

Все тренды в дизайне пользовательских интерфейсов вредны

Иван Бурмистров

interUX



«Дореволюционная» ситуация

К середине 2000-х годов сложилось разумное распределение функций в разработке ПИ:

- **юзабилити-специалист:** анализ деятельности пользователей, прототипирование, юзабилити-тестирование
- **графдизайнер:** «раскрашивание» макетов, подготовленных юзабилити-специалистом
- **программист:** реализация дизайна в коде
- **тестировщик:** проверка соответствия реализации дизайну и тестирование кода

Графдизайнер находился под строгим надзором, и его излишне «креативные» попользования тактично пресекались.

Юзабилити становится неактуальным

- В середине 2000-х юзабилити-специалисты заявляют, что юзабилити – уже пройденный этап (Norman 2004; Schaffer 2008)
- «Что красиво, то и юзабельно» (Tractinsky, Katz, Ikar 2000)
- Смена парадигмы: UX вместо юзабилити
- Графдизайнеры самопереименовываются в UI/UX-дизайнеров (безо всяких к тому предпосылок)
- UI/UX-дизайнеры убеждают индустрию ПО, что главное – это круто выглядящие ПИ
- На практике всё “UX” сводится сугубо к графдизайну

Плоская революция и эра минимализма

В 2012 г. Microsoft совершает революцию в дизайне ПИ, запустив Windows 8



Презентация Harris (2012) на UX Week 2012

Источники вдохновения

1/4

Швейцарская школа дизайна плаката и книжной графики (50-е гг. XX в.)



2/4

Источники вдохновения

3/4

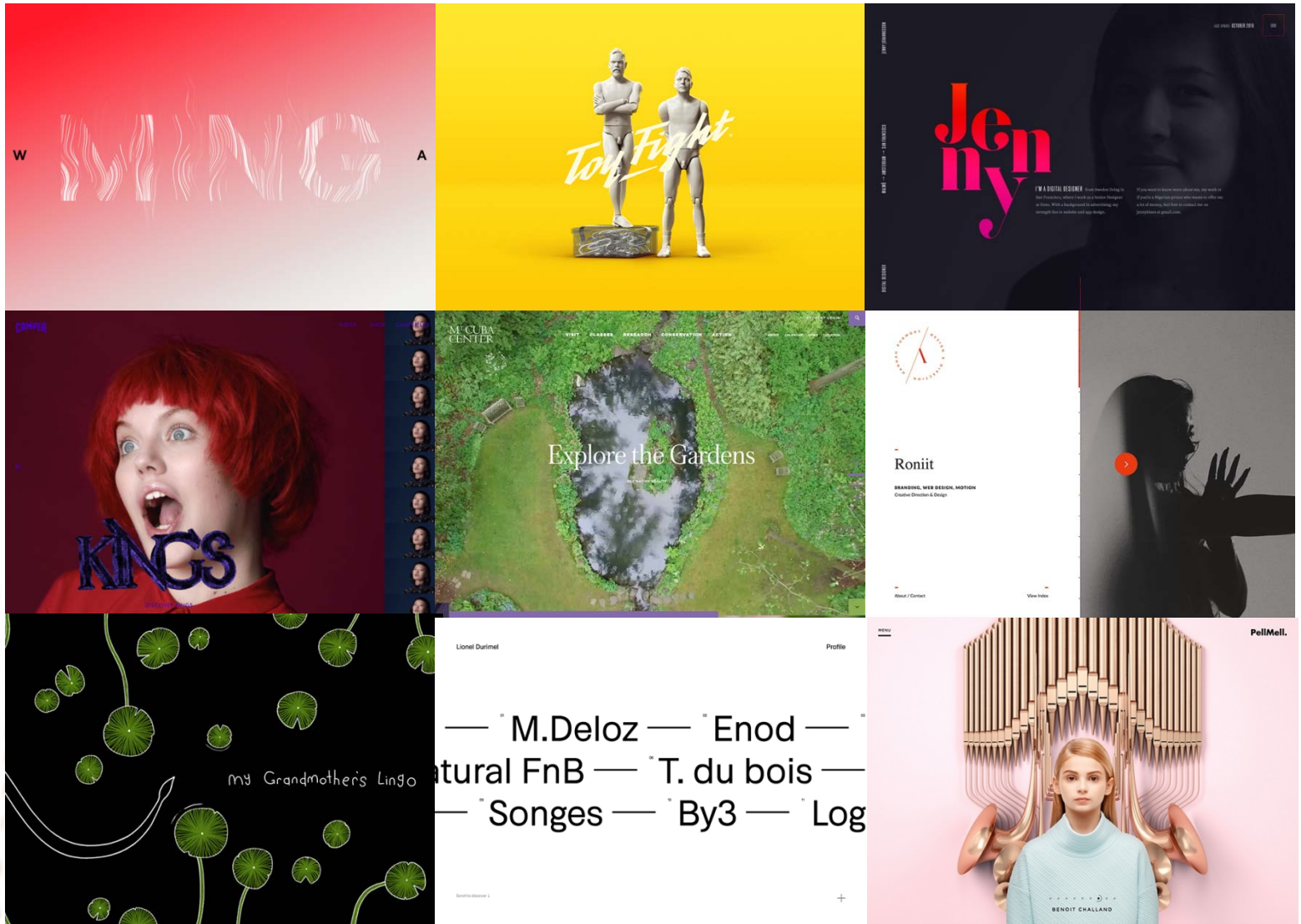
Заставки и титры дизайнера Сола Басса к фильмам Хичкока и Кубрика (50-60-е гг. XX в.)



