



„ UX/UI ДИЗАЙН НА УЕБ САЙТ“

СЪДЪРЖАНИЕ:

1. Какво е UX и UI?
2. Разлики между UX и UI?
3. Дизайн на интерфейс и потребителски опит - UX/UI дизайн.
4. Основи на дизайна на потребителския интерфейс - UI.
5. Елементи на потребителския интерфейс - UI.
6. Използване на светлина, цвят и контраст в UX/UI дизайна.
7. Практики за проектиране на добри интерфейси.
8. Типове сайтове. Какво представлява хоризонтализма?

1. Какво е UX и UI?

1. Какво е UX и UI?

User eXperience (UX) е начинът, по който потребителите изживяват взаимодействието със съдържанието на даден продукт.

User Interface (UI) е взаимодействието „човек-компютър“ чрез екран, клавиатура, мишка.

Основната цел за потребителя е да се **“изживее”** по-голям **user experience**, когато се използва даден софтуерен продукт.



**“Добрият потребителски
интерфейс ... е
невидимия интерфейс!”**



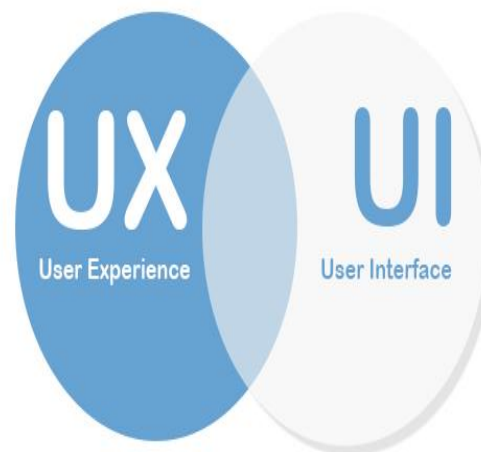
1. Какво е UX и UI?

- **User Experience** се свързва с търсенето на съдържание от потребителя по бърз и лесен начин, а **User Interface** е инструмента за предоставянето му.
- UX и UI си взаимодействат, за да поднесат на потребителя чувството за лекота при навигиране и контрол над обектите.
- Добрият дизайн се свързва с различните размери на устройствата, през които потребителите биха ползвали web приложения - **таблети, смартфони, лаптопи или настолни компютри.**



1. Какво е UX и UI?

UI е част от UX , така както UX дизайна е част от UI дизайна.



**“Дизайнът трябва да бъде съобразен
с аудиторията и целевата група
потребители на сайта,
нейните предпочитания и търсене.”**



2. Разлики между UX и UI?

Следват примери, показващи на практика разликите между **UX** и **UI**.

2.1. Хелга Морено – писател и блогър, твърди, че ако:

"Нещо, което изглежда страхотно, но е трудно да се използва, е пример за голям **UI** и беден **UX**.

Докато нещо много използваемо, което изглежда ужасно, е пример за голям **UX** и лош потребителски интерфейс..."



2. Разлики между UX и UI?

2.2. Вилхелм Шикард - немски астроном, математик изобретява през 1623 година една от първите сметачни машини.

Вилхелм Шикард е проектирал логическия ред на разположението на „ключовете – писалки“ и начина, по който ще изглеждат тези писалки. Твърди се, че сметачната машина е имала добър UX/UI дизайн.

Основният въпрос е бил: В каква последователност човек трябва да работи, за да получи резултата от изчисленията?

В тази връзка, Вилхелм Шикард **създава интерфейс за взаимодействие с машината.**



2. Разлики между UX и UI?

“UX/UI дизайнът е една от най-популярните професии в цифровата индустрия”

2.3. Разликата между UX и UI е, че **дизайнерът на UX** **планира** как ще взаимодействат потребителите с интерфейса и какви стъпки трябва те да следват.

Дизайнерът на потребителския интерфейс UI се занимава с това как ще изглежда всяка от тези стъпки.

