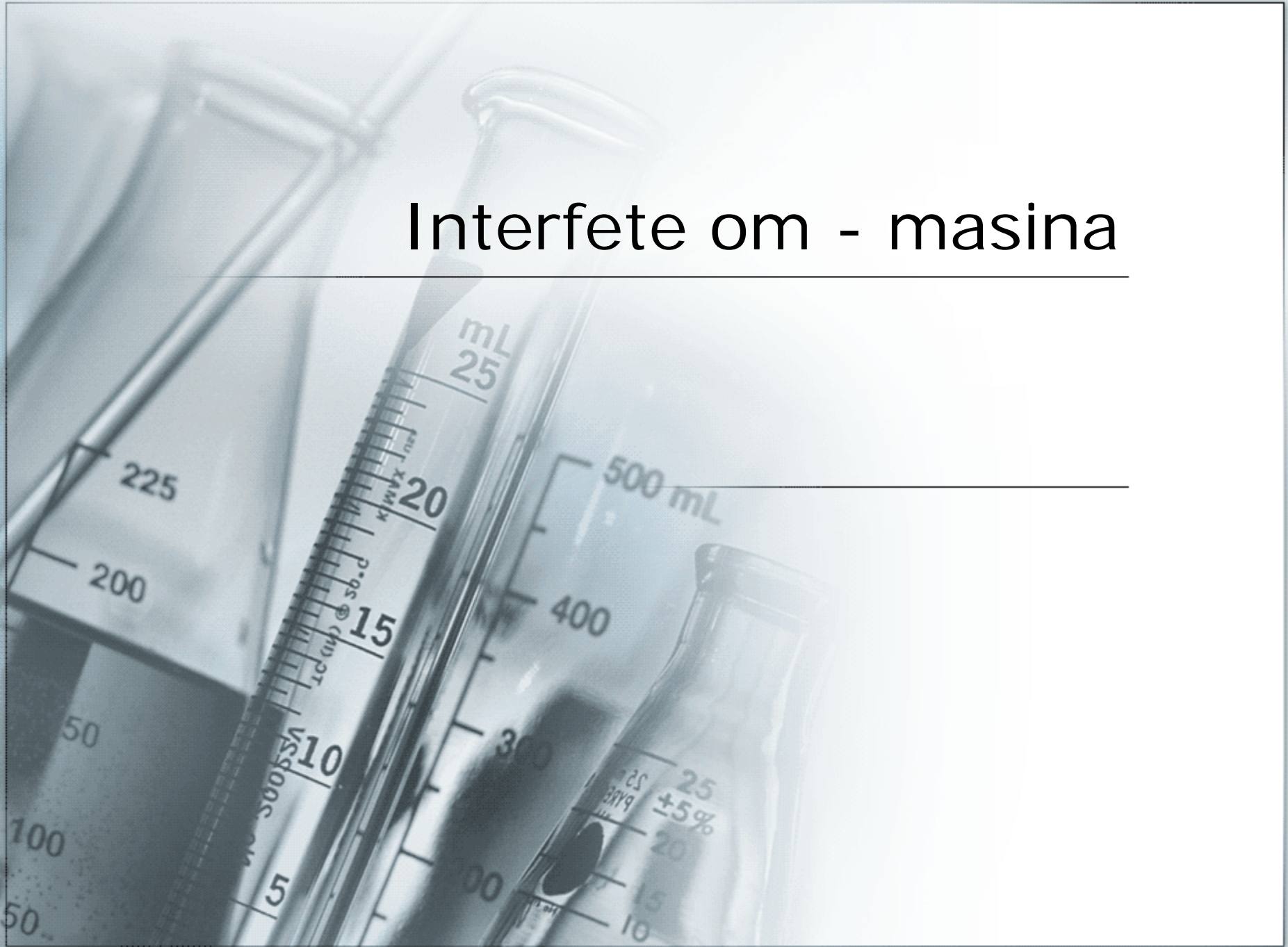


Interfete om - masina



Organizarea designului unei pagini de interfata

Chiar daca cuvantul manipulare suna intr-un fel acuzator ar trebui sa analizam ce se intampla in mass-media:

Realizarea unui film artistic nu este o forma de manipulare a simtului artistic de catre regizor?

Realizarea unor articole in cadrul unei reviste nu este un mod de manipulare?