- Никто не поставил под сомнение адекватность внедрения визуальной стилистики, заимствованной из принципиально *неинтерактивных* сред (плаката, пешеходных указателей, кино), в принципиально *интерактивную* среду ПИ
- Новый визуальный стиль ПИ всегда позиционировался его апологетами как *полиграфический* по своей сути

Наши дни

Awwwards winners (ноябрь 2016)

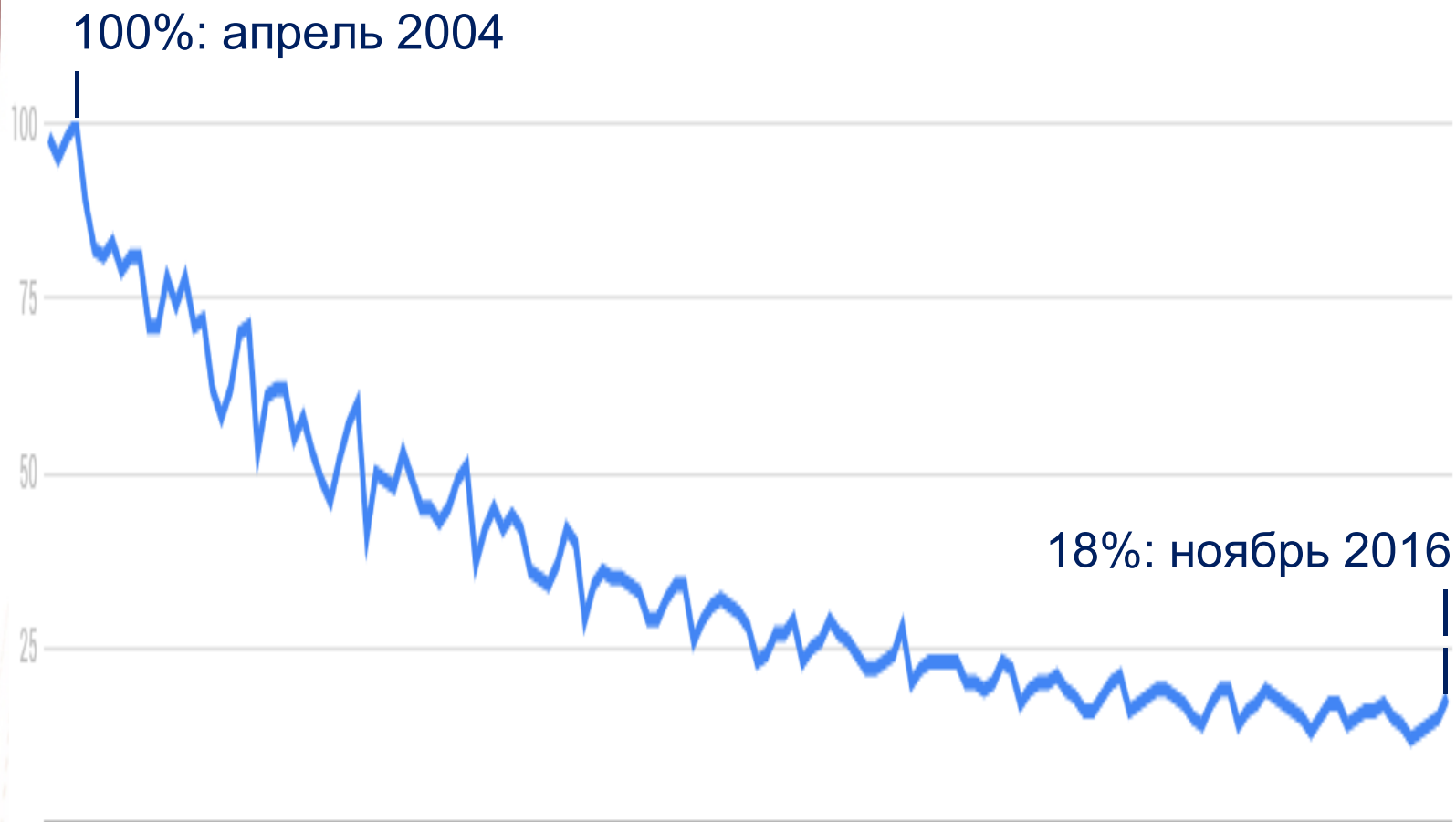


Текущая ситуация

- По проложенной Microsoft лыжне двинулись и другие ведущие разработчики ПО – Apple и Google
- Получив зелёный свет на дерзание от флагманов индустрии, графдизайнеры сорвались с поводка и принялись бесконтрольно «креативить»
- О юзабилити (и даже базовой эргономике) сегодняшних ПИ речь практически не идёт
- Всё определяется модой и трендами
- Качество ПИ в целом неуклонно снижается
- Проигравшими сторонами оказались бизнес и пользователь