UX и UI са тясно свързани. Следователно, както **UX**, така и **UI** обикновено се обработват от един дизайнер и професията му е написана чрез символа „ / “ - **UX/UI designer**.



3. Дизайн на интерфейс и потребителски опит - UX/UI дизайн.

- Увеличава се необходимостта от квалифицирани професионалисти в областта на **UX/UI дизайна** и проектиране на модули за различни интерактивни устройства.
- **Специалисти на UX/UI дизайн**, могат да проектират по-полезен, по-ефективни и по-лесен за използване от потребителите продукт, и да генерират богат опит.
- В информационното общество, където участието на потребителя е все по-актуален, интерфейсът става основен елемент на взаимодействие между хора и предмети.



4. Основи на дизайна на потребителски интерфейс - UI

1. Дизайнът на потребителския интерфейс (UI) се фокусира върху това, което може да се наложи да направят потребителите и да се гарантира, че интерфейсът съдържа елементи, които **са лесни за достъп, разбиране и използване**, за да се улеснят тези действия.

2. UI обединява концепции като:

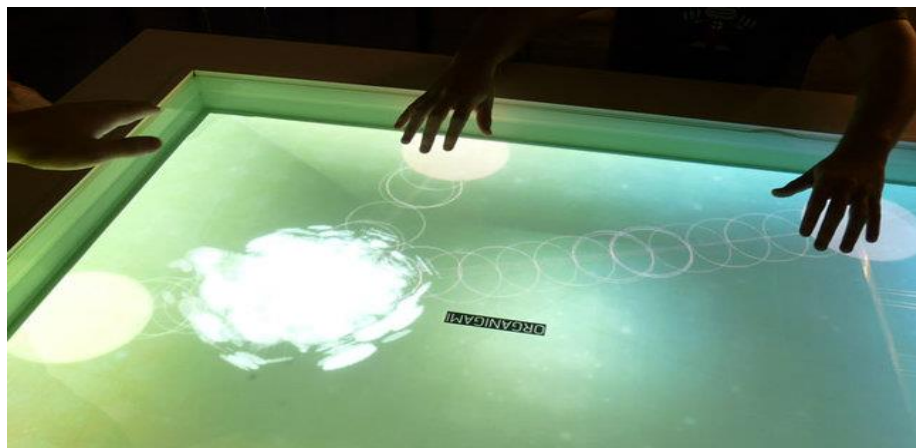
- дизайна на взаимодействието,
- визуалния дизайн,
- информационната архитектура.



5. Елементи на потребителския интерфейс - UI

1. Потребителите се запознават с интерфейсните елементи, визуално.
2. Съществуват моменти, когато няколко елемента може да се използват и да са подходящи за показване на съдържание.

Например: Елементи, които могат да помогнат за „спестяване“ на място, се свързват с повече умствено натоварване на потребителя, като ги принуждават да отгатнат какво съдържа падащото меню или как да достигнат до търсената информация.



[TOUR](#)[CUSTOMERS](#)[NEW FEATURES](#)[ENTERPRISE](#)[BLOG](#)[LOGIN](#)[SIGN UP FREE](#)

DESIGN BETTER. FASTER. TOGETHER.

The world's leading prototyping, collaboration & workflow platform

GET STARTED — FREE FOREVER!



UBER



adidas

HUGE

5. Елементи на потребителския интерфейс - UI

Интерфейсните елементи включват, но не се ограничават до:

Входни контроли:

- бутони, текстови полета,
- отметки, радио бутони,
- падащи списъци, списъчни полета,
- поле за дата.

Навигационни компоненти:

- плъзгач, поле за търсене,
- странициране, тагове, икони.

Информационни компоненти:

- инструкции, икони,
- лента за изпълнение, известия,
- кутии за съобщения, модални прозорци.