Daca raspunsul este afirmativ atunci nu trebuie sa ne ferim de acest cuvant cand pornim de la ideea ca realizarea unei interfete om-masina este o incercare de manipulare a preferintelor, ideilor, dorintelor utilizatorului de catre realizatorul produsului soft, in vederea achizitionarii, obisnuirii utilizatorului cu produsul soft oferat.

Organizarea designului unei pagini de interfata

Interactiunea om-masina faciliteaza int-un fel realizarea acestui scop prin multitudinea de cai de comunicare, ingreunand-o pe de alta parte, tot prin aceasta , datorita diversitatii de directii posibile a fi preferate de utilizator.

Structura de baza a unei pagini utilizator are trei directii principale:

- IERARHIA VIZUALA A ELEMENTELOR
- PARCURGerea VISUALA A PAGINII
- GRUPAREA SI ALINIAREA TEXTULUI

IERARHIA VIZUALA A ELEMENTELOR

Ideea de baza este ca pagina sa fie organizata in asa fel incat tot ce este important sa concentreze atentia utilizatorului, iar ce este mai putin important sa poata fi identificat optional de utilizator.

Atentie! Pe 3 decembrie 2018 veti fi evaluati asupra modului in care ati realizat tema pe echipe. Evaluarea voastra va avea trei etape: o prima etapa in care beneficiarul va va nota conform cu modul in care a dorit el produsul, o a doua etapa in care produsul va fi evaluat de profesor, profesorul asistent si o a treia etapa cand, daca nu sunteti multumiti de nota obtinuta, la examen puteti veni cu produsul imbunatatit pentru a obtine o nota mai buna. Orice tentative de fraudă descoperita sau realizarea produsului de altcineva va conduce la nota 2, nota generala si sustinerea examenului in toamna lui 2019. Mult success! Si nu uitati: pentru 1 punct, saptamana viitoare aveti posibilitatea sa prezentati propriul design de produs pentru un mouse destinat sistemelor automate/sistemelor multimedia/sistemelor mecatronice.

Atentie!

Pe 3 decembrie 2018 veti fi evaluati asupra modului in care ati realizat tema colectiva.

Evaluarea voastra va avea trei etape:

- prima etapa in care beneficiarul va nota conform cu modul in care a dorit el produsul,
- a doua etapa in care produsul va fi evaluat de profesor, profesorul asistent
- a treia etapa cand , daca nu sunteti multumiti de nota obtinuta, la examen puteti veni cu produsul imbunatatit pentru a obtine o nota mai buna.

Orice tentative de fraudă descoperita sau realizarea produsului de altcineva va conduce la nota 2, nota generala si sustinerea examenului in toamna lui 2019.

Mult success!

Si nu uitati: pentru 1 punct saptamana viitoare aveti posibilitatea sa prezentati propriul design de produs pentru un mouse destinat sistemelor automate/sistemelor multimedia/sistemelor mecatronice.

Atentie!

Pe 3 decembrie 2018 veti fi evaluati asupra modului in care ati realizat tema colectiva.

Evaluarea voastra va avea trei etape:

prima etapa in care beneficiarul va nota conform cu modul in care a dorit el produsul,

a doua etapa in care produsul va fi evaluat de profesor, profesorul asistent

a treia etapa cand , daca nu sunteti multumiti de nota obtinuta, la examen puteti veni cu produsul imbunatatit pentru a obtine o nota mai buna.

Avertizare: Orice tentative de fraudă descoperita sau realizarea produsului de altcineva va conduce la nota 2, nota generala si sustinerea examenului in toamna lui 2019.

Mult success!

Si nu uitati: pentru 1 punct , saptamana viitoare aveti posibilitatea sa prezentati proriul design de produs pentru un mouse destinat sistemelor automate/sistemelor multimedia/sistemelor mecatronice.

Va simtiti manipulati?

Daca da, este perfect!

Exact asta am si vrut!

Daca incercam sa stabilim o subordonare asupra elementelor care impun o ierarhizare vizuala putem enumera urmatoarea ierarhizare:

- elementele importante vor fi localizate in special in coltul din stanga sus
 - se vor utiliza pentru spatiere - spatii albe
 - se vor utiliza pentru ierarhizare vizuala fonturi diferite ca dimensiune si consistente: font de dimensiune mare si boldit va fi folosit pentru elementele centrale ale textului
 - se vor utiliza pentru ierarhizarea vizuala elemente de culoare pentru background si foreground: spre exemplu scrisul alb pe fond negru este un astfel de element de captare a atentiei
 - pozitionarea , alinierea si indentarea textului. Un indent retras indica subordonarea ideilor in spatele unei fraze importante
- elemente grafice cum ar fi linii, chemare, bare colorate, text in cadrul unui table sau grupate intr-un chenar grafic de accentuare a importantei

Atentie!