Интерес к юзабилити снижается

Динамика запроса 'usability' в Google: 2004-2016



источник: Google Trends

Ментальность графдизайнера

- Не знает практически ничего о пользователях (человеческом восприятии, памяти, мышлении, эргономике, юзабилити, потребительском поведении)
- Не вникает в бизнес клиента
- Ориентируется на модные тренды
- Вопреки декларируемой «креативности» слепо следует за дизайнерским стадом
- Принимает дизайн-решения по принципу «круто / не круто»
- Из двух альтернативных вариантов дизайна – правильного и неправильного – безошибочным дизайнерским чутьём всегда выбирает неправильный

Генезис тренда

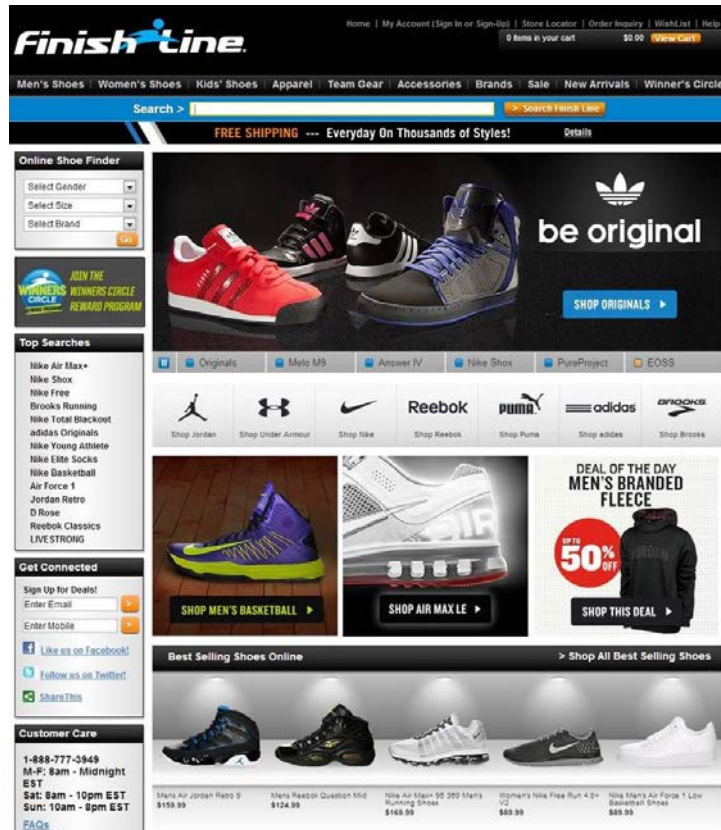
- Какой-то графдизайнер (возможно, авторитетный в своей среде) придумывает очередную «фишку»
- Другие графдизайнеры смотрят и решают, что это круто
- Тренд готов и начинает распространяться со скоростью эпидемии
- Какая-либо эмпирическая проверка тренда – хорошо это или плохо для пользователя или бизнеса – отсутствует

Способы избавления от тренда

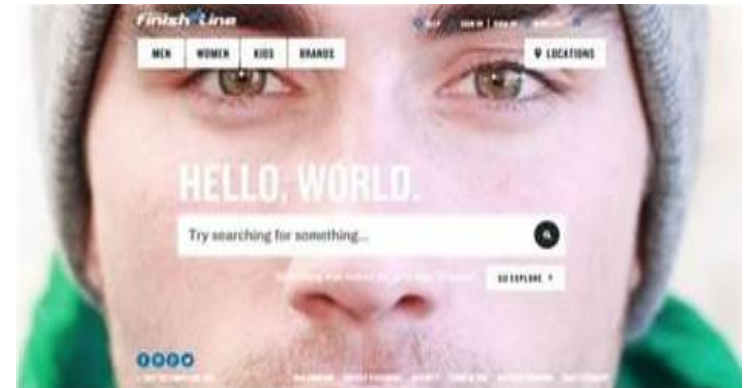
- Тренд может сам собой сойти на нет по неизвестным причинам (требуется многие годы)
- Сравнение с лидерами индустрии («Вы полагаете, на Амазоне совсем глупые люди сидят?»)
- Аппеляция к известным эпик-фейлам (затруднено ввиду малодоступности финансовой информации)
- Наломав достаточно дров, владелец продукта понемногу приходит в рассудок (обычно требуется несколько лет)
- Снос тренда через эмпирические исследования (подход NN/g и наш)

Эпик-фейл: Finish Line (2012)

