

**ОБУЧАЮЩАЯ ФУНКЦИЯ
ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА.
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕНТАЛЬНОЙ МОДЕЛИ
И МЕТАФОР ДЛЯ ОБЕСПЕЧЕНИЯ
«ПОНЯТНОСТИ» СИСТЕМЫ.**

Подготовила: Егорова Анастасия, ИДБ-20-03

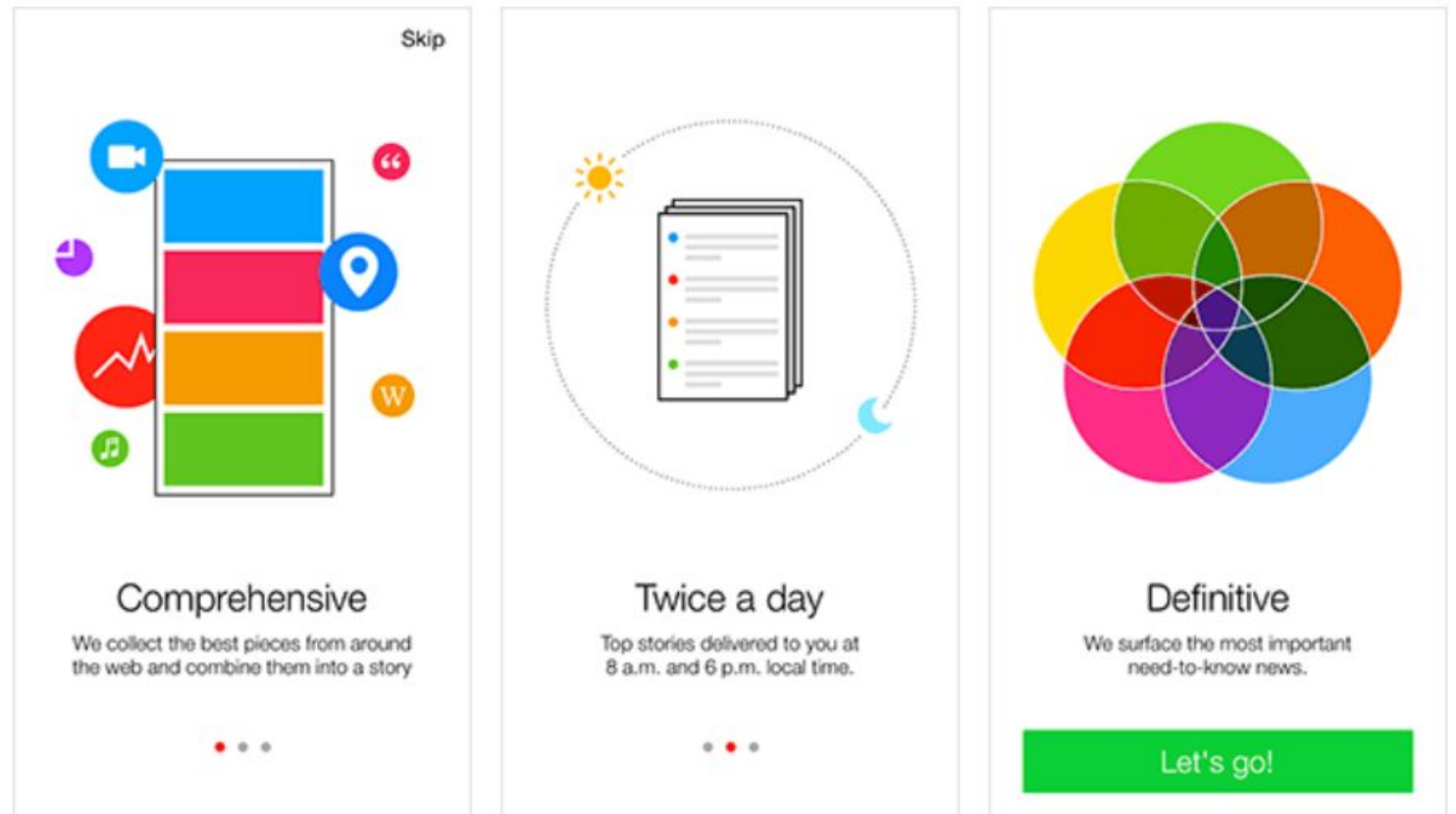


ПОДСКАЗКИ В ИНТЕРФЕЙСЕ: КАК ОБУЧИТЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ И УБЕДИТЬ ЕГО НЕ УДАЛЯТЬ ПРИЛОЖЕНИЕ

