Семь грехов вовлечения пользователя

Мыслинский Игорь
USABILITYLAB, Проектировщик интерфейсов

USABILITYLAB

Немного теории

Вовлечение

Вовлечение

— Процесс действия по гл. *вовлекать*

— Результат такого действия.

— неявное влияние эмоционально-стихийного плана, приводящее к естественному и незаметному для субъекта изменению его поведения и всего контекста происходящего.

Вовлекать

— Втаскивать что-либо, вводить силою кого-либо куда-либо. Втягивать, уносить с собою силой собственного движения, течением и т.п.; увлекать.

— Побуждать к чему-либо, привлекать кого-либо к участию в чём-либо. Использовать что-либо в работе, производстве и т.п.

USABILITYLAB

Структура деятельности человека

Обычное
поведение

Потребность

Мотив

Цель

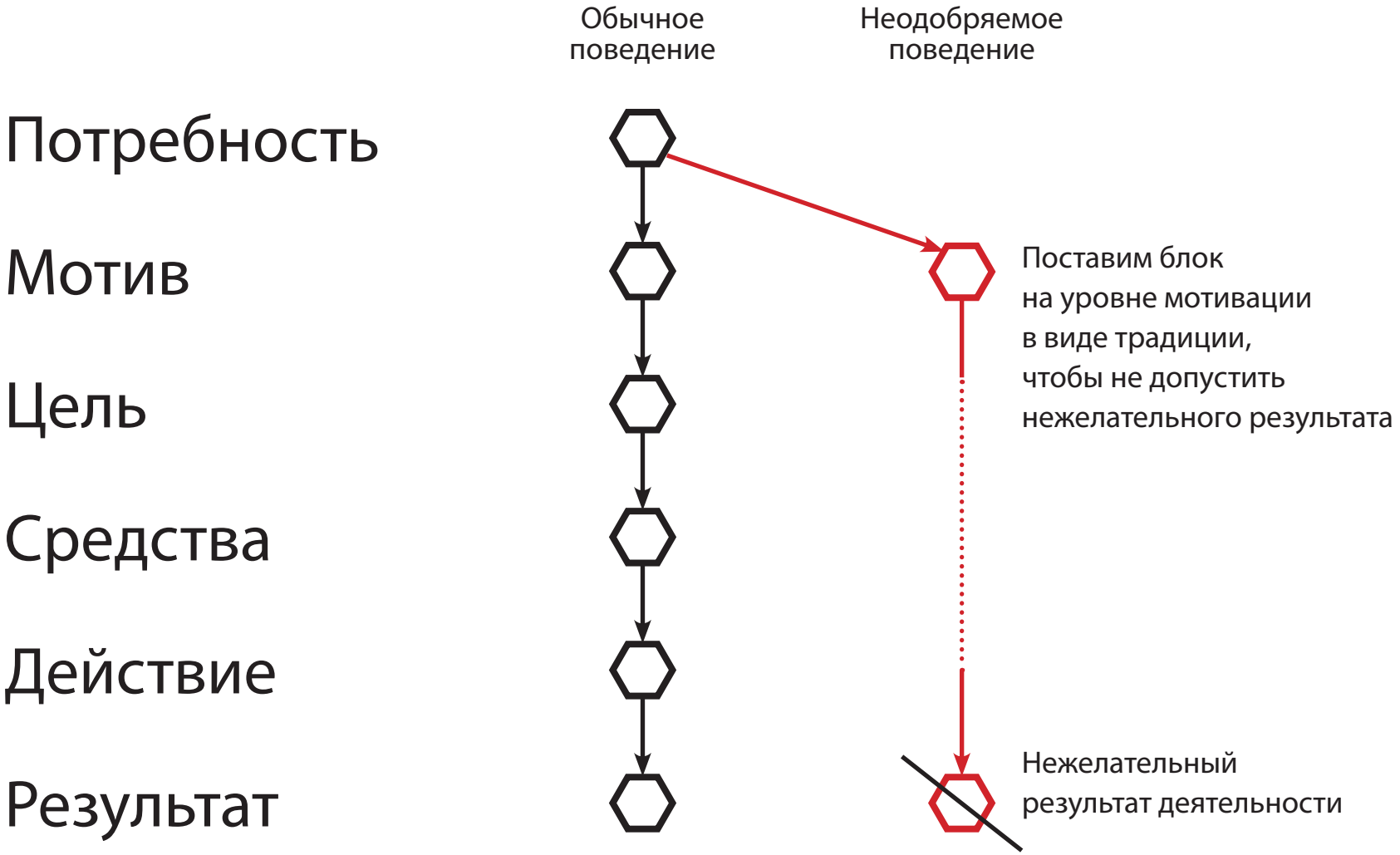
Средства

Действие

Результат

USABILITYLAB

Структура деятельности человека



USABILITYLAB

Структура деятельности человека

Потребность

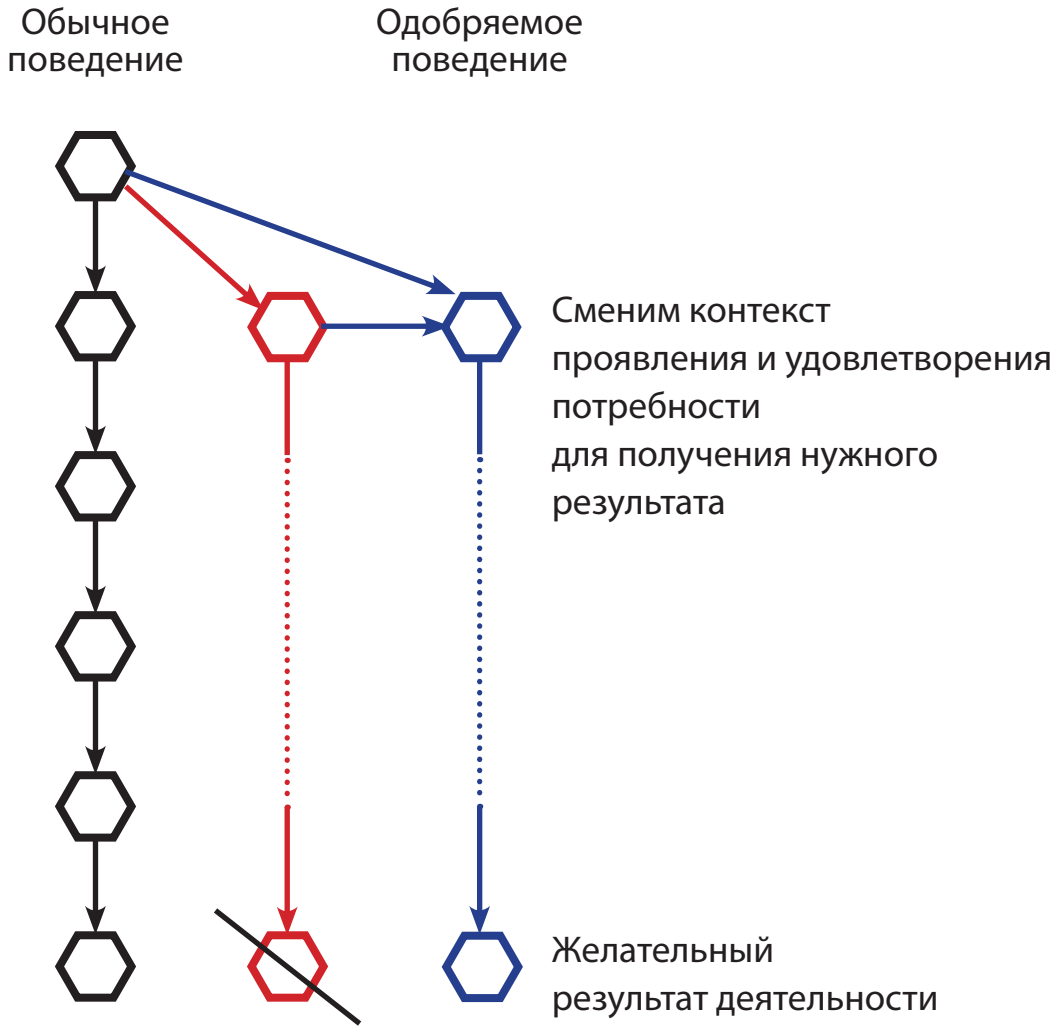
