

УДК 604.5

## ИЛЛЮЗИЯ БЫСТРОЙ ЗАГРУЗКИ

К.Е. Колобова, студент ПИМ-211, I курс

Научный руководитель – М. И. Баумгартэн, к.ф.-м.н., доцент

Кузбасский государственный технический университет

имени Т. Ф. Горбачёва,

г. Кемерово

В марте текущего года командой разработки мобильного приложения Кавёр, частью которой является автор статьи, была обнаружена достаточно веская проблема. Выяснилось, что загрузочный экран (рисунок 1) при первом запуске приложения отображается достаточно долго, что подталкивает пользователя либо перезагружать приложение в попытке все-таки добраться до главного экрана, либо вовсе закрывать и забывать о нем. Такое поведение плохо сказывается на бизнесе, в связи с чем мы начали исследовать вопрос долгой загрузки.

Экран загрузки представляет собой спиннер, размещенный в центре. Спиннер фокусирует внимание пользователя на процессе загрузки и ограничивают его действия, что не способствует проявлению терпения и продолжительного ожидания. В нашем случае спиннер отображается на главном экране вплоть до того момента, пока не будет загружена вся информация. Нет даже блока с городом и языком, информации о которых хранится в памяти устройства и может быть отдана сразу же по требованию. В этом и заключается основная недоработка – мы не показываем то, что уже загружено и вместо этого ожидаем выполнение всех методов до последнего. Контента стало достаточно много для того, чтобы внедрить в приложение первый скелетный экран.

Скелетные экраны – это пустые экраны, которые заполняются контентом по мере его поступления, создавая иллюзию быстрой загрузки. Подобный экран состоит из фигур обычной нейтральных цветов, например, серых – их называют плейсхолдерами.

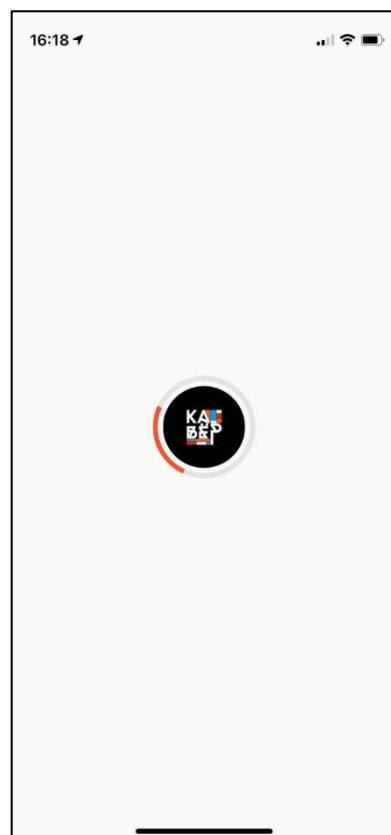


Рисунок 1 Спиннер

Плейсхолдеры, как и спиннеры, являются не статичными объектами,

а анимированными. Анимация – это инструмент удержания внимания пользователей, которым обязательно нужно пользоваться. Она дает понять, что данные подгружаются и приложение остается «живым». Применение скелетного экрана является более жизнеспособным вариантом нежели спиннер. Второй находится в зависимости от множества данных, которые требуется получить, в то время как первый состоит из плейсхолдеров, каждый из которых привязан лишь к небольшому объему получаемых данных.

Лента контента главного экрана нашего приложения (рисунок 2) является достаточно длинной. Поэтому помимо применения скелетного экрана как такого мы собираемся оптимизировать методы для получения данных таким образом, чтобы плейсхолдеры подменялись контентом последовательно – сверху вниз. Эта задача может звучать как одна из тех, успешная реализация которых встречается лишь в идеальном мире, однако мы намерены попробовать претворить в жизнь данную задумку. Сначала пользователь увидит город, после баннеры, далее промокоды, подборки событий и т.д.