Скачав приложение и запустив его пользователь обычно видит приветствие и первоначальные подсказки, которые преследуют две цели:

- Кратко объясняют человеку, чем ему может быть полезно приложение;
- «Продают» ему основные функции приложения таким образом, чтобы вызвать интерес и желание ими воспользоваться.

В качестве примера хорошей реализации обучающей вводной части можно привести приложение Yahoo News Digest:



ЕСЛИ ЖЕ ПРИЛОЖЕНИЕ БОЛЕЕ СЛОЖНОЕ: НАПРИМЕР, ЕСЛИ ОНО ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ РЕШЕНИЯ КАКИХ-ТО БИЗНЕС-ЗАДАЧ

Лучше будет реализовать в нем видеоруководство. Для объяснения той информации, что уложилась в менее чем двухминутное видео, понадобилось бы большое количество слайдов, которые никто не стал бы изучать.

Помимо обучения, видео может решать задачи продвижения продукта — пользователи более охотно делятся видеоконтентом с друзьями в соцсетях, что позволяет расширить охват потенциальной аудитории. Пример этому видеосервис Vimeo — когда компания выпустила новое приложение, то многие сайты и **СМИ** опубликовали его обзоры и включили туда видеотур из приложения.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕНТАЛЬНОЙ МОДЕЛИ И МЕТАФОР ДЛЯ ОБЕСПЕЧЕНИЯ «ПОНЯТНОСТИ» СИСТЕМЫ.

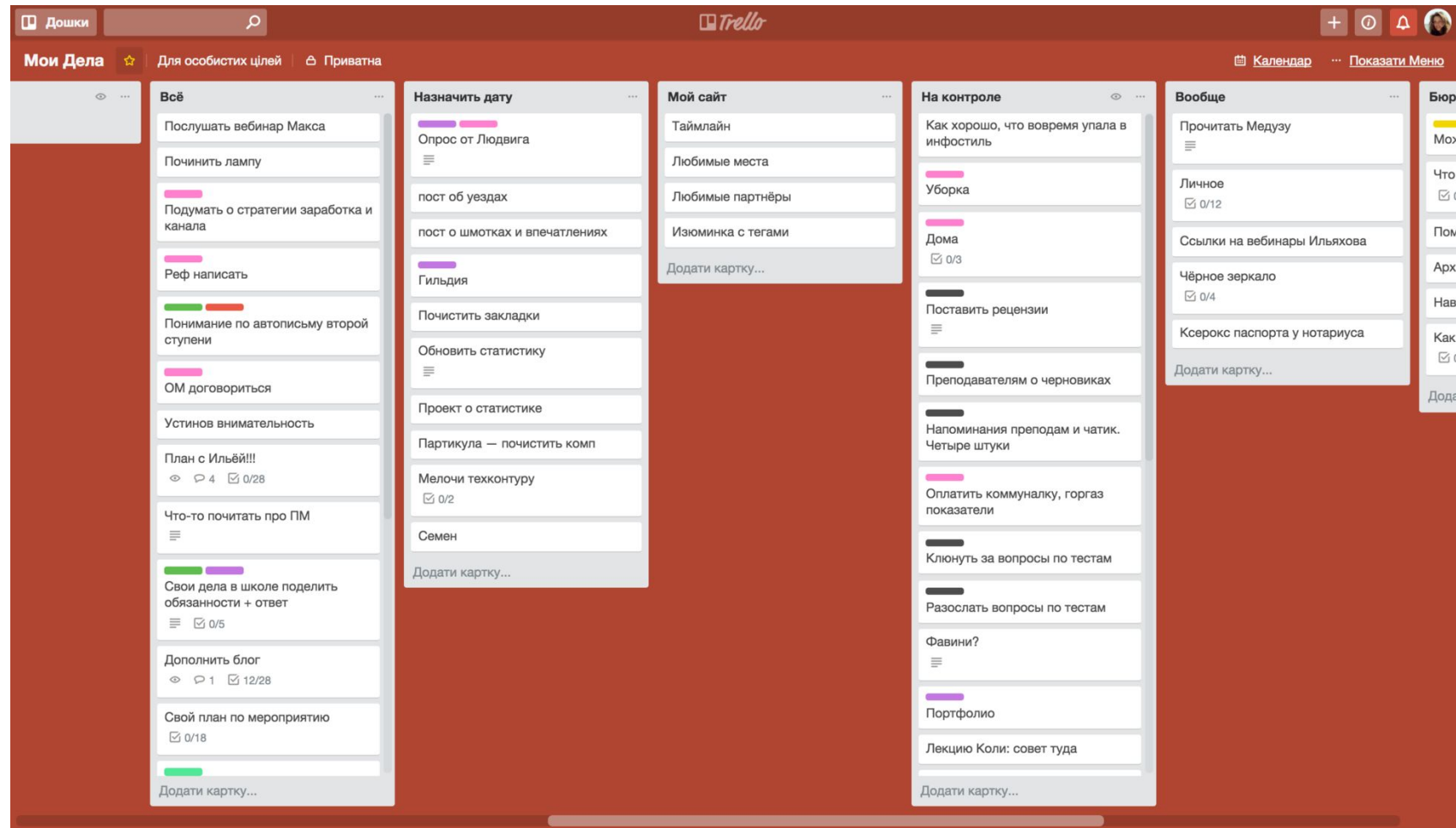
Ментальная модель — это схема в нашей памяти с логикой «объект → принцип взаимодействия → результат». При этом от всех похожих объектов мы ожидаем похожего поведения и результата.

