

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ UX-ПАТТЕРНОВ МОБИЛЬНОЙ НАВИГАЦИИ ДЛЯ IOS И ANDROID СИСТЕМ

Наиболее важная вещь в дизайне мобильного приложения – понимание того, что он должен быть одновременно практичным и интуитивно понятным. Если мобильное приложение не несет практической пользы и не имеет дополнительной ценности, следовательно, нет причины его использовать. Если приложение полезно, но требует долгого обучения для его использования, потенциальные пользователи не будут беспокоить себя этим обучением. Хороший дизайн должен учитывать названные проблемы, а для их решения используют навигационные UX-паттерны. Понимание и признание паттернов значительно облегчает навигационное ориентирование пользователя, а также позволяет ему достаточно быстро достигать цели, исключая фактор раздражительности юзера. К тому же проработанная адаптация упрощает разработку за счёт использования нативных компонентов платформы. Чтобы разработать дизайн правильно, нужно соблюдать гайдлайны платформ: Human Interface Guidelines (HIG) у iOS и Material Design у Android[1].

Первым отличием между приложениями Android и iOS является базовый макет приложения. Тогда как приложения для Android состоят из секционных систем, приложения для iOS используют панель вкладок, которая предоставляет доступ к наиболее актуальным страницам приложения. Для пользователей обеих платформ такая навигация становится со временем привычным делом, вне зависимости от того, какое приложение они используют.

Существует четыре основных навигационных паттерна для IOS и Android:

- навигация в верхней части экрана;
- основная навигация;
- вторичное навигационное меню;
- действие «Назад».

Помощь аудитории в навигации должна быть приоритетом в каждом приложении. Всегда следует стремиться понять, кто такой пользователь, в каких целях он использует приложение, и применять навигацию так, чтобы облегчить для него достижение этих целей. Чем проще для людей пользоваться продуктом, тем больше вероятность, что они будут им пользоваться.

Исходя из этого проведено пользовательское исследование предпочтений в области мобильной навигации.

По результатам исследования 78% пользователей предпочли сценарий выхода назад по кнопке «Назад» на нижней панели. Это объяснимо, ведь 79% опрошенных, ежедневно пользуются системой Android, который предусматривает такой функционал (рисунок 1).

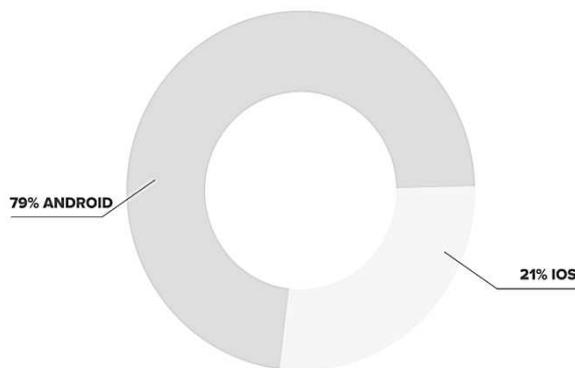


Рисунок 1 – использование пользователями системы Android и iOS

Также 52% пользователей предпочитают закрыть фото с использование иконки крестика, 31% – по стрелке «Назад» на нижней панели и лишь 17% совершают это действие по свайпу вниз.

Привычный элемент интерфейса «поисковая зона» 64% пользователей привычно использовать в два шага: нажать на иконку поиска, а потом ввести запрос в строку. Однако 36% опрошенных, используют сразу поисковую строку. Ориентирование между приложениями у 78% пользователей происходит с помощью кнопки «Список» на нижней панели приложений, в то же время как 22% перемещаются между приложениями по свайпу влево-вправо.

В сравнении с компьютерами и телевизорами мобильные телефоны имеют относительно небольшие экраны, это означает, что одной из проблем мобильного дизайна является размещение большого объема информации на маленьком UI. Чтобы избежать беспорядочного скопления информации на одном экране, важно определить грамотную навигацию между элементами приложения.

Исходя из статистики проведенного исследования, можно сделать вывод, что большинство пользователей ориентированы на навигационную систему Android и считают ее более удобной. Это связано с распространенностью этой системы на нашем рынке и обуславливает большее количество интерфейсно ориентированных пользователей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Human Interface Guidelines: [Электронный ресурс] <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/> – Дата доступа: 19.03.2021.