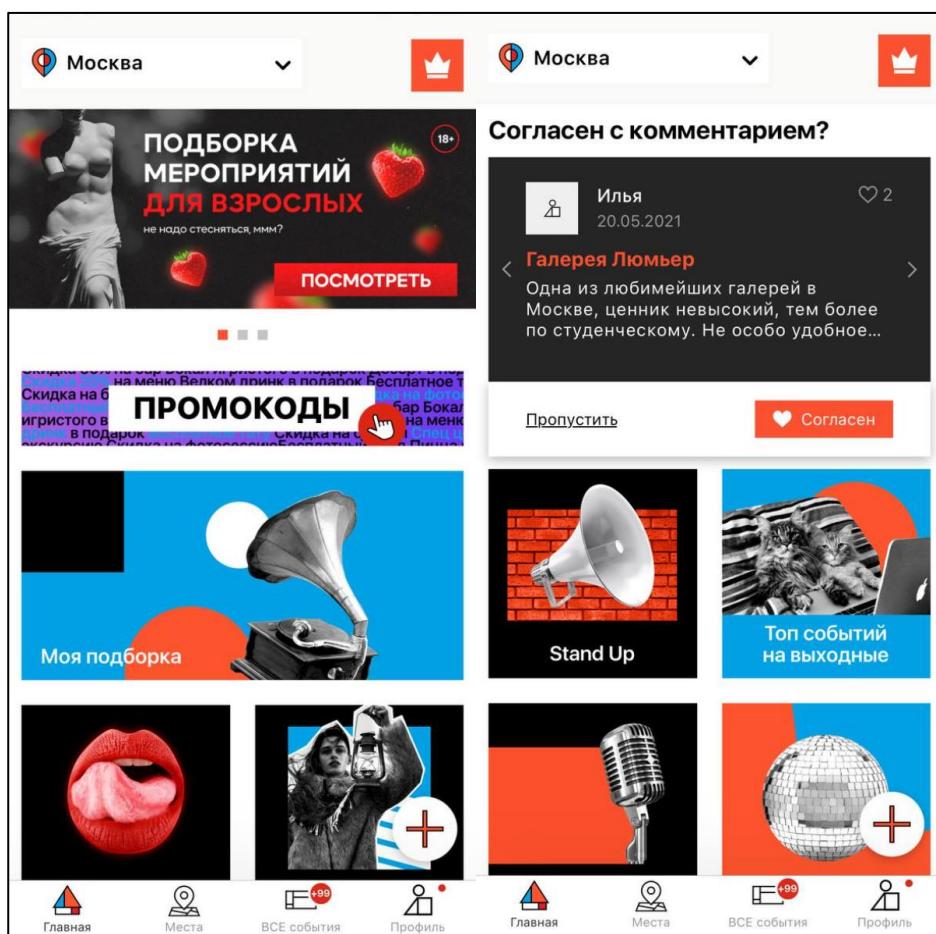
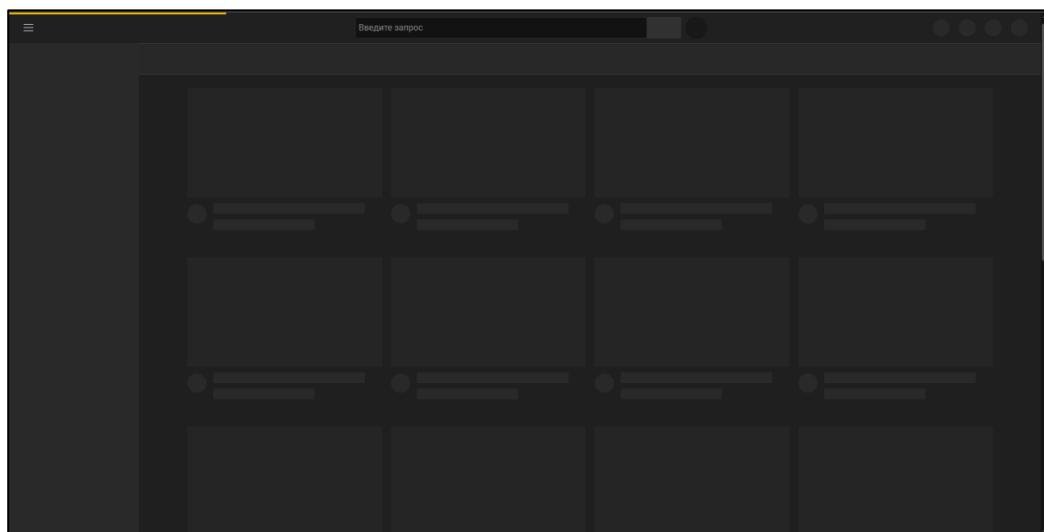


Рисунок 2 Главный экран приложения Кавёр

Мы предполагаем, что подобный подход к загрузке побудит наших пользователей как бы «гнаться» за обновлениями экрана. И как следствие, пользователь сможет заинтересоваться не только теми разделами, которые находятся вверху списка, но и теми, что расположились чуть ниже.

Примеров реализации скелетных экранов достаточно много в самых разных мобильных и не только приложения. Например, вот каким образом реализован данный подход к загрузке на сайте видеохостинга YouTube – рисунок 3.



*Рисунок 3 Домашняя страница сайта YouTube*

Подводя итоги, можно сказать, что создание иллюзии быстрой загрузки сегодня – это выполнимая задача. С использованием скелетного экрана и/или плейсхолдеров приложение покажется пользователям более удобным и ничто не будет мешать им пользоваться, покупать подписки и оставлять хорошие отзывы.

#### **Список литературы:**

1. Designing for the appearance of speed [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://juneuprising.medium.com/designing-for-the-appearance-of-speed-aaabc7f568c2>, свободный (дата обращения: 27.03.2022).
2. YouTube [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.youtube.com/>, свободный (дата обращения: 27.03.2022).