«В основе ментальной модели лежат убеждения, а не факты. Это значит, что нужно принять то, что пользователи уже знают (или думают что знают) о том, как работает ваш продукт. И взять это в работу».



МЕТАФОРЫ В ИНТЕРФЕЙСАХ НА БАЗЕ МЕНТАЛЬНЫХ МОДЕЛЕЙ

Элементы интерфейса реализованы на основе метафор. Метафоры должны быть уже знакомы пользователям или вписываться в их культурный контекст (тогда их можно им обучить).



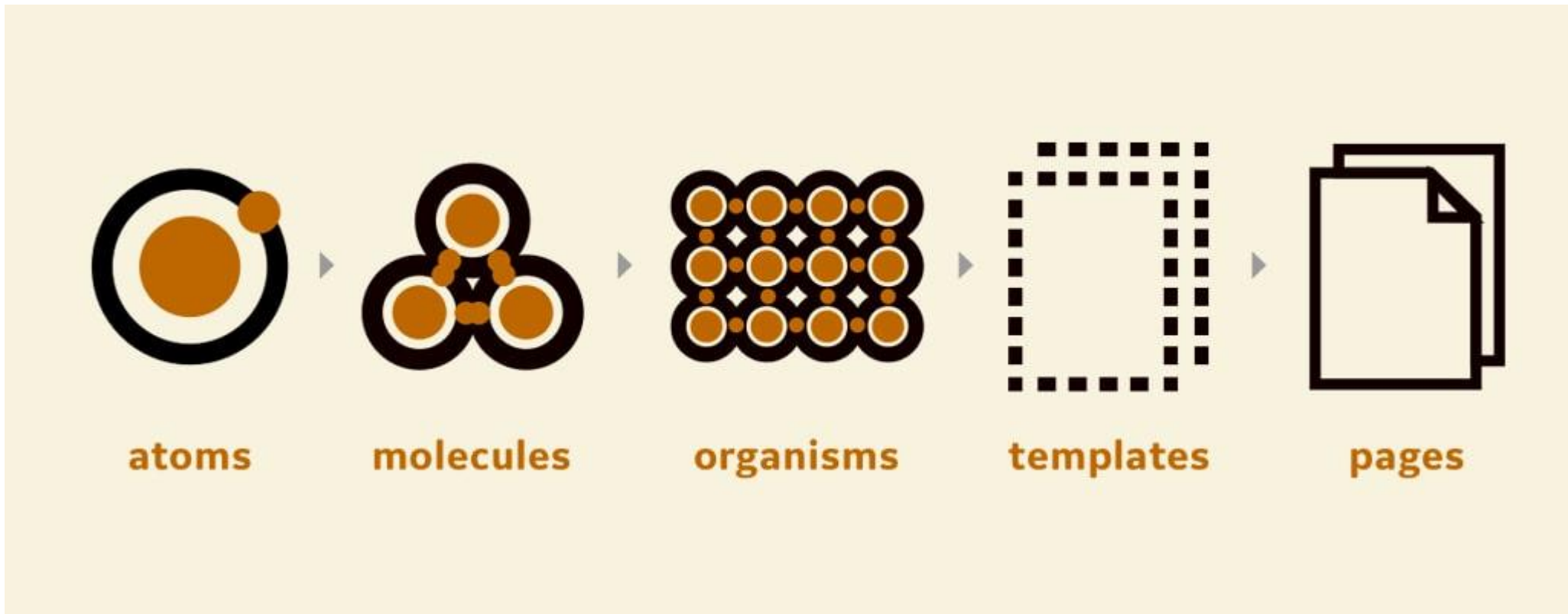
ПОПУЛЯРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИНТЕРФЕЙСА:

КНОПКА, ССЫЛКА, ИКОНКА, ВКЛАДКА, ЧЕКБОКС, РАДИОКНОПКА,
ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ, ВЫПАДАЮЩИЙ СПИСОК, ПОЛЗУНОК, ПОЛЕ ВВОДА,
