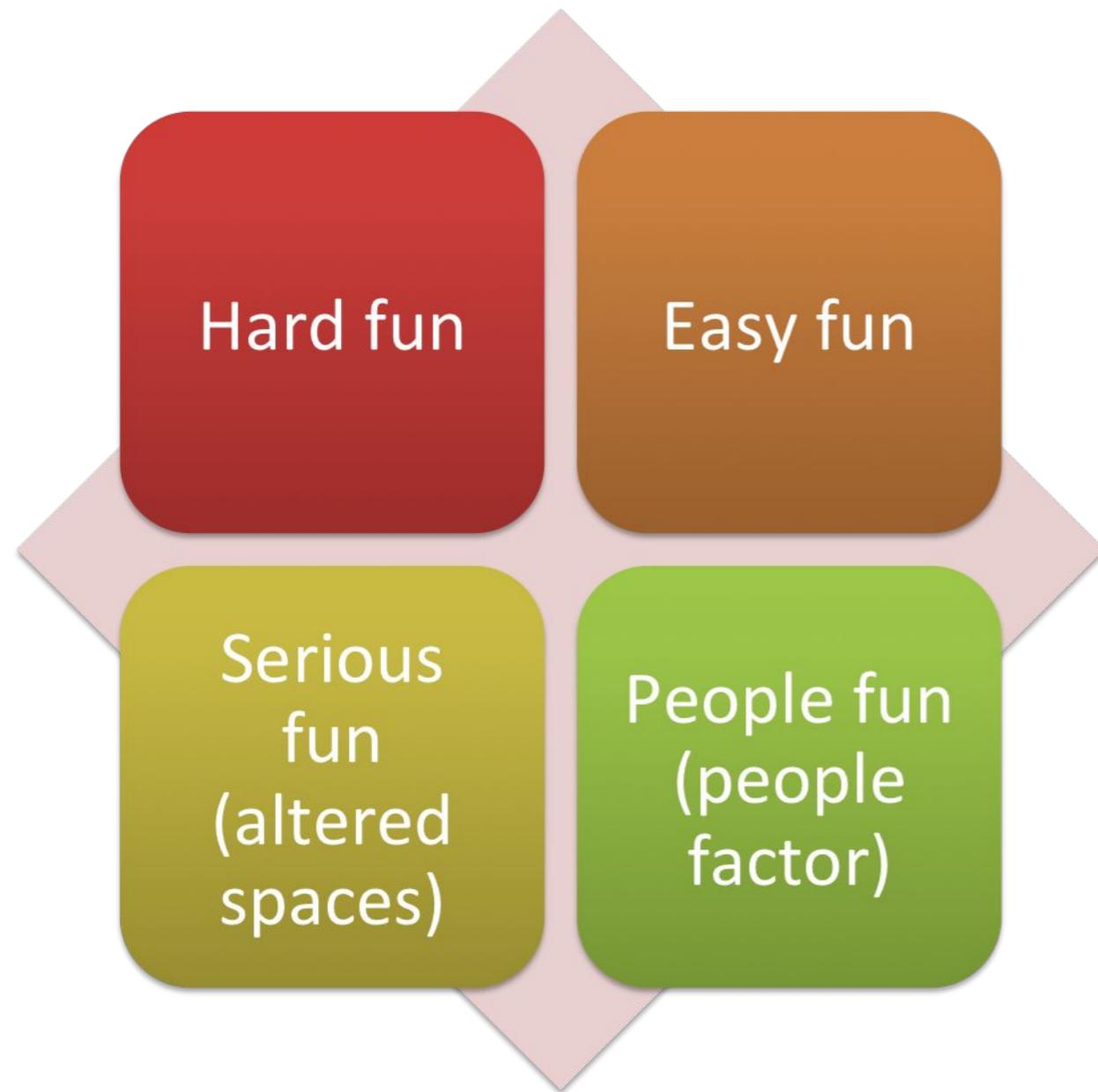
- Пригород Києва
 - Хороші люди
 - Практичні задачі
 - Спільне рішення
:)
-
- Фото на Facebook -
<http://goo.gl/Qaf0t>



О чем мы?

- Тенденция на применение игровых подходов в серьезных интерфейсах
- Почему игровые подходы работают?

4 компонента удовольствия?



Nicole Lazzaro, Founder and President of XEODesign, Inc

Hard fun

- Ключевые слова: Решение проблем, Стратегия, Вызов, Квест
- Основные эмоции: фрустрация, триумф
- Мотивы
 - Посмотреть, насколько я хорош
 - Посоревноваться с "железкой"
 - Достичь многих целей
 - Решать задачи комплексно, стратегически, не полагаясь на удачу
- Подходы в играх
 - Баланс уровня игрока с задачами
 - Возможность достигать желаемого разными путями
- Примеры: Civilization, Sims, Tetris, Mario



Easy fun

- Ключевые слова: Антураж, Исследование, Интрига, Загадка, Атмосфера
- Основные эмоции: ощущение чуда, трепет, таинство
- Мотивы
 - Исследовать новые миры
 - Посмотреть, что произойдет дальше
 - Послушать звуки, посмотреть на краски
 - Испытать сиюминутное волнение от антуража, атмосферы
- Подходы в играх
 - Погружение в мир (необязательно за счет 3D)
 - Высокая детализация
 - Возможность исследовать «с любого конца»
- Примеры: Myst, Halo,



Serious fun

- Ключевые слова: Внутренний рост, внутренние Ощущения, Польза, Обучение
- Основные эмоции: внутренний рост, Удовлетворенность, Развитие
- **МОТИВЫ**
 - Очистить мозг, пройдя уровень
 - Почувствовать себя лучше
 - Узнать что-то новое
 - Оттренировать навык/способность
 - Победить скуку
- **Подходы в играх**
 - Активное взаимодействие
 - Богатая и быстрая обратная связь
 - Отсутствие долгих безрезультатных действий
- Примеры: Tetris, GTA Farm@Facebook, Mafia@facebook, кроссворды



People fun

- Ключевые слова: Знакомство, Социализация, Разговор, Социальное Взаимодействие
- Основные эмоции: Отвлечение, Злорадство, Сострадание
- Мотивы
 - Найти друзей, заполнить пустоту
 - Пообщаться
 - Повысить собственную значимость в игровой форме
 - Провести время с друзьями, даже если они не рядом
 - Не поиграть, так хоть посмотреть
- Подходы в играх
 - Команды, Гильдии, Группы
 - Внутренние чаты
 - Кооперация и соревнование
- Примеры: EverQuest, Age of Empires, GTA (приятно посмотреть)



Про инварианты

- Комбинации 4 компонентов создают опыт взаимодействия
- Применение характерных подходов в неигровых сервисах работает на вовлечение (включается «игровой режим»)
- Только один подход может быть основным, и не больше 2-х – дополнительными!

Спасибо! Вопросы?