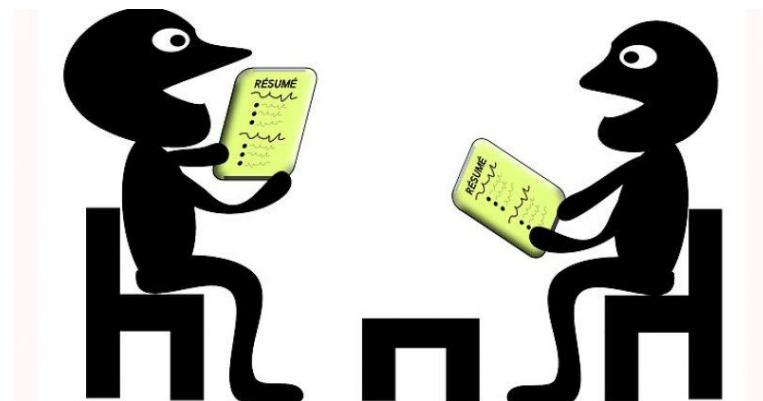
Контейнери.



6. ИЗПОЛЗВАНЕ НА СВЕТЛИНА, ЦВЯТ И КОНТРАСТ В UX /UI ДИЗАЙНА.

Често в областта на UX /UI дизайна се пренебрегват основни елементи като:

- *Цвят,*
- *Светлина,*
- *Контраст.*



Това може:

- да се отрази **негативно на потребителския интерфейс**
- да обърка потребителя в процеса на търсене на информация и елементи, които са от важно значение.



6. ИЗПОЛЗВАНЕ НА СВЕТЛИНА, ЦВЯТ И КОНТРАСТ В UX /UI ДИЗАЙНА.

а. Цветове

От голяма значение е да се използват топли цветове за елементите, с цел те да изпъкнат и да бъдат забелязвани.



6. ИЗПОЛЗВАНЕ НА СВЕТЛИНА, ЦВЯТ И КОНТРАСТ В UX /UI ДИЗАЙНА.

б. Светлина

**Светлината се използва за
създаване на дълбочина.**



в. Контраст

**Привличане на вниманието
на потребителя с по-висок
контраст.**



6. ИЗПОЛЗВАНЕ НА СВЕТЛИНА, ЦВЯТ И КОНТРАСТ В UX/UI ДИЗАЙНА.

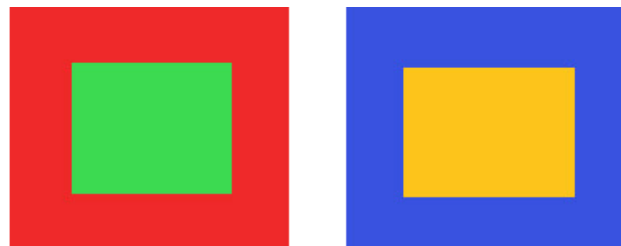
6.1. Цвят -

- Цветовете се разделят на:
 - студени - синьо и зелено,
 - топли - червени и жълти.
- По-топлите цветове са по-ярки.
- По-топлите цветове се разгръщат, когато се намират до по-студени цветове.

Пример 1: уеб сайтове на кандидатите на американските президентски имат бутона за дарение в ярко червено.



6. ИЗПОЛЗВАНЕ НА СВЕТЛИНА, ЦВЯТ И КОНТРАСТ В UX/UI ДИЗАЙНА.



Пример 2:

- Погледнете квадратчето отдясно със **сини** и **жълти** сегменти. **Жълтия** цвят е по-топъл и по-ярък, затова изображението е значимо за потребителите.
- Погледнете квадратчето отляво със **червени** и **зелени** сегменти. То е по-трудно за възприемане, но червеният цвят изпъква ред зеления цвят. „Зелено се свива навътре, оставяйки червеното изпъква напред“



6. ИЗПОЛЗВАНЕ НА СВЕТЛИНА, ЦВЯТ И КОНТРАСТ В UX/UI ДИЗАЙНА.