Мотив

Цель

Средства

Действие

Результат



USABILITYLAB

Потребность

— это нужда, неудовлетворенность, ощущение недостатка чего-то необходимого для нормального существования.

Для того чтобы человек начал действовать, необходимо осознание этой нужды и ее характера.

Мотив

— основанное на потребности осознанное побуждение, обосновывающее и оправдывающее деятельность.

Потребность станет мотивом, если она осознана не просто как нужда, а как руководство к действию.

Цель

— это сознательное представление о результате деятельности, предвосхищение будущего. Любая деятельность предполагает целеполагание, т.е. способность самостоятельно устанавливать цели.

Животные в отличие от человека не могут устанавливать цели сами: их программа деятельности заранее предопределена и выражена в инстинктах. Человек способен формировать собственные программы, создавая то, чего никогда не было в природе.

Средства

— это используемые в ходе деятельности приемы, способы действия, предметы и т.п. Например, чтобы выучить обществознание, необходимы лекции, учебники, задания.

Чтобы быть хорошим специалистом, требуется получить профессиональное образование, иметь опыт работы, постоянно практиковаться в своей деятельности и т.д.

Действие

— элемент деятельности, имеющий относительно самостоятельную и осознанную задачу. Деятельность состоит из отдельных действий.

Например, преподавательская деятельность состоит из подготовки и чтения лекций, проведения семинарских занятий, подготовки заданий и т.д.

Результат деятельности

— это конечный итог, то состояние, в котором потребность удовлетворяется (полностью или частично).

Например, результатом учебы могут быть знания, умения и навыки, результатом труда — товары, результатом научной деятельности — идеи и изобретения.

Результатом деятельности может быть и сам человек, поскольку в ходе деятельности он развивается и меняется.