Pe 3 decembrie 2018 veti fi evaluati asupra modului in care ati realizat tema colectiva.

Evaluarea voastra va avea trei etape:

- *prima etapa in care beneficiarul va nota conform cu modul in care a dorit el produsul,*
- *a doua etapa in care produsul va va fi evaluat de profesor, profesorul asistent*
- *a treia etapa cand , daca nu sunteti multumiti de nota obtinuta, la examen puteti veni cu produsul imbunatatit pentru a obtine o nota mai buna.*

Avertizare: Orice tentative de fraudă descoperita sau realizarea produsului de altcineva va va conduce la nota 2, nota generala si sustinerea examenului in toamna lui 2019.

Mult success!

Si nu uitati: pentru 1 punct, saptamana viitoare aveti posibilitatea sa prezentati propriul design de produs pentru un mouse destinat sistemelor automate/sistemelor multimedia/sistemelor mecatronice.

Parcurgerea vizuala a informatiei

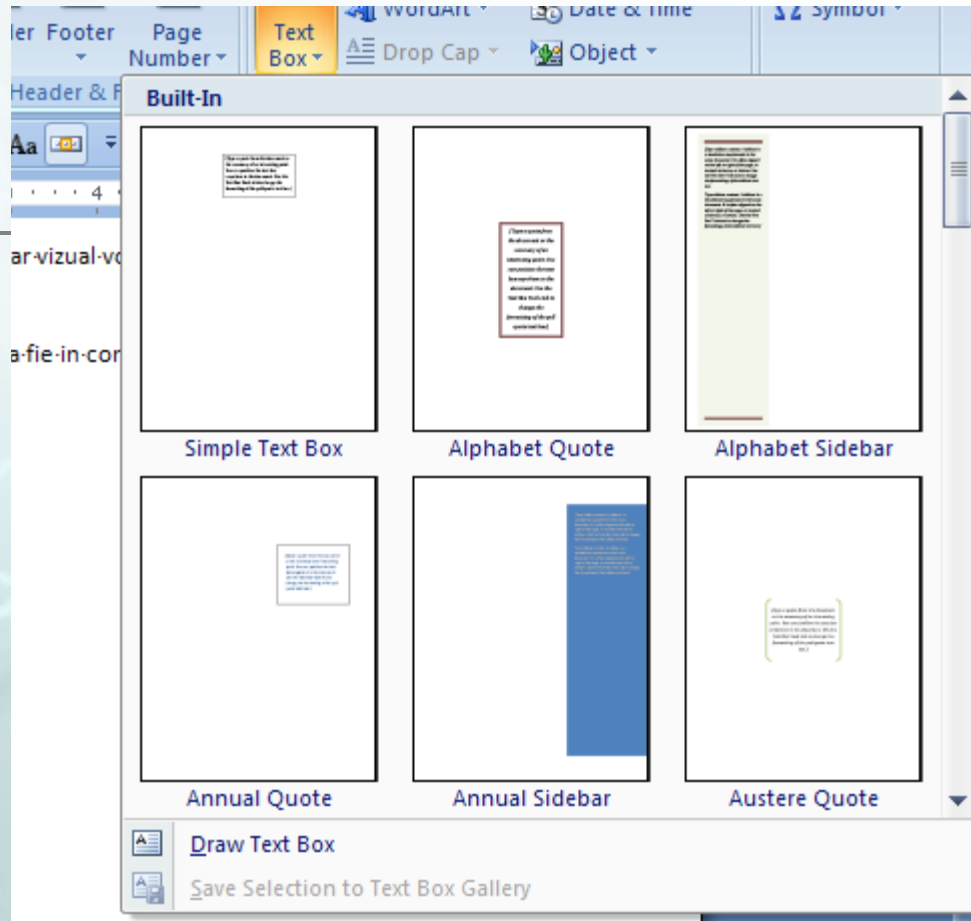
Aceasta directiva de influentare a utilizatorului se bazeaza pe modul uzual prin care acesta parcurge informatia: de sus in jos , respectiv de la stanga la dreapta.