Было



Стало



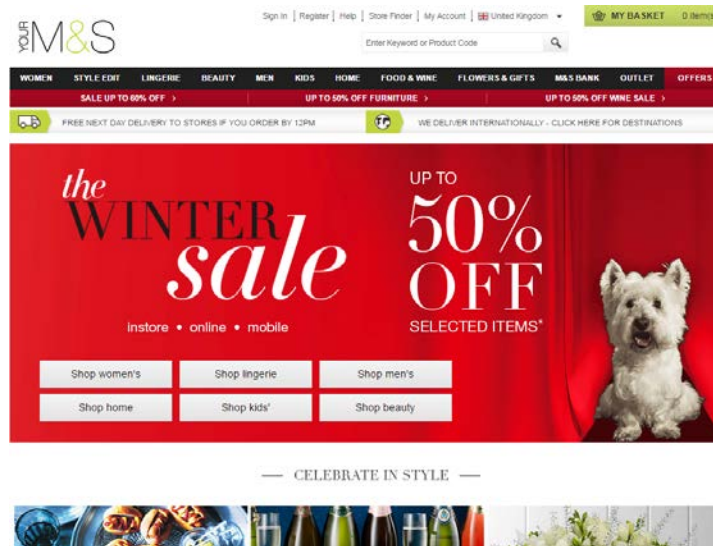
Эффект:

Потерянный доход:
\$3M за квартал.

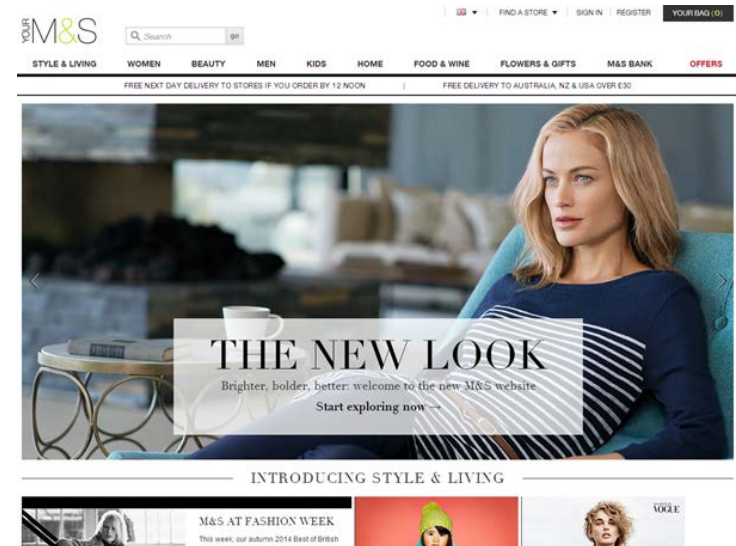
Вернулись к старой
версии спустя 17 дней
после запуска новой

Эпик-фейл: M&S (2014)

Было



Стало



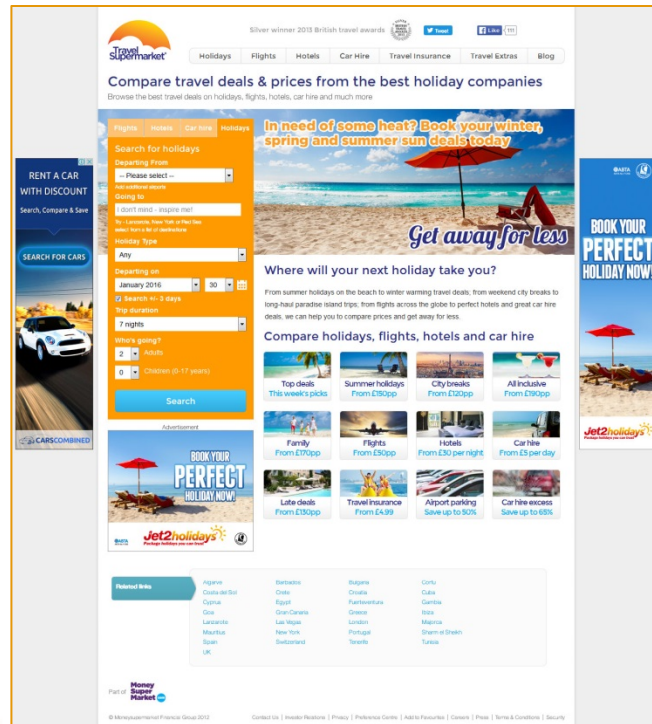
Эффект:

На редизайн
потрачено £150М.

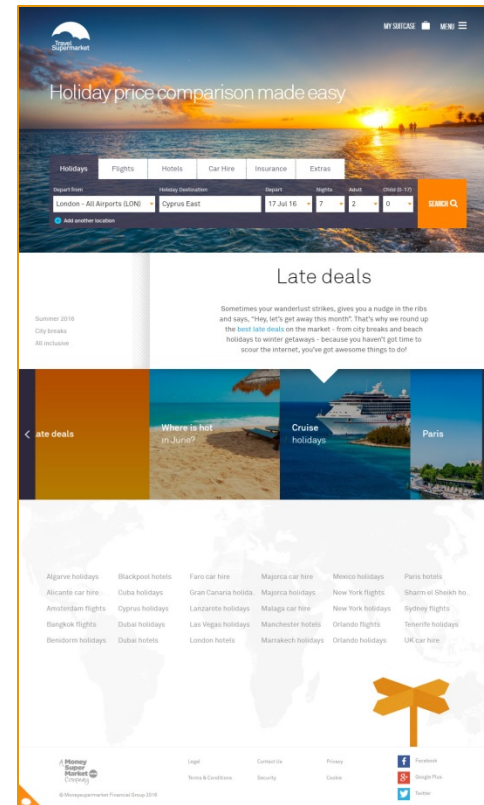
Продажи упали на 8%

Эпик-фейл: Travel Supermarket (2015)

