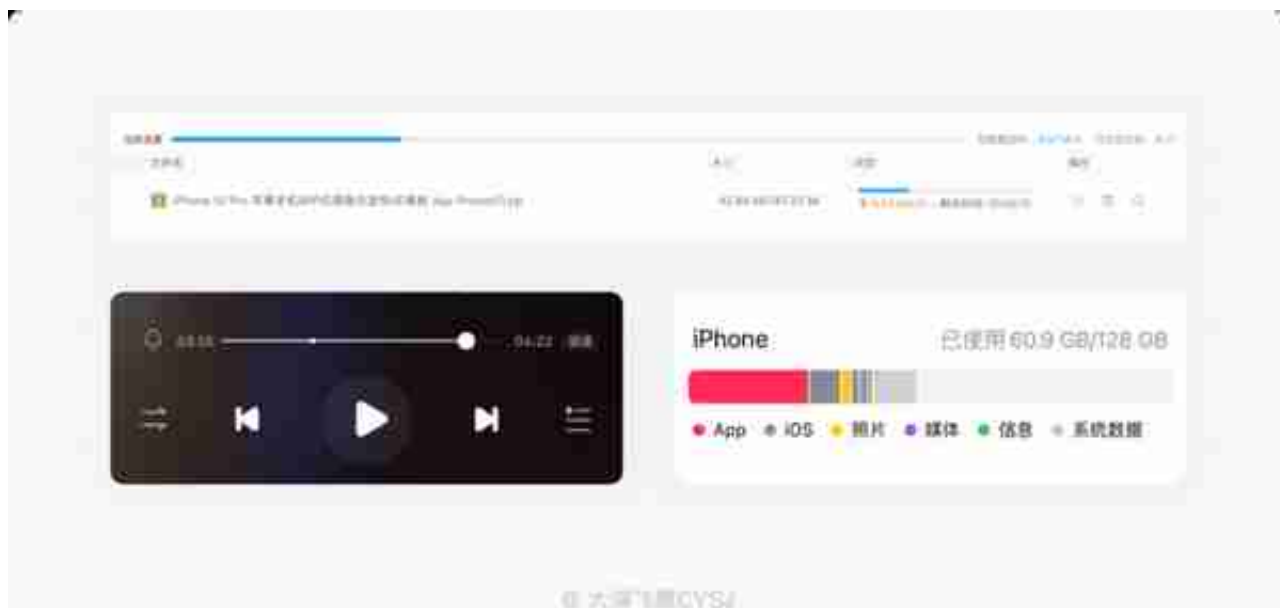


产品需要时时刻刻关注用户体验，而在日常生活中，等待场景是一个非常容易降低用户体验、导致用户流失的环节，这时候，产品就需要提供可以缓解用户焦虑的设计，比如合理地利用进度条，来让用户提升耐心。本文作者就对进度条的设计策略做了总结，一起来看看吧。



进度条并非局限于口头上的“条形”，其视觉样式千变万化，最需要突出的应该是“进度”，能让用户清晰当前状态，通过图形、色彩、数字百分比与各种场景结合，将本身比较单一的进度条衍生出不同的类型，给用户带去不同的心理感受，不管是提高用户期待还是障眼法，都能让用户在等待的过程中产生无限可能。

## 2. 进度条定义及使用场景

进度是指用户正在完成某个任务的速度，通过图形、图片或文字将任务的速度、完成度、剩余未完成任务量的大小进行视觉化即是大家所说的进度条。

进度条的使用非常广泛，例如下载进度、注册流程、调查问卷、安装进度、多媒体播放进度、物流轨迹、出票等过程.....等，这些都是比较常见的进度条。

另外，我们不能将进度条局限在条形或圆形里面，比如游戏中的人物血量/耗蓝程度/升级经验、地图迷雾、吃鸡跑毒，还有一些物品的消耗度、定时/定量的健身运动、商品限时大促都可以归类于进度条。



#### 4. 需要一个信息明确、清晰可见的进度条

用户需要的是对信息的掌控、对未来的预知，如果进度条过于虚假或精确度较低，在进度完成之后并未满足自己的需求，焦虑感瞬间飙升并对产品失去信任。

这就好比我们通过线上点了外卖，催了好几次，可商家每次都说马上送到却迟迟未见，一旦超出我们对时间成本的预期，宁愿花费更多的时间重新点外卖，也要退货的原因。

产品需要考虑的是给用户一个信息明确、清晰可见的进度条。不难看出，常见的进度条基本都有百分比、已完成/未完成可视图形、色彩明暗对比等综合信息，用户可多角度的对进度进行模糊或精准了解。例如：下载进度中，有已完成、未完成、下载速度、预计剩余时间等信息，让用户对下载进程有一定的把控。