USABILITYLAB

Возьмем сферический ресурс в вакууме и посмотрим какие методы можно использовать

Алчность

Гордыня

Зависть

Обжорство

Гнев

Уныние

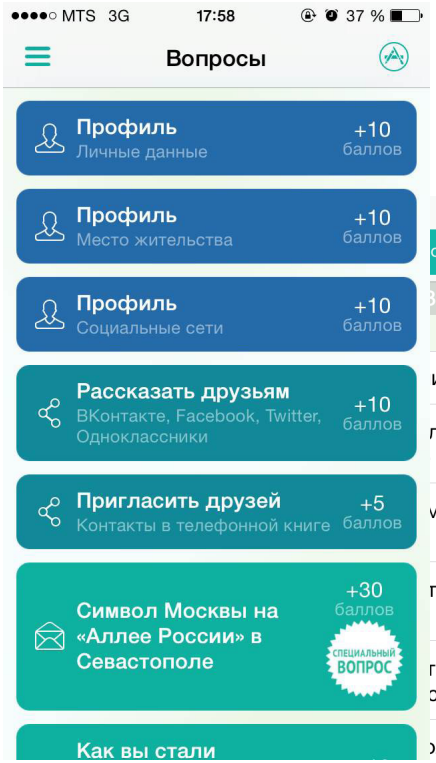
Похоть

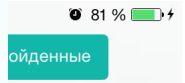
USABILITYLAB

Алчность

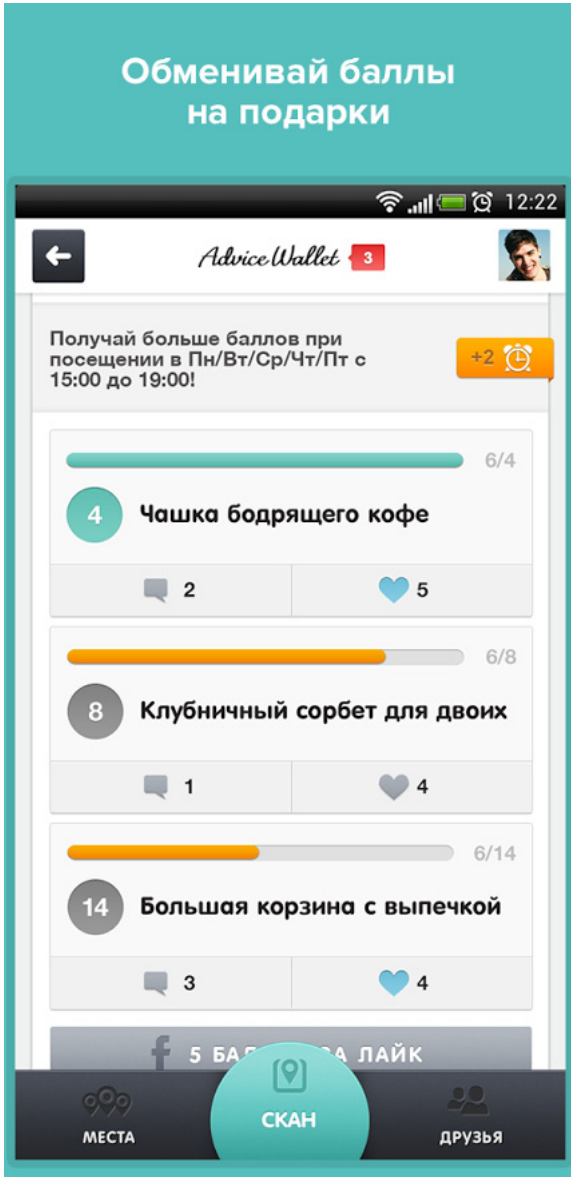
Нужно больше минералов

USABILITYLAB





их кафе	+20 баллов
лее	+30 баллов
м	+10 баллов
тских	+20 баллов
ты суслуг	+20 баллов
олицы	+30 баллов
Москва — «Лучший город зимы»	+30 баллов
Новогоднее украшение Садового кольца	+20 баллов



USABILITYLAB

Мотив

Получить больше баллов! Заодно и посмотреть что нового.

Почему придут второй раз

До покупки нового меча нужно еще 30 кристаллов!

Всего 5 раз зайти надо!

Как использовать

- Бонус за требуемое действие на сайте
- Бонус за повторные посещения
- Бонус за открытие на требуемом канале (напр., мобильный телефон)

USABILITYLAB

Гордыня

Первый во всём

USABILITYLAB

ACHIEVEMENT UNLOCKED
You have obtained 10000 pageviews

ACHIEVEMENT UNLOCKED
You have made 50 stamps

ACHIEVEMENT UNLOCKED
You have created 3 groups

ACHIEVEMENT UNLOCKED
You follow 200 deviants

ACHIEVEMENT UNLOCKED
You have made 1000 comments

ACHIEVEMENT UNLOCKED
You take 2 years without Premium membership

ACHIEVEMENT UNLOCKED
You are a member of 10 groups

ACHIEVEMENT UNLOCKED
10 follow you deviants

ACHIEVEMENT UNLOCKED
You lost the game

Professional Achievement

2000 or more points | 1500 or more points | 1000 or more points | 700 or more points

USABILITYLAB

USABILITYLAB

Мотив

Быть лучшим.

Почему придут второй раз

Получения удовольствия от получения подтверждения, что он особенный, лучший, и т.д.