Было



Стало



Эффект:

Доход за квартал упал на 11%

Самооздоровление: Spotify.com



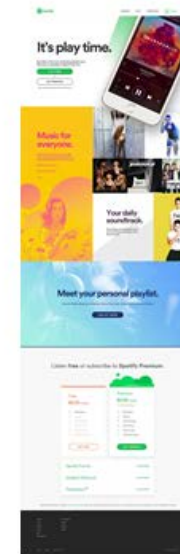
2011



2012



2014



2015



2016

Самооздоровление: Inky.com



2012



2014



2015



2016

Реестр вредных трендов (веб)

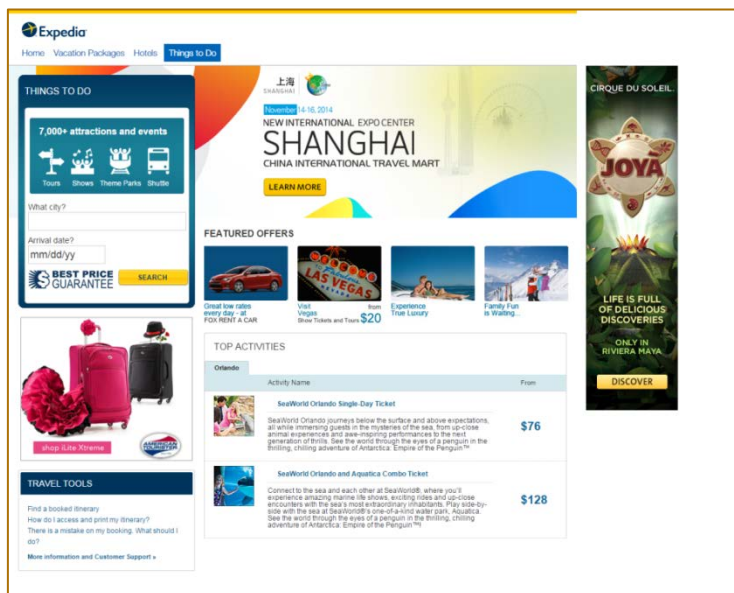
1/2

- отсутствие признаков (affordances, signifiers), позволяющих различать кликабельные и некликабельные объекты
- нечитабельные тексты
- длинные страницы (long scroll)
- формы, не похожие на формы
- метки и подсказки внутри полей ввода
- полноэкранные фоновые фотографии и видео
- гамбургер-меню (на десктопе)
- перехват скроллинга (scroll hijacking)
- модульный скроллинг
- параллаксный скроллинг
- бессмысленная анимация

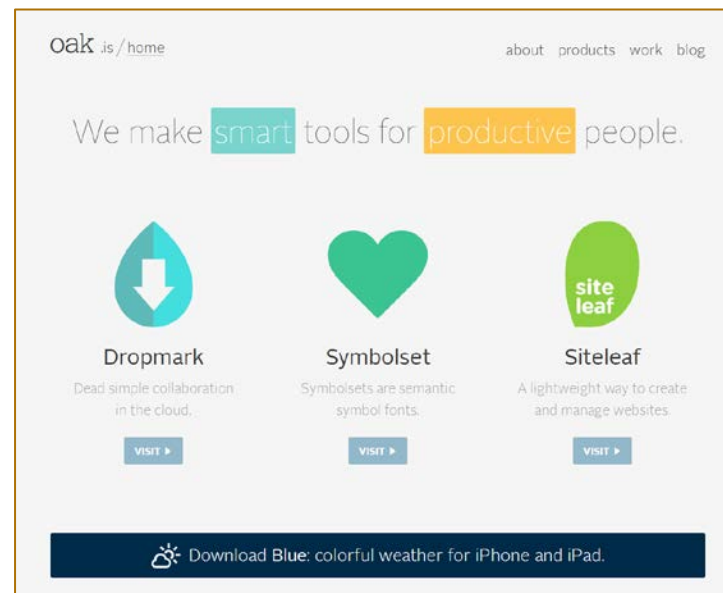
- всплывающие маркетинговые окна
- полноэкранные всплывающие окна
- приклеенная навигация (sticky navigation)
- автоматический скроллинг в пределах текущей страницы вместо вызова новой страницы или диалога
- открытие страниц в новых вкладках по обычному клику
- объекты, скрытые до наведения мыши
- свёрнутые до пиктограммы поля поиска
- центрированные на странице логотипы
- респонсивный вебдизайн (RWD)