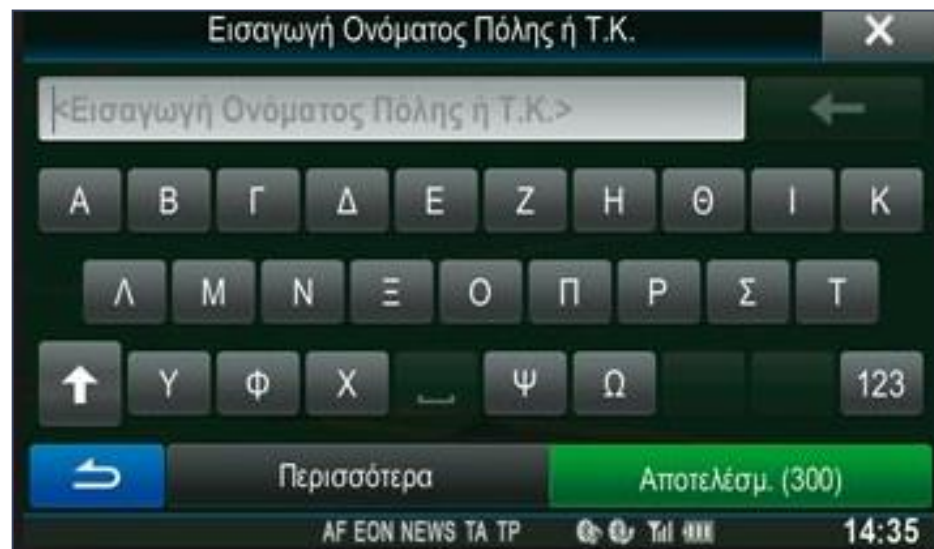
6. 2. СВЕТЛИНА

- Светлината се използва за създаване на дълбочина.
- По-светлите нюанси се появяват по-близо до нас.
- По-тъмните оттенъци се отдалечават.
- Използвайки светлина и сянка се създава дълбочина.
- Повечето дизайнери са склонни да оформят бутона **по-тъмен**.
ЗАЩО? Причината е представяне на бутона като **3D обект**. Когато се посочи този обект, се предполага, че той се отдалечава от потребителя.



6. ИЗПОЛЗВАНЕ НА СВЕТЛИНА, ЦВЯТ И КОНТРАСТ В UX/UI ДИЗАЙНА.

- Така се изгражда метафората на интерфейса базиран на 3D обекти с дълбочина.
- Цветни елементи, които изглеждат “**навън**” са по-светли.
- Цветни елементи, които са “**издълбани навътре**” са по-тъмни.

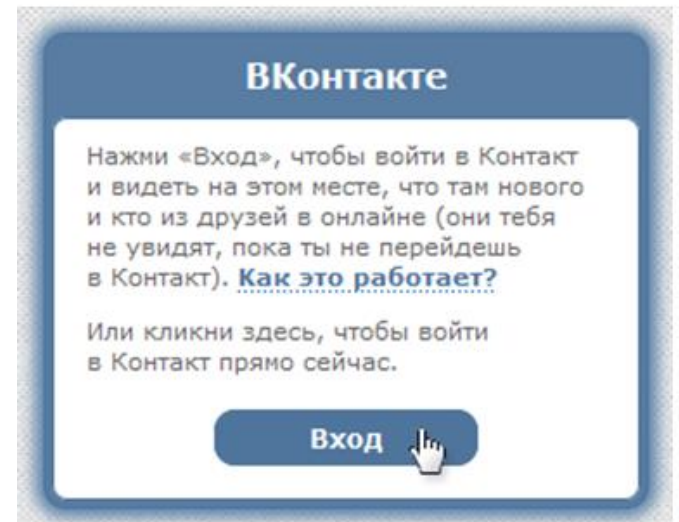
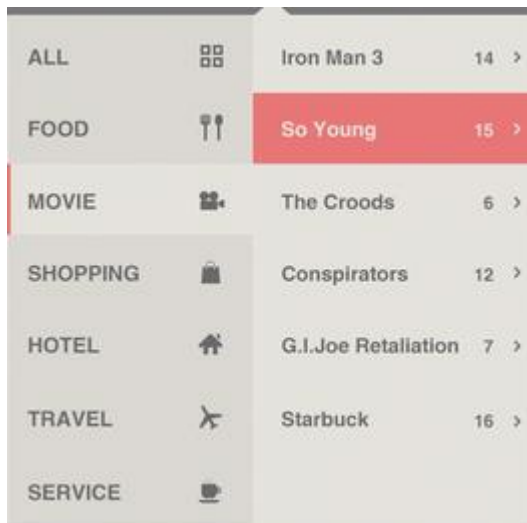