ТАБЛИЦЫ, МЕНЮ.

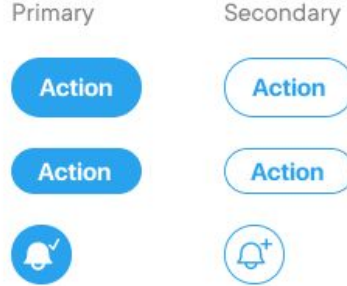


ИНТЕРФЕЙСЫ КОНСТРУИРУЮТ ПО ПРИНЦИПАМ АТОМАРНОГО ДИЗАЙНА.

АТОМАРНЫЙ ДИЗАЙН — ЭТО ПОДХОД К РАЗДЕЛЕНИЮ СИСТЕМЫ ЛЮБОЙ СЛОЖНОСТИ НА ЧАСТИ, МАЛЕНЬКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ — АТОМЫ. АТОМЫ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПОВТОРНО И КОМБИНИРОВАТЬ ДРУГ С ДРУГОМ.



BUTTONS



ICONS



FORMS



TABS



УРОВЕНЬ АТОМОВ.

АТОМЫ. МЕЛЬЧАЙШИЕ ЧАСТИЦЫ, ИЗ КОТОРЫХ СОСТОИТ ИНТЕРФЕЙС:

- КНОПКИ
- ПОЛЯ ВВОДА
- ЧЕКБОКСЫ
- РАДИОКНОПКИ
- СТИЛИ ДЛЯ ТИПОГРАФИКИ



УРОВЕНЬ МОЛЕКУЛ.



Account_name
@Username
#TagLabel



Account_name @Username · 5h
Cras justo odio, dapibus ac facilisis in, egestas eget quam.