Pentru ca utilizatorul sa fie interrupt din parcurgerea banala si plictisitoare a informatiei trebuie sa i se atraga atentia prin **puncte de focalizare**.

Aceste pot fi elemente de tip text editat cu o dimensiune/culoare/font aparte, element de tip linie de separate colorata, element de tip imagine, element de tip fundal colorat diferit.

Sigur ca o abunenta de astfel de elemente de tip focar vizual vor conduce la obosirea utilizatorului si la ignorarea lor.

Pe de alta parte utilizarea focarelor vizuale trebuie sa fie in concordanta cu importanta textului parcurs liniar de utilizator.



Selectia unui text box se realizeaza rapid, prin simpla baleiere a focarelor vizuale care reprezinta grafic modul de organizare a text box-ului. ***Informatia din interiorul desenului si aproape si informatia care codifica textual tipul text box-ului aproape nici nu mai este citita de utilizator.***

Grupare si alinierea informatiei

Principiile Gestalt

- *Gestalt* este un termen psihologic care defineste modul in care omul realizeaza unificarea golurilor. In esenta aceasta este o teorie vizuala dezvoltata de psihologul german Gestalt in 1920. Aceste teorii incearca sa descrie modul prin care omul percepe vizual elementele organizate in grupuri sau modul in care sunt unificate golurile pentru a percepe imaginea ca un tot unitar. Principiile de baza sunt:

Similaritate



Similaritatea apare atunci cand obiectele par a fi similare unul altuia.

Ochiul uman percete aceste obiecte a fi un singur grup sau un aranjament.

Similaritate



In cadrul unei organizari de tip SIMILAR un obiect poate fi scos in evidenta daca este disimilar cu celelalte. Acest eveniment poarta numele de anomalie..

Continuitate



Acest fenomen apare in clipa in care ochiul este fortat sa sa mute de la un obiect la altul in mod continuu, prin structura vizuala a aranjamentului. In exemplul de sus, ochiul datorita faptului ca urmareste de obicei linii sau curbe se va concentra asupra liniei de intrerupere finalizandu-si excursia vizuala asupra frunzei.

Closure/Completare



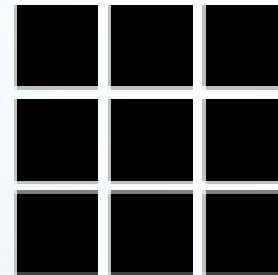
Completarea apare cand un obiect este incomplet sau un spatiu nu este complet inconjurat. Daca informatia este suficienta atunci ochiul percepe corpul ca fiind un intreg, completand implicit zonele cu informatie lipsa.

Closure/Completare



Cand utilizatorul percepe elementul grafic cu informatie suficienta ca pe o forma completa atunci se poate afirma ca intervine completarea

Proximitatea



Proximitatea apare cand elementele sunt asezate destul de aproape unul de altul astfel incat ele sa fie percepute ca un grup.

Proximitatea



Proximitatea apare cand elementele sunt asezate destul de aproape unul de altul astfel incat ele sa fie percepute ca un grup.

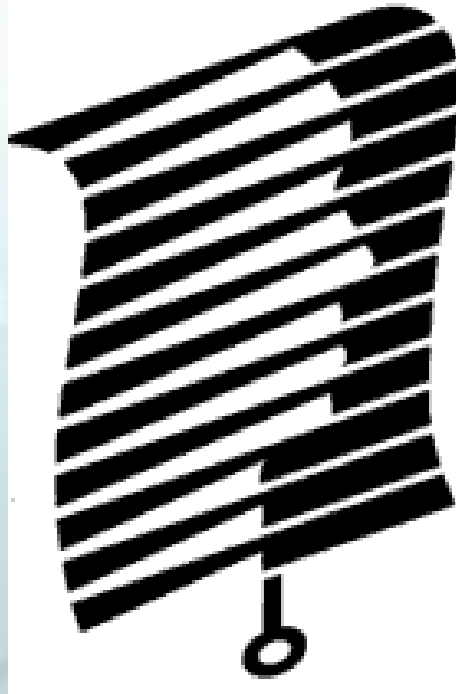
Figuri si Fundal

Figura

Ochiul diferentiaza o forma a unui obiect relativ la aria inconjuratoare a acestuia: o forma, o silueta este perceputa in mod natural drept o **figura** (obiect), in timp ce aria inconjuratoare este perceputa ca **fundal** (background).