6. ИСПОЛЗВАНЕ НА СВЕТЛИНА, ЦВЯТ И КОНТРАСТ В UX/UI ДИЗАЙНА.

6.3. КОНТРАСТ

- Привличане на внимание с по-висок контраст.
- Пример със съдържание с текст и бутон.

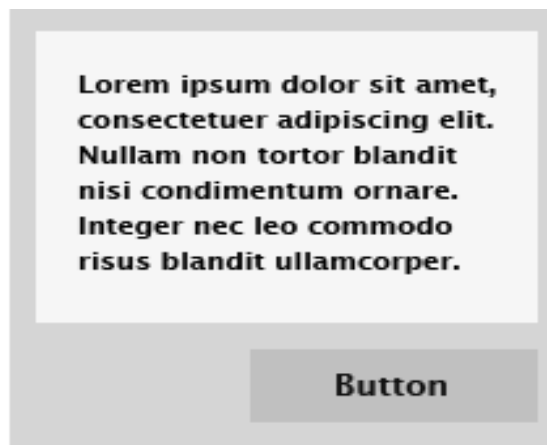
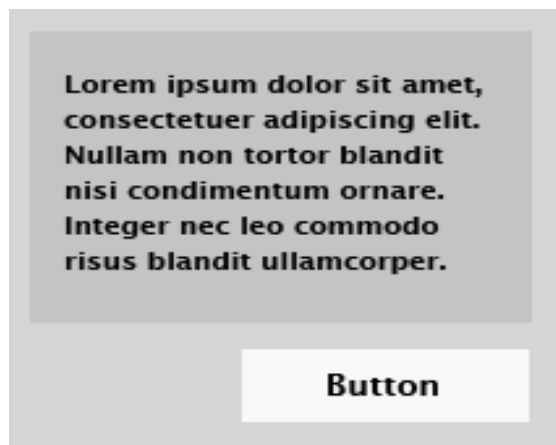
Тук се използват нивата на яркост и контраст, за да се управлява вниманието на потребителя и да се фокусира вниманието му върху определена информация.



6. ИЗПОЛЗВАНЕ НА СВЕТЛИНА, ЦВЯТ И КОНТРАСТ В UX/UI ДИЗАЙНА.

Пример за контраст:

- В първия случай текстът е върху по-тъмен фон, докато бутонът „**Button**“ е позициониран върху по-светъл фон .
- Бутонът „**Button**“ има най-висок контраст между черния текст и светлосивата му повърхност. Това е и най-светлия елемент .
- Във втория случай е „обърнато“ оцветяването. Тук текстът изпъква, защото е върху по-светъл фон и има повече контраст между текста и фона. Бутонът „**Button**“ не акцентира внимание и избледнява.



6. ИЗПОЛЗВАНЕ НА СВЕТЛИНА, ЦВЯТ И КОНТРАСТ В UX/UI ДИЗАЙНА.

Препоръки:

- „Да се използва контраст, за да се управлява вниманието на потребителя.
- Да се проектират бутоните като „изпъкнали“, така че да не бъдат пренебрегвани.
- Да се намали контрастността при по-малко важните области и елементи на потребителския интерфейс.“



7. Практики за проектиране на добри интерфейси.