- Отсутствие различий или недостаточные различия между интерактивными и неинтерактивными объектами – одна из ключевых проблем минималистичного дизайна
- Для оправдания отказа от визуальных признаков кликабельности привлекается «теория» о том, что современные пользователи в них уже не нуждаются
- Типа «аборигены цифрового мира» (“digital natives”) рождаются на свет уже с айфоном в потной ладонке и т. п.
- Исследования опровергают эту мифологию (Helsper, Eynon 2010; Meyer 2015)

- Во что ущерб от минимализма выливается количественно?
- Исследование Usabilla (Idler 2013): 29% ошибок типа «ложная тревога» (некликабельный объект воспринимается как кликабельный) на плоских сайтах
- Наше исследование (Burmistrov ea 2015; Бурмистров с соавт. 2015): анализировались не только ложные тревоги, но и пропуски (кликабельный объект воспринимается как некликабельный) для реалистичных и плоских сайтов



реалистичная серия



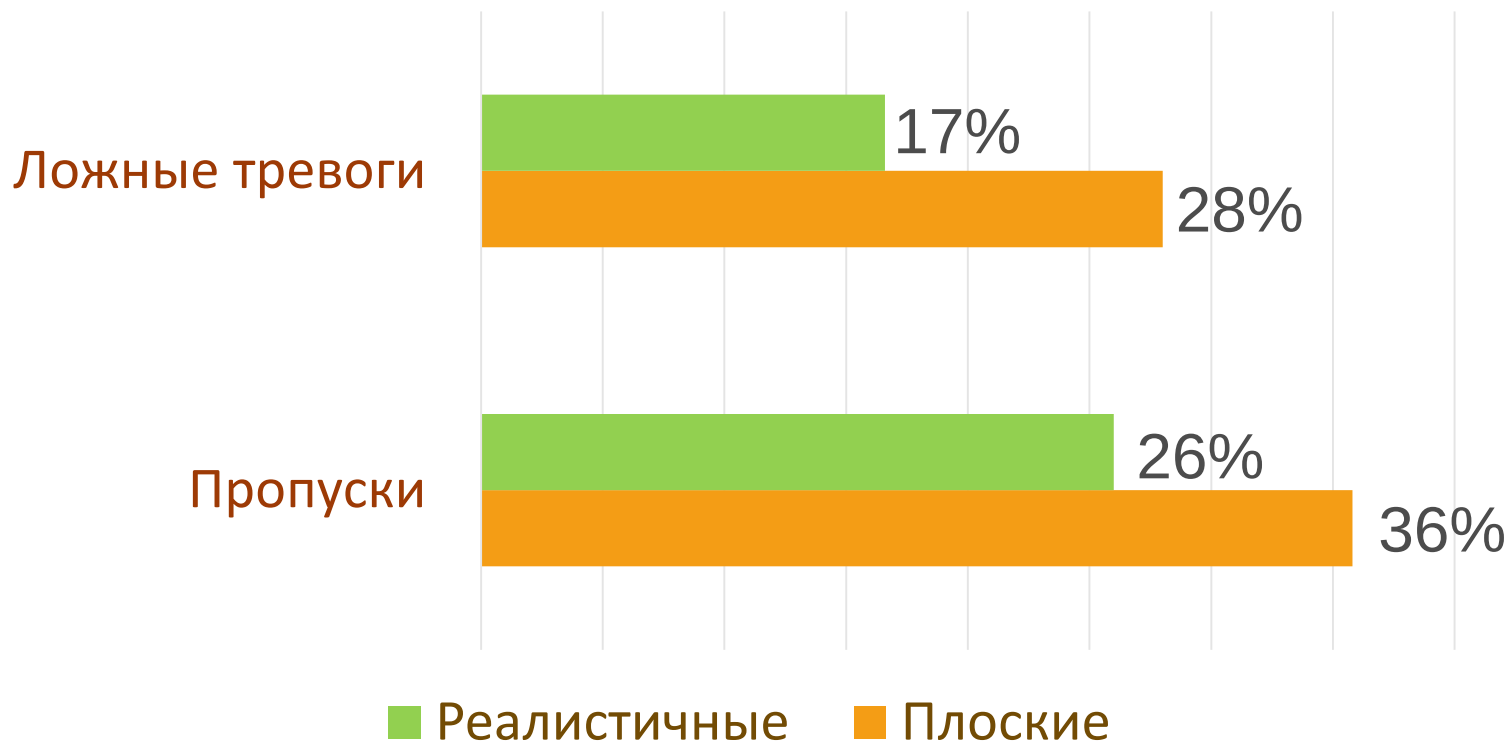
плоская серия

- время выполнения задания для плоских сайтов выше (в пересчёте на один экранный объект)
- когнитивная нагрузка у плоских сайтов выше

Кликабельность объектов ПИ

4/4

Количество ошибок – как ложных тревог, так и пропусков – на плоских сайтах значительно выше, чем на реалистичных

