

Студ. Н. В. Попеня
Науч. рук. ст. преп. Т.В. Кишкурно
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

ПОВЫШЕНИЕ КОНВЕРСИИ САЙТА С ПОМОЩЬЮ УВЕЛИЧЕНИЯ КЛИКАБЕЛЬНОСТИ

Кнопки играют важную роль в процессе перехода на страницы покупок товаров в интернет-магазинах, а также множестве других задач. Однако следует помнить, что неправильно оформленные кнопки имеют низкую кликабельность и, как следствие, низкую конверсию. Прежде чем пользователь дойдет до финального этапа клика по кнопке, он должен захотеть это сделать. Кнопка должна привлечь пользователя внимание, но при этом не оттолкнуть. Изменяя только ее цвет и форму можно значительно повысить рейтинг кликабельности кнопки [1]. Следуя некоторым простым правилам можно значительно повысить этот показатель:

1. Наличие кнопки. Для того чтобы по кнопке кликали, пользователям необходимо понимать, что перед ними кнопка. Для этого их необходимо делать понятными и узнаваемыми, кнопки должны быть похожи на кнопки.

Форма может быть любой (круглая, квадратная, прямоугольная), но наибольшее распространение и популярная именно прямоугольная, так как на ней можно уместить надпись с её предназначением. Большинство кнопок в физическом мире имеют закругленные углы, и такие кнопки на сайте проще узнать. К тому же, скругленные углы привычнее и потому проще воспринимаются человеком.

Кнопку лучше делать объемной, для этого используется тень, градиент и рамка. Тренд последних лет – плоский дизайн. Но один из явных его недостатков заключается в том, что из-за отсутствия теней и объема кнопки сложнее отличить от некликабельных элементов дизайна. Кнопку желательно делать отзывчивой, то есть при наведении курсора менять её цвет и объем. Таким образом, ещё при наведении курсора становится понятно, что элемент кликабелен.

2. Приоритет кнопки. Не стоит перегружать страницу множеством кнопок, это рассеивает внимание, создает лишние вопросы и, как следствие, снижает кликабельность. Следует использовать кнопку, которая использует явный приоритет.

3. Цвет кнопок. Главная кнопка на странице должна быть контрастного цвета, чтобы выделяться от фона и окружающих элементов. Для менее приоритетных кнопок лучше не использовать цвет,

сделав их прозрачными и поместив в рамку – это так называемые кнопки-призраки.

4. Размер кнопок. Размер кнопок важен по двум основным причинам: с помощью крупного размера можно привлечь внимание, поэтому главную кнопку лучше делать крупнее; в мобильных устройствах отсутствует курсор мыши, а палец человека больше курсора, поэтому и кнопки необходимо делать больше, чтобы по ним удобно было попадать подушечками пальцев. В Массачусетском технологическом институте провели исследование, в рамках которого выявили, что средний размер подушечек пальцев составляет от 10 до 14 мм, а кончики пальцев – от 8 до 10 мм [2]. Поэтому рекомендуемый минимальный размер кнопки 10×10 мм.

5. Расположение кнопок. Кнопки должны быть заметны, для этого их лучше всего размещать там, где их ожидают увидеть, например, рядом с товаром на странице товара или рядом с итоговой ценой в корзине. Главную кнопку на странице необходимо размещать в первом экране. Не заставляйте пользователей искать важные кнопки по сайту, это снизит конверсию.

6. Текст на кнопке. Текст должен оставаться понятным, надписи на кнопке требуют подсказывать, что ожидает человека после клика, и побуждать к действию. В противном случае, кликабельность кнопки будет ниже. Другой вариант – это изменяющиеся надписи на кнопках при наведении. По ним пользователь сразу понимает, какое действие он совершит, кликнув на кнопку. Это снижает неопределенность и повышает кликабельность. Помимо надписей, на кнопку можно вынести значок, так становится гораздо понятнее.

Желательно указывать подписи к кнопкам и значкам. Без подписи кликабельность снижается, а вместе с ней и конверсия.

Чтобы кликабельность кнопки была повышена, а, следовательно, и конверсия, требуется выполнять все пожелания в комплексе. Изменение одного из параметров может только незначительно повлиять на результат работы.

Следует учитывать множество факторов, которые подтолкнут посетителя вашего сайта к действию:

1. Построение пути пользователя к кнопке;
2. Продумывание дизайна кнопки;
3. Рассчитывание размера области кнопки;
4. Формулировка надписи на кнопке и пояснение текста рядом;
5. Поиск оптимального положение;
6. Тестирование результата.

ЛИТЕРАТУРА

1. Хабрахабр [Электронный ресурс]. – 2019. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/hub/conversion/> – Дата доступа: 27.03.2019
2. Dandekar K, Raju BI, Srinivasan MA 3-D finite-element models of human and monkey fingertips to investigate the mechanics of tactile sense/ Touch Lab, Department of Mechanical Engineering, Research Laboratory of Electronics, Massachusetts Institute of Technology – Cambridge, 2003. – 10 с.

УДК 339.138

Студ. Н.В. Попеня

Науч. рук. ст. преп. Н. И. Потапенко
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

О ТЕХНОЛОГИИ СОЗДАНИЯ АВТОРСКОГО ШРИФТА

Шрифты окружают нас в повседневной жизни. Любой товар в магазине, любой веб-сайт, который вы просматриваете в Интернете, и любой рекламный баннер на улице содержат хотя бы одно слово или фразу, набранную тяжёлым шрифтом или ручной прописью.

Шрифты бывают разными, в зависимости от цели дизайна. Могут быть геометрически точными или кривыми с прыгающими буквами. Рукописные экранные шрифты становятся все более модными, освежая дизайн [2].

Однако бывают ситуации, когда подобрать тот самый шрифт, который подойдет к работе, достаточно сложно. Возникает одно из решений – создание собственного шрифта. Разработка требует множества решений и исследований. Требуется определиться, как именно будет использоваться шрифт, будет ли он уникальным. Требуется четкое понимание того, каким должен быть законченный результат работы.

Важным этапом в проектировании шрифта является выбор художественного облика шрифта. Будет ли он декоративным, изящным или строгим. Далее нужно определиться с характером графического построения. Поскольку в зависимости от выбора будет построена дальнейшая работа. Считают, что дизайн рубленного шрифта в разработке сложнее за счёт его специфики.

На ранних этапах работы могут возникнуть некоторые подводные камни. Например, компьютеризация своего рукописного шрифта из-за своей индивидуальности может не иметь большого успеха. А взятый за основу существующий шрифт не позволит получить лучший результат и не разовьет навыки.