Action

[Link Label](#)

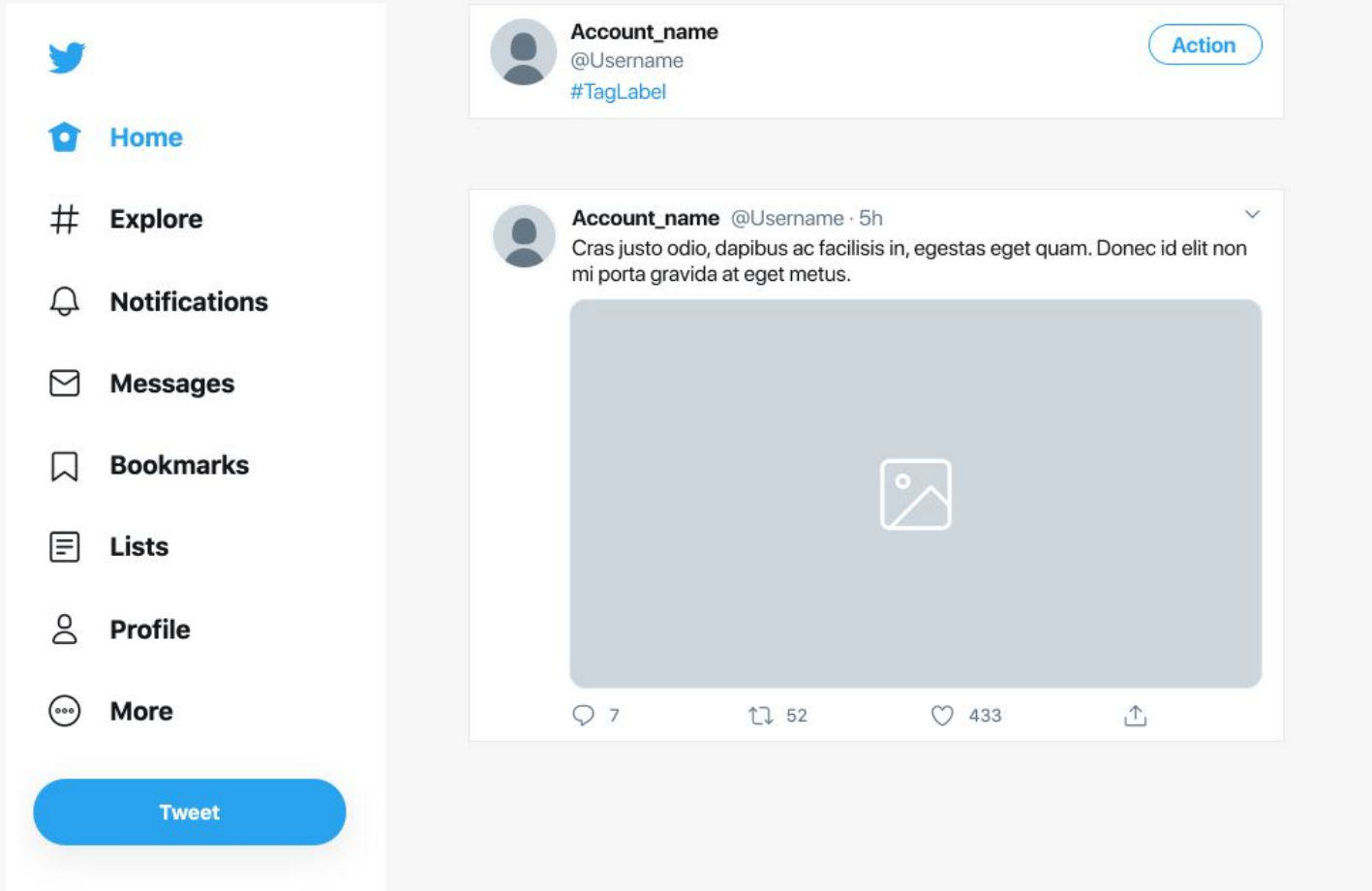
0/160

Молекулы (группы атомов).

Если взять два атома и соединить друг с другом — получится молекула. Например, кнопка и поле ввода.



УРОВЕНЬ ОРГАНИЗМОВ.