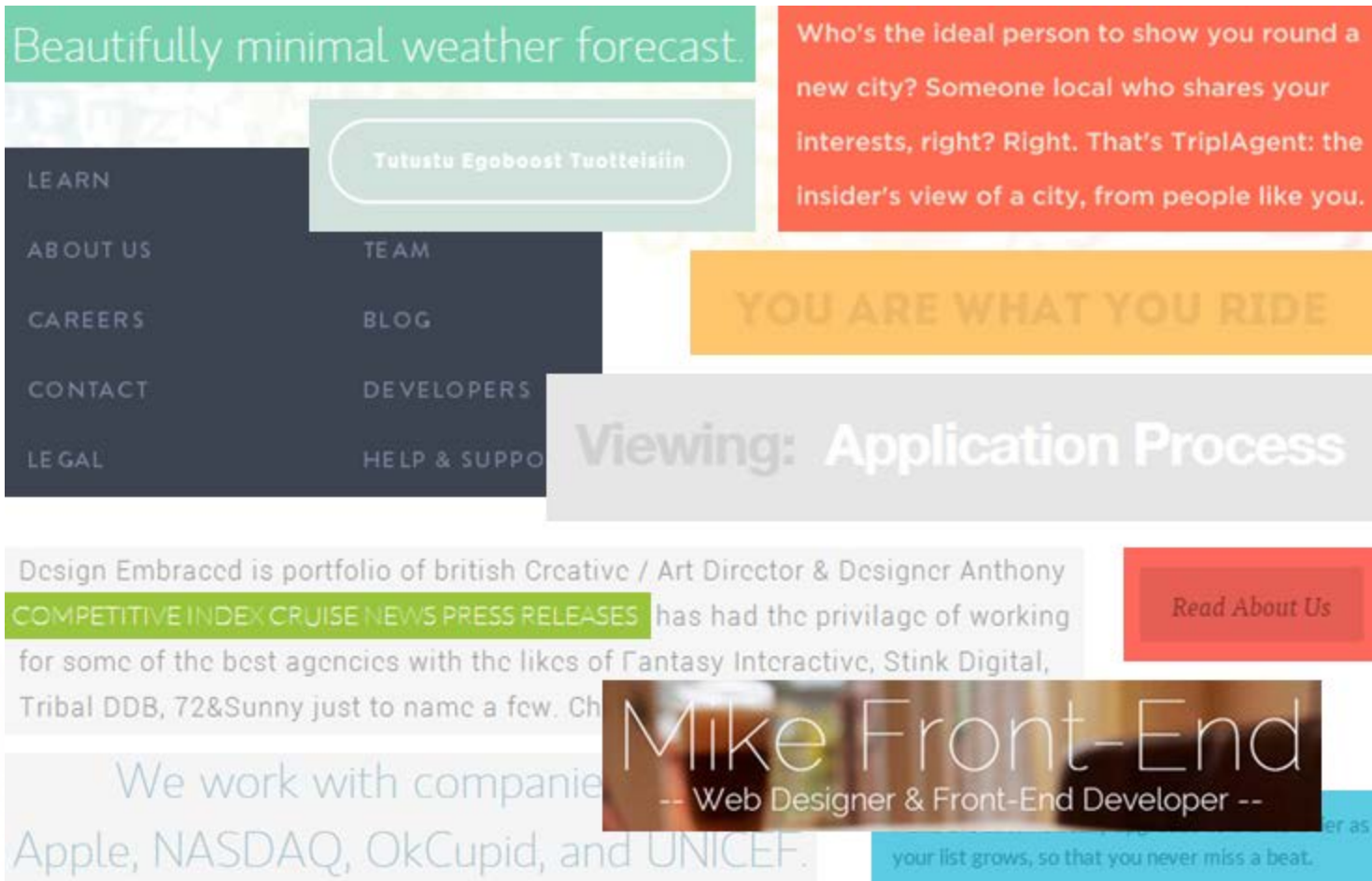


- Тренд был задан Microsoft и Apple, но они ещё придерживались каких-то рамок; графдизайнеры довели тенденцию до апогея
- Графдизайнеры считают текст декоративным элементом дизайна
- То, что текст предназначен для чтения людьми, недоступно их пониманию
- Способы сделать текст нечитабельным включают:
 - необычные шрифты
 - ЗАГЛАВНЫЕ БУКВЫ
 - тонкие (light) и ультра-тонкие (ultra-light) шрифты
 - низкий контраст текст-фон
 - инверсную печать (светлые буквы на тёмном фоне)

Нечитабельные тексты

2/5

Примеры:



В нашем эксперименте (Burmistrov ea 2016; Бурмистров, Злоказова 2016) варьировались следующие факторы:

- шрифт:
сверхтонкий | тонкий | нормальный | жирный
- контраст:
низкий | высокий
- полярность:
положительная (тёмный текст на светлом фоне) |
отрицательная (светлый текст на тёмном фоне)

Задание: поиск слова в тексте.

Регистрировались: время поиска, длительность зрительных фиксаций, амплитуда саккад.