Как использовать

- Создать достижения для действий, которые нужно сделать
- Всегда показывать прогресс пользователя
- Покажите ему пути достижения (через ваш контент)

USABILITYLAB

Зависть

Не хуже чем у соседа

USABILITYLAB

Активность друзей

steamcommunity.com

USABILITYLAB

Мотив

Быть не хуже чем соседи

Почему придут второй раз

Получения удовольствия от опережения другого в какой-либо сфере

Как использовать

- Показ ленты достижений друзей
- Показ получения каждого достижения друга в момент его получения

USABILITYLAB

Обжорство

Постоянное потребление

USABILITYLAB

Бесконечная лента

pinterest.com

from BuzzFeed

31 Mind-Blowing Examples of Brilliant Packaging Design

31 Mind-Blowing Examples of Brilliant Packaging Design like this resealable chip bag prototype

1

Georgia Lindsay
cookies

The Honda Fuzo prototype is an ideal personal flying car. Four turbines propel the vehicle, which is in theory capable of speeds of up to 400 mph. #flyingcars

563 140 2

CNET
Design & Prototypes

This Insect-esque Machine Prototype has strong six-legs that does less damage to the forest and can move through more difficult terrain.

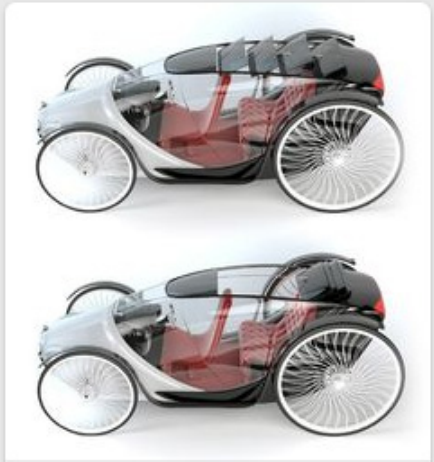
430 175 4

OEM Off-Highway magazine
Extreme Machines

Chengdu-J-XX-VLO-Prototype

1 1

Luis Diego Constante
Planes of the Orient



The Fayton, inspired by the natural (horse) and human (carriage) components of the phaeton horse-drawn buggy of the 19th century, is a project aimed at providing comfortable transportation with a minimal carbon footprint. The EV's most noticeable features are its transparent body and large glass canopy that provides a 360 degree view outside. The sunroof is made of four glass pieces that, when open, fold back and resemble a

#Cars, #Rides, #Autos & other Guy stuff - www.Dudepins.com - Site for Men & Manly Interests

민우 최
transportation

USABILITYLAB

рассказывает интернет-издание Tech Xplore.

Системы уличного освещения в развитых странах сейчас обычно опираются на натриевые газоразрядные лампы, излучающие желтый свет. Однако насекомых больше тянет к синему свету, который испускают светодиоды. Человеку он кажется белым благодаря слою люминофора, «подмешивающему» к излучению синего светодиода белизну, но насекомые различают истинную окраску лампы.

МАТЕРИАЛЫ ПО ТЕМЕ

20:08 7 октября 2014

Лампочка Накамуры

Нобелевскую премию по физике присудили за создание дешевых синих светодиодов

Чтобы точно сравнить привлекательность светодиодов и натриевых ламп для членистоногих, Стивен Поусон (Stephen Pawson) и Мартин Бэйдер (Martin Bader) расположили фонари обоих типов у больших листов клейкой бумаги и оставили ночью на поле в сельской местности. Утром ученые обнаружили, что светодиод привлек на 48 процентов больше мотыльков, мух и других насекомых. Последующие опыты привели к сходным результатам. Вне зависимости от типа, фильтров и фирмы-производителя светодиодов, эти лампы привлекали тучи насекомых.

Таким образом, синие светодиоды, за изобретение которых была присуждена Нобелевская премия по физике 2014 года, нарушают функционирование пищевых цепей и притягивают беспозвоночных из сельской местности в города. Наконец, установка светодиодного освещения в морских портах может способствовать экспансии инвазивных видов (например, непарного шелкопряда), отмечают ученые.