另外，如果因技术原因，无法提供精准进程，尽量想办法尽量将精准度与真实情况靠近，也可提供其他信息转移用户视线或进行心理补偿。



## 2. 静态型

静态进度条弱化了进度的概念，需要在用户做出一定操作后才会有进度变化。其主要目的是告知用户当前状态，可为其他任务决策提供一定的参考条件，无需用户等待。

常见的如磁盘存储空间、学习进度、表单完成进度等，最重要的是需要突出进度节点、数据，以使用户做出其他方面的决策。



### 三、进度条设计流程

#### 1. 明确设计目标

首先，需清楚了解产品需求及用户需求，设计进度条的目的是为了更好的帮助用户明确当前状态、还是为了缓解用户在等待过程中的焦虑感，以此确立设计目标。

#### 2. 合适的进度条类型

根据设计目标合理的选择进度条类型，如上述提到的动态型、静态型或综合型。但进度条类型并不仅限于此，快递轨迹地图、外面送餐进度就与众不同，只不过这种类型只适合特殊性质的进度存在，并不会遍地使用。

#### 3. 信息元素及优先级

结合进度条使用场景及类型综合分析，确定好需展示的信息元素并罗列优先级，以便重要的信息能优先被用户看到，次要信息紧随其后。

#### 4. 视觉表现方式

表现方式虽然多种多样，但要想设计出实用性、易用性较高的进度条需以上述的分析结果为前提，并经过多方面思考，确保各图形、文字元素清晰可见，信息层级划分明确，尽量减少用户思考时间及认知成本。

另外，如果动态型的进度条需用户等待的时间较长，可通过增加其他有价值的信息或趣味化的内容转移用户注意力，让用户在不知不觉中轻松消耗掉等待时间。例如，进入全民K歌房间、加载歌词的过程中，系统会提供部分操作技巧及常见问题的处理方式；进入七雄争霸网游加载时，会通过打地鼠游戏给用户带来其他的乐趣。



合理的进度条设计不会在用户专注于内容时来分散其注意力，一旦受到干扰，用户体验就会大打折扣并由此产生一些不可控的想法，降低继续看下去的欲望或因为误操作而跳出页面，对产品来说都将是得不偿失。

## 2. 合理的即时反馈

不管是动态还是静态进度条，一定要做到及时反馈，这并不仅限于我们前面所说的基本信息提示，在条件允许的情况下，需结合实际使用场景，尽可能的给予用户更明确的提示。

滑动腾讯视频的进度条，在画面正中心会重复出现进度条以及超大的数据变化提示，这无疑让用户对进度条的变化感知更清晰、信息的接收效率和质量也会更高。

另外，大家在运动过程中跟手机屏幕存在一定距离、且因动作幅度变化的问题，对信息的感知能力较低，而Keep将进度条设计的非常大，视觉效果相当突出，在很大程度上提升了用户对信息的接收能力。



## 2) 操作方式

避免将操作方式限制在仅进度条上，多一种操作方式就能多匹配一个使用场景、也多给了用户一个方便。例如腾讯视频长按左、右侧区域可实现快进、快退，左右滑动操作跟直接拖动精度条无差别。另外，优酷视频更是来了一个黑科技，通过手势就能隔空调整进度。



## 五、常见问题及避坑指南

### 1. 为什么会卡在最后的1%

相信很多人都有过这种感觉，进度条跑到99%就会猝不及防的卡顿一下，除了一部分是系统在为反馈成功信息做准备（消耗的时间很短），还有一部分则是程序刻意而为之。

进度条的目的更多是为满足用户心理、缓解焦虑而设计，其中有很多场景是无法衡量真实进度的、就是一障眼法例如loading页，程序一般会设定一个完成时间，当达到设定时间、但进程未完成，这时就只能卡在99%等待完成，只要用户等待的时间不长就很容易接受，或有一种“即将完成”的激动心理。



### 3. 提供必要的步骤/节点

在部分进度条场景中，除了应有的基本进程信息外，还可适当进行分类、增加必要的步骤，用户不仅能清楚知道当前所处位置、还能根据任务量预测出每个步骤大概的时间成本，对完成整个任务心理预期的精准度更高。例如填写在线简历、申请信用卡就是最好的例子。



## 5. 进度条什么时候需要拖动

如果在长视频/音频使用场景下，毫无疑问绝大多数是可以拖动的，这也不是我们今天讨论的重点。

进度条是否提供拖动操作主要取决于产品定位，最大的一个因素就是视频的长短，因为人们从大脑发出指令到寻找进度条滑块位置、再到手动触发都需要好几秒的时间，所以，过短的视频根本无需设置拖动操作。例如，抖音低于30s的视频是没有进度条提醒以及拖动操作的，大于30s的视频可随意拖动。当然，不同的产品设定的时间界限不同。