Общий вид стимульного слайда и примеры шрифтов

Слезные железы располагаются попарно на каждом глазу, на верхних и нижних веках. Верхняя железа носит название большой орбитальной, нижняя – меньшая пальпебральная. Орбитальная слезная железа находится в углублении, образованном лобной костью, и скрыта под надглазничным краем. Пальпебральная железа размещается в верхнелобном своде, она имеет дольчатое строение и наполнена трубчатыми железами, разделенными соединительными тканями.

Соединительная ткань слезной железы имеет в составе лимфатические клетки, структура ее перегородки рыхлая. Данная железа обеспечивает принятие поступающей крови благодаря слезной артерии. Нижняя железа отличается своим строением от верхней тем, что ее доли расположены на большем удалении друг от друга. В орбитальной железе они образуют плотно соединенные группы, доли в каждой железе оснащены выводными протоками, сосудами крови и сетью нервов.

Выводные протоки, через которые выделяется слеза, начинаются в орбитальной железе и простираются через пальпебральную группу протоков. В нижней железе протоки из верхней принимают на себя множество мелких протоков. Выводящий конец протока орбитальной железы выходит на поверхность конъюнктивы. Конъюнктива также размещает и самостоятельные выводные протоки нижней железы. Сами выводные протоки покрыты плотным слоем соединительной ткани.

Вегетативная и
осуществляющая
внутренностей и
и железистый э
органов, регули
тела человека, а

Хрусталик, рас
двойковидной
Передняя повер
полюс, обраще
поверхность и
Линия, которая

**Гормон серот
нервной систе
развития кост
железе, пище
доказано, что
переживание у**

Результаты:

- Читабельность тонких и ультра-тонких шрифтов значительно ниже, чем у более насыщенных вариантов шрифтов – нормального и жирного – в условиях низкого и высокого контраста, а также позитивной и негативной полярности
- Тонкие и ультра-тонкие шрифты вызывают более высокую умственную нагрузку
- Нормальный шрифт предпочтительнее всех иных вариаций шрифтов за исключением единственного варианта: низкого контраста при инверсной печати – в этом случае выигрывает жирный шрифт



Дальнейшие планы

Будем идти по списку вредных трендов и посредством экспериментальных исследований постепенно избавлять от них человечество.
Мы далеко не одиноки на этом пути...

Признаки оздоровления «сверху»

Похоже, что лидеры индустрии понемногу начинают браться за ум (Apple News в iOS 9 и iOS 10):



ССЫЛКИ

- Burmistrov I., Zlokazova T., Izmalkova A., Leonova A. (2015) Flat design vs traditional design: Comparative experimental study, *Human-Computer Interaction – INTERACT 2015: 15th IFIP TC 13 International Conference: Proceedings*, Cham: Springer, 106-114 | <http://bit.ly/2euOyN9>
- Burmistrov I., Zlokazova T., Ishmuratova I., Semenova M. (2016) Legibility of light and ultra-light fonts: Eyetracking study, *Proceedings of the 9th Nordic Conference on Human-Computer Interaction (NordiCHI '16)*, New York: ACM, Article 110 | <http://bit.ly/2q85CIY>
- Harris J. (2012) The Story of Windows 8, *UX Week 2012* | <http://bit.ly/2eQzd4y>
- Helsper E. J., Eynon R. (2010) Digital natives: Where is the evidence?, *British Educational Research Journal*, 36 (3), 503-520 | <http://bit.ly/1zISz7i>
- Idler S. (2013) *User Experience Report: Flat Web Design Is Here To Stay*, Amsterdam: Usabilla | <http://bit.ly/2eQN8rf>
- Meyer K. (2015) Long-term exposure to flat design: How the trend slowly decreases user efficiency | <http://bit.ly/1O6RAiW>
- Norman D. A. (2004) Introduction to this special section on beauty, goodness, and usability, *Human-Computer Interaction*, 19 (4), 311-318 | <http://bit.ly/2eQCml2>
- Schaffer E. (2008) *Beyond Usability: Designing for Persuasion, Emotion, and Trust (PET Design™)*, Fairfield: Human Factors International | <http://bit.ly/2foEGUr>
- Tractinsky N., Katz A. S., Ikar D. (2000) What is beautiful is usable, *Interacting with Computers*, 13 (2), 127-145 | <http://bit.ly/2q7UOur>
- Бурмистров И. В., Злоказова Т. А., Измалкова А. И., Леонова А. Б. (2015) Плоский и традиционный дизайн интернет-сайтов: сравнительная оценка эффективности деятельности пользователя, *Современные тенденции развития психологии труда и организационной психологии*, Москва: Институт психологии РАН, 698-712 | <http://bit.ly/2fKq4TW>
- Бурмистров И. В., Злоказова Т. А. (2016) Удобочитаемость шрифтов светлого и сверхсветлого начертания: окулографическое исследование, *Психология развития человека как субъекта труда. Развитие творческого наследия Е. А. Климова: Материалы Международной научно-практической конференции*, Москва: Акрополь, 234-239 | <http://bit.ly/2fPaamW>

Спасибо за внимание!

ivan@interux.com

interUX