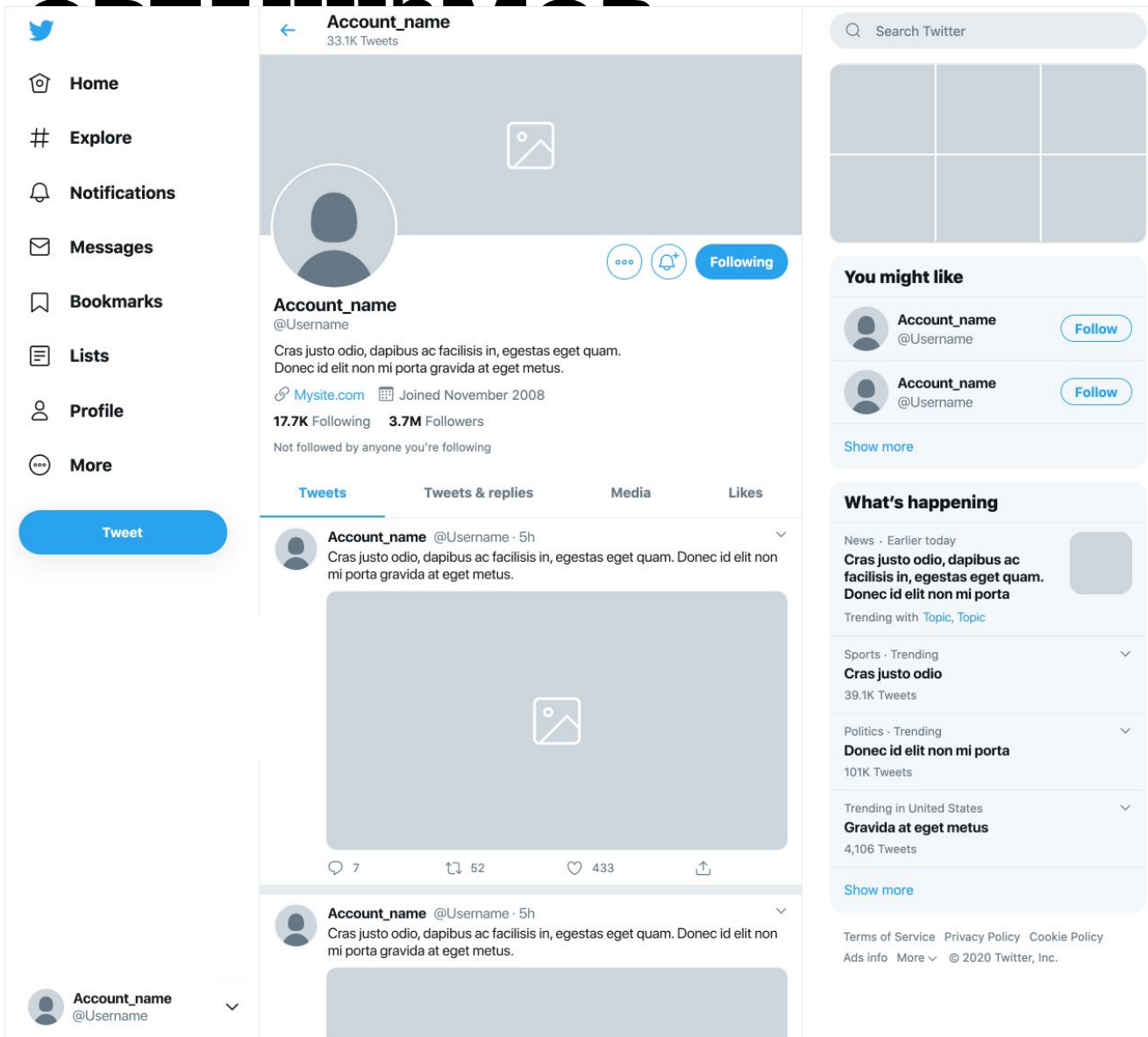


Организмы.

Если объединить несколько молекул, получится организм — крупная часть интерфейса. Например, сквозная навигация в шапке или боковой панели сайта.



УРОВЕНЬ



Шаблоны.

Если объединить организмы друг с другом и создать шаблон — получится интерфейс, предназначенный для решения типовых задач.