“Проектирането на добър интерфейс се свързва с познаването на потребителите, на разбирането на техните цели, умения, предпочитания и тенденции.”

1. Да се поддържа интерфейса прост.

Най-добрите интерфейси са почти невидими за потребителя. Те избягват ненужни елементи и са ясно разбираеми .

2. Да се създава последователност и да се използват общи елементи на потребителския интерфейс.

Чрез използването на общи елементи , потребителите се чувстват по-комфортно и са в състояние да достигнат по-бързо до търсената информация.

3. Да се проектират структурирани и оформени страници.

Да се структурират страниците по важност и елементите в страниците да са разположени пространствено.



7. Практики за проектиране на добри интерфейси.

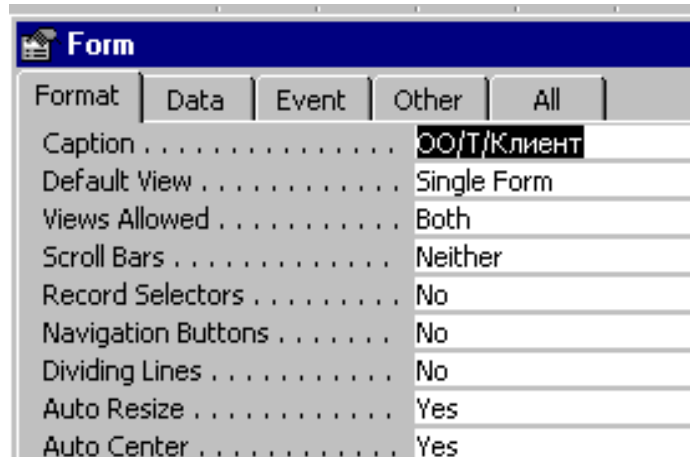
4. Да се използват стратегически цвят и текстура.

5. Прилагане на правилата за типография.

Да се използват различни размери, шрифтове и да се подрежда текста, за да се увеличи възприемателното и четимостта.

6. Да се помисли за неизпълнението.

При дизайн на формуляри, където може да има възможност за предварително избрани или попълнени полета.



Format	Data	Event	Other	All
Caption				ОО/Т/Клиент
Default View				Single Form
Views Allowed				Both
Scroll Bars				Neither
Record Selectors				No
Navigation Buttons				No
Dividing Lines				No
Auto Resize				Yes
Auto Center				Yes

8. ТИПОВЕ САЙТОВЕ – ПЪРВИ ТИП

Уеб сайтовете могат да се класифицират в няколко типа според предназначението им и дизайна.

8.1. Представяне на търговската марка/компания/фирма - постоянно присъстваща онлайн платформа, улесняваща взаимодействието между компанията и аудиторията, която се интересува от продукти или услуги.

Примери:

- Основният сайт на компанията- company.com, company.org, company.net
- Сайт за някое основно подразделение на компанията (често уникален сайт за определена индустрия, регион или широка гама продукти).
- Сайтове за важни свързани търговски марки или по-малки такива в рамките на компанията.



8. ТИПОВЕ САЙТ – ВТОРИ ТИП

8.2. Маркетинг кампания - целеви сайт или приложение, предназначени да удовлетворят специфична потребност на определена част от потребителите за краен период от време.

Примери:

- - Landing page, която промотира специфична услуга.
Страницата се достига чрез банер или от друга страница.
- - Малък сайт промотиращ определено събитие.
- - Игра или инструмент, който се създава за генериране на трафик, популярност.
- - Сателитни сайтове.



8. ТИПОВЕ САЙТ – ТРЕТИ И ЧЕТВЪРТИ ТИП

8.3. Източник на информация - съхранявана информация, потенциално създадена като няколко типа медия (статия, документи, видео, снимки, ръководства). Нейната цел е да информира, привлича, забавлява потребителите.

Примери:

- Фирмен Интранет.
- Онлайн библиотека или ресурси за членове на дадена организация.