В Это интересно 13 Recommend 13 Твитнуть 51 ОБСУДИТЬ (24)

ССЫЛКИ ПО ТЕМЕ

Researchers find LEDs attract more flying invertebrates than conventional lighting

Tech Xplore, 15 октября 2014

LED lighting increases the ecological impact of light pollution irrespective of color temperature

Ecological Applications, 15 октября 2014

Нобелевскую премию по физике вручат за светодиоды

lenta.ru, 07 октября 2014

Ссылки по теме

lenta.ru

USABILITYLAB

Мотив

Больше новостей! Больше

Почему придут второй раз

Во-первых, они не уйдут...

Как использовать

- Показ товаров “С этим покупают“, “К этому подходит“ и пр.
- Показ новостей по этой и похожей тематикам
- Кросс–ссылки! Больше кросс–сылок!

USABILITYLAB

Гнев

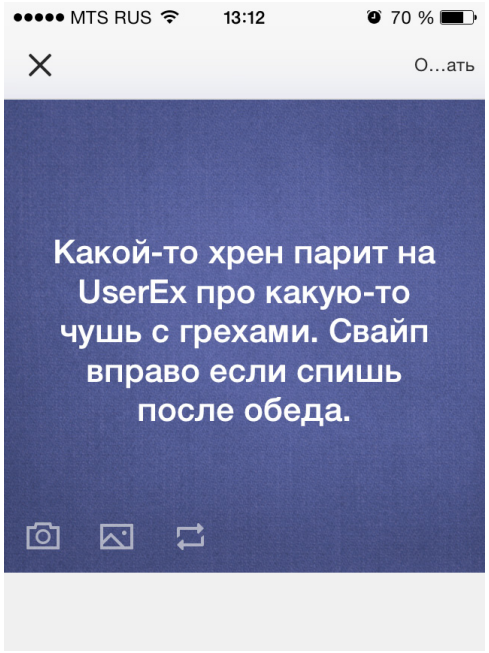
Концентрированная ненависть

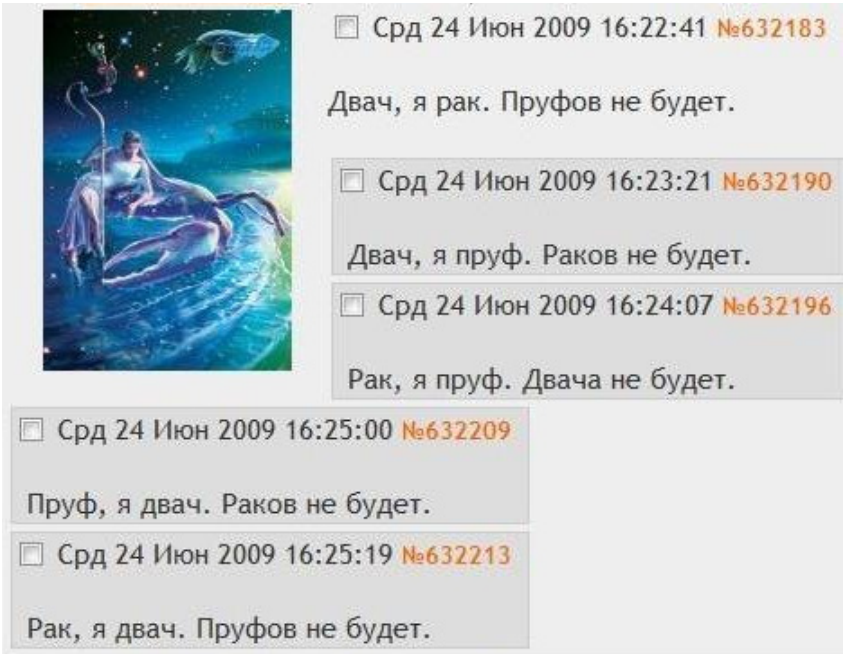
USABILITYLAB

Лидеры мнений

(пример)

USABILITYLAB





Площадки для общения

USABILITYLAB

USABILITYLAB

Мотив

Выпуск пара в свисток

Почему придут второй раз

- Получение удовольствия.
- Российские исследователи считают, что в будущем на основе данного действия можно создать вечный двигатель, но это пока догадки.