Realizand un balans intre acestea doua perceperea figurii poate fi realizata mult mai clar. Totodata realizand o dualitate intre acestea doua, obiectul va fi perceput ca fiind mai interesant si astfel va deveni punct vizual focal.

Figuri si Fundal

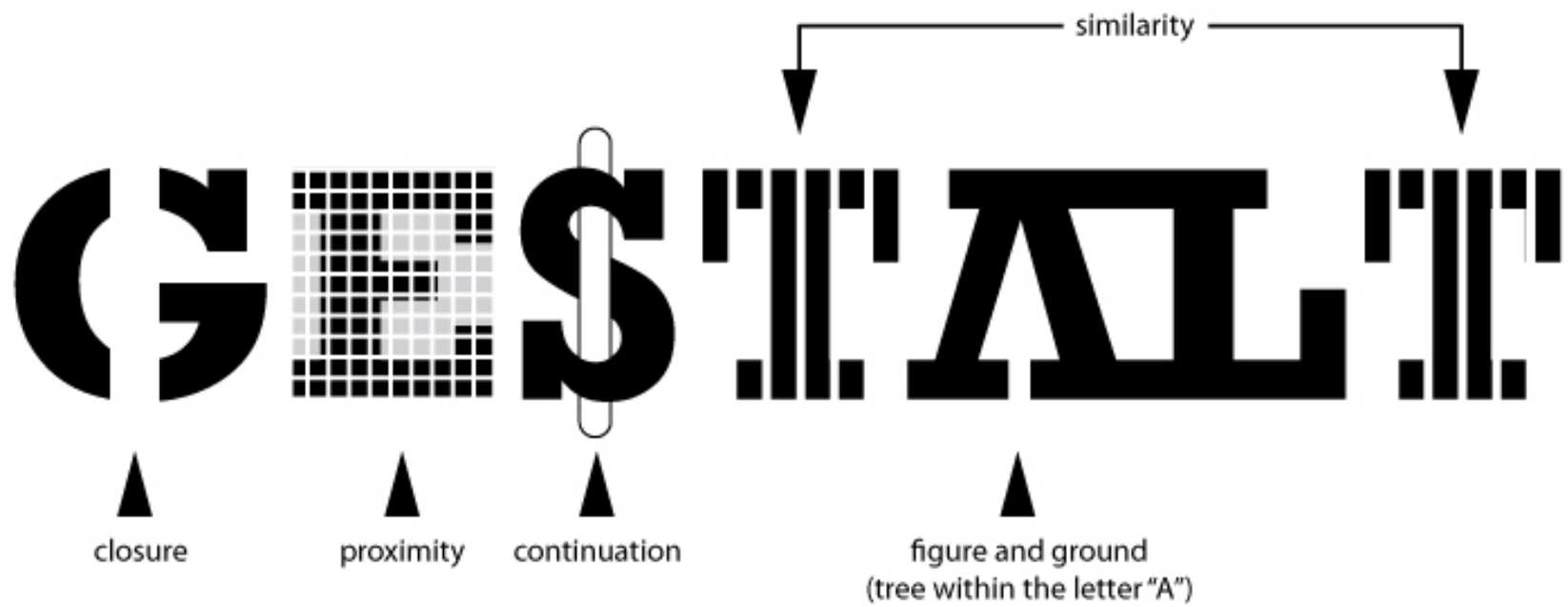


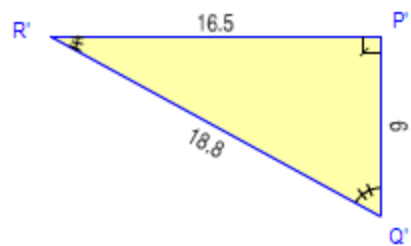
In aceasta imagine, intre figura si fundal relatia este dinamica, ochiul percepend incetul cu incetul o figura umana realizata prin alternanta fundalului.

Figuri si Fundal



Aceasta imagine foloseste o relatie imagine/fundal complexa care conduce la realizare perceptiei unui peisaj complex..