8.4. Сайтове или група сайтове, които са фокусирани върху осигуряването на новини или често променяща се информация (големите комерсиални блогове).

- Център за поддръжка на клиенти



8. ТИПОВЕ САЙТ – ПЕТИ ТИП

- **8.5. Ориентирано към изпълнението на определени задачи приложение** - инструмент или колекция от инструменти, предназначени за изпълнението на поредица операции или процеси, в помощ на определена група потребители.

Тези приложения варират от прости калкулатори към сайтове за недвижими имоти до сложни инструменти, управляващи множество операции и подпомагащи работата на потребителите.

- **Примери:**
- Уеб инструмент или приложение, което поддържа съществените операции в дадена фирма (като тикет-система за IT поддръжка или приложение за call център със записваща система).
- Уеб сайт, който позволява достъп до или управление на данни (като <http://www.flickr.com/>)



8. ТИПОВЕ САЙТ - СМЕСЕНИ ПРОЕКТИ

8.6. Смесени проекти - обхващат няколко или всички основни типове проекти.

- **e-commerce**:

- **e-learning** кръстоска между система за съдържание и ориентирано към изпълнението на определени задачи приложение

- **social networking** - социални мрежи.

Пример: eBay, Amazon, и Craigslist.

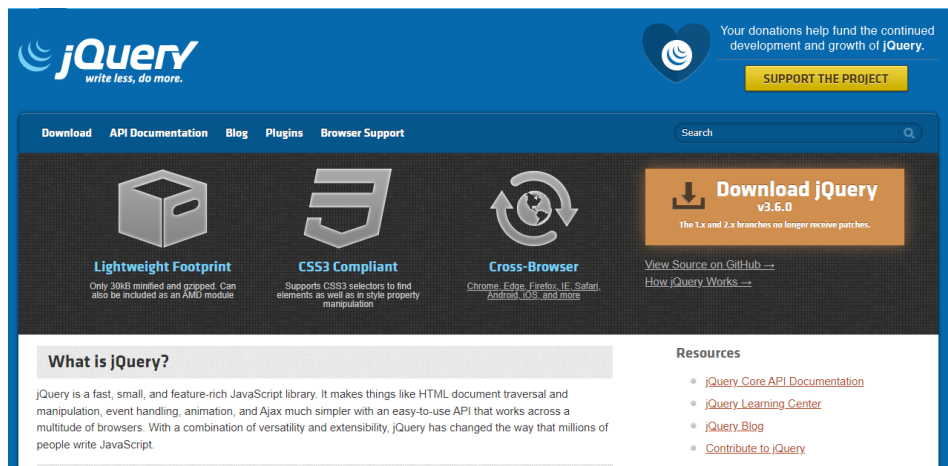
Да се създаде възможности за обратна връзка по време на покупката до доставката (съобщение, мейл, live chat, скайп, записваща система, променящ се статус).



Какво представлява хоризонтализма?

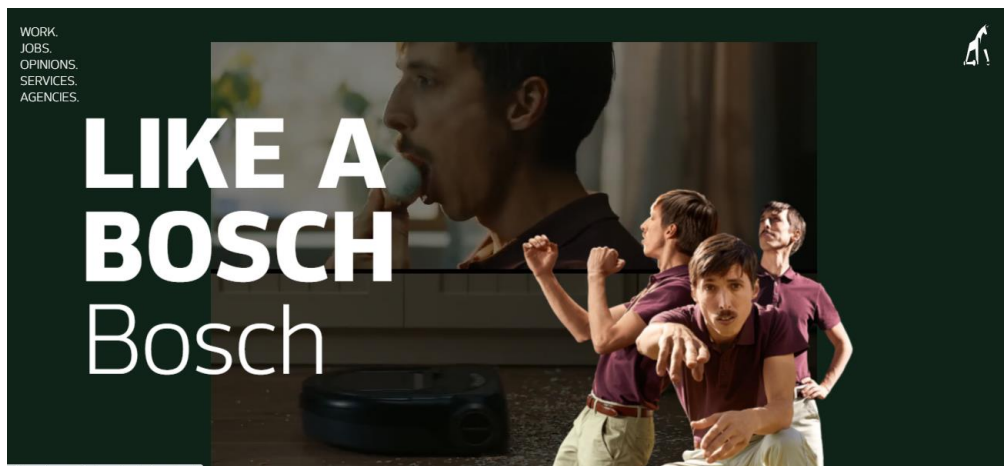
Например: сайт без наличието на хоризонтализъм:

<https://jquery.com/>



Например: сайт със хоризонтализъм:

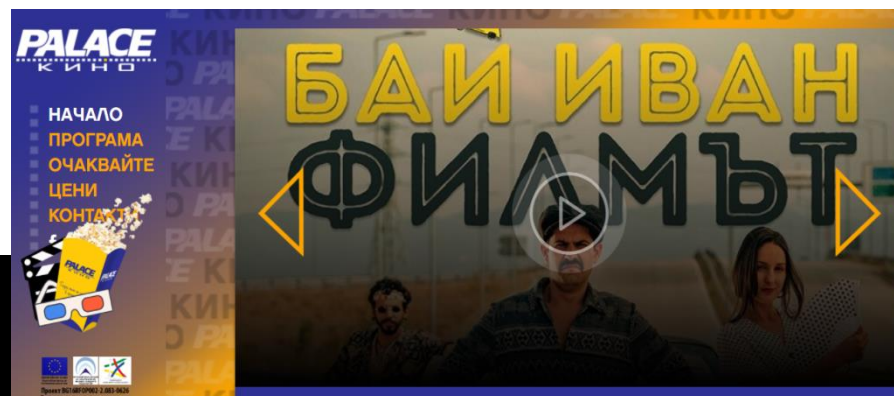
[https://www.jvm.com/en/#/agentur-news/?fl\[cg\]=an&mt=getdataflow&pd=0](https://www.jvm.com/en/#/agentur-news/?fl[cg]=an&mt=getdataflow&pd=0)



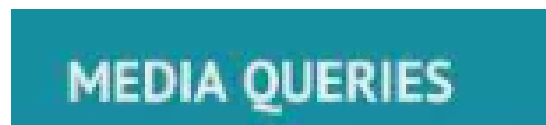
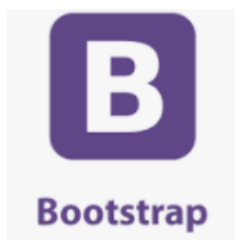
Какво представлява хоризонтализма?

- Хоризонтално превъртане или хоризонталната навигация е популярна сред уеб дизайнери от близкото минало.
- Счита за едно от най-популярните и модерни решение в зората на Интернет.
- Всеки сайт съдържащ хоризонтално превъртане привлича вниманието на потребителите, с цел да ги накара да останат в него по-дълго.
- Един от сайтове с частично хоризонтално превъртане е:

<http://kinopalace.bg/>



СЪВРЕМЕННИ УЕБ ТЕХНОЛОГИИ ЗА ИЗГРАЖДАНЕ НА UX /UI ДИЗАЙН



Обобщение:

- Въпреки тясната връзка между понятията **User Experience** и **User Interface**, те се различава.
 - Но... Всъщност **UI** е част от **UX** , така както **UX** дизайна е част от **UI** дизайна.
 - Един сайт може да има много **добър потребителски интерфейс - UI**, но да няма **добър UX** дизайн и обратното.
 - Дизайнерите обикновено работят върху **UI** дизайна, **докато UX** дизайна се изучава и разработва от цял отдел разработчици, анализатори, маркетинг специалисти, PR експерти.
 - За да може да бъде предложен уникален продукт на пазара, професионалистите от двете сфери обединяват усилията си в разработването на персонална концепция за дизайн.
- 