Как использовать

- С осторожностью

USABILITYLAB

Уныние

Фрустрация

USABILITYLAB

«Инфляция будет под контролем, по большому счету, какой будет курс — не имеет никакого значения»

Алексей Моисеев, заместитель министра финансов РФ

ЛЕНТАЧ

LT LENTAЧ

КАЖДЫЙ РАЗ, ПРИОБРЕТАЯ ОТЕЧЕСТВЕННОЕ ПО,

ТЫ ПОДДЕРЖИВАЕШЬ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ ПОИСКОВИКА Спутник

ПИРАТСТВО - ЭТО ВЫХОД!

USABILITYLAB

Мотив

Отвлечение от плохого настроения

Почему придут второй раз

Получения удовольствия от хорошего чувства юмора (или плохого), от подачи новости под интересным углом зрения.

Как использовать

- Найдите Игоря Белкина. Он все сделает сам.

USABILITYLAB

Похоть

Желание обладать

USABILITYLAB

USABILITYLAB

USABILITYLAB

Он не просто больше. Он лучше во всех отношениях.
Больше, но при этом значительно тоньше.
Мощнее, но при этом исключительно экономичный.

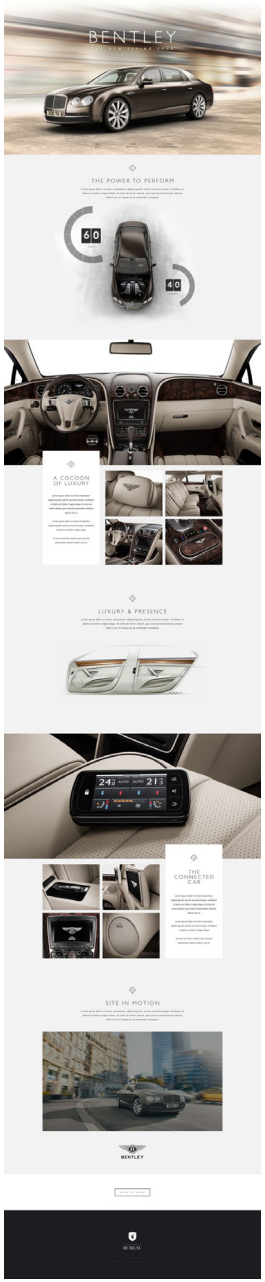
Его гладкая металлическая поверхность плавно переходит
в стекло нового дисплея, образуя цельный, законченный дизайн.

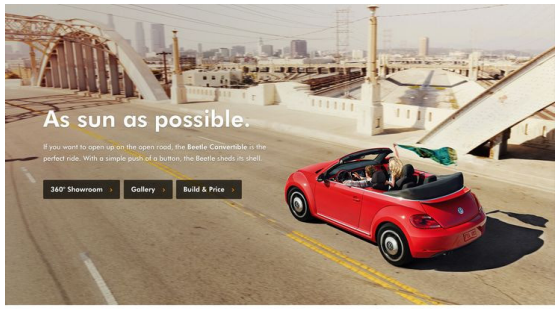
Его аппаратная часть идеально работает
с программным обеспечением.

Это новое поколение, улучшенное во всём.

Jony Ive
Senior Vice President
Design

USABILITYLAB





USABILITYLAB

Мотив

Желание обладать статусной или очень красивой вещью

Почему придут второй раз

Получение удовольствия от визуального или иного наслаждения
от показанного предмета желания

Как использовать

- Сильная визуальная составляющая в описании товара
- Постоянное подчеркивание статуса
- Кейсы использования, характеристики, и т.д.

USABILITYLAB

Итак!

- **Знай своих пользователей**
- Дай им такую мотивацию, которую они хотят!

USABILITYLAB

Спасибо!

Мыслинский Игорь
USABILITYLAB, Проектировщик интерфейсов