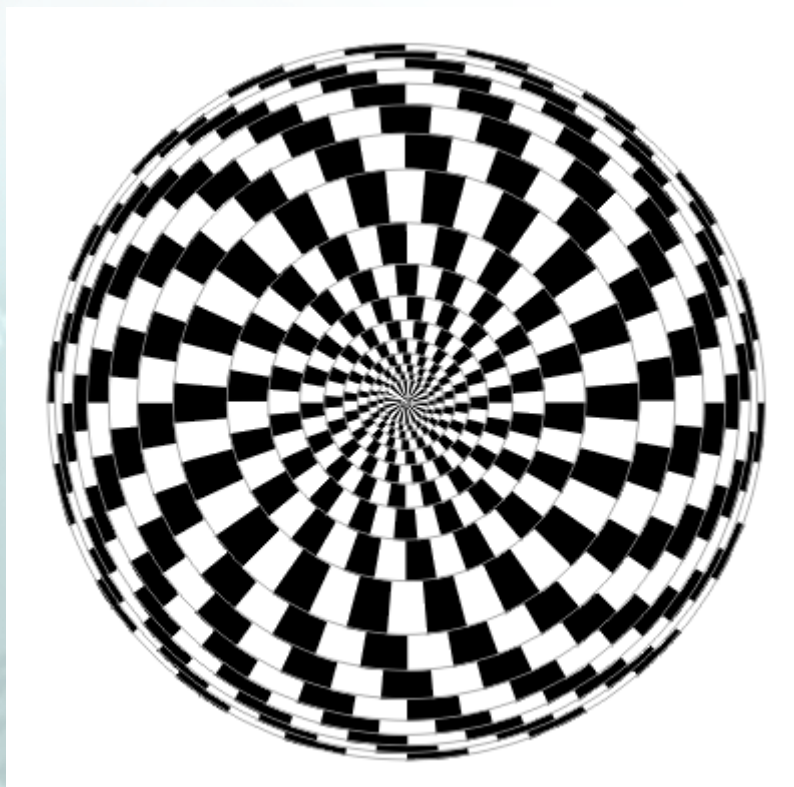


Aplicarea directa a principiilor Gestaltd



Similaritate
Continuitate
Completare
Proximitate
Figuri si Fundal

Aplicarea directa a principiilor Gestaltdt



Similaritate
Continuitate
Completare
Proximitate
Figuri si Fundal

Aplicarea directa a principiilor Gestaltd



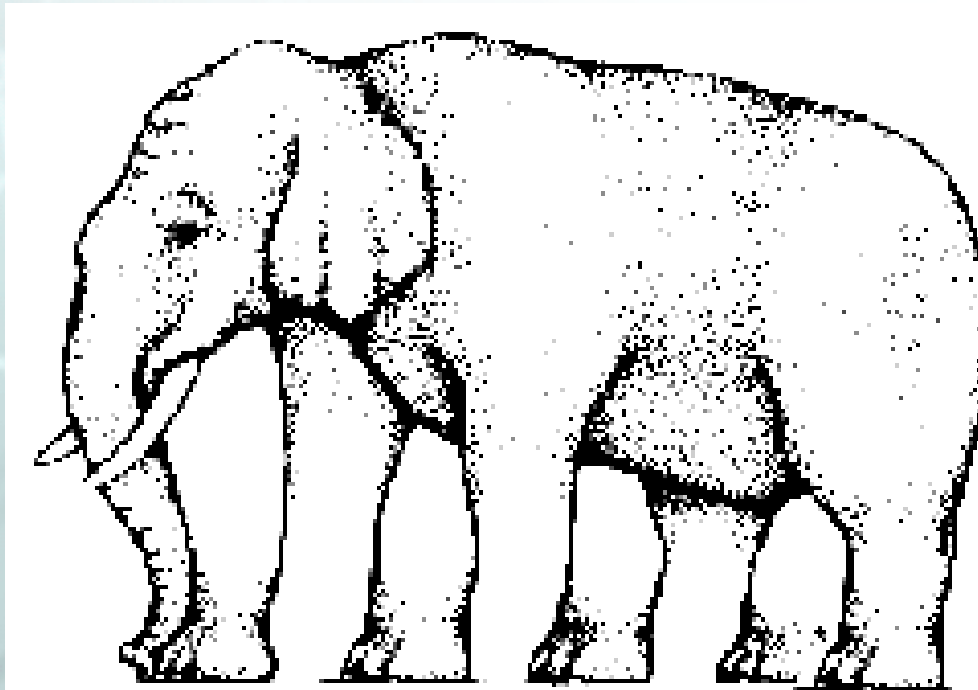
Similaritate
Continuitate
Completare
Proximitate
Figuri si Fundal

Aplicarea directa a principiilor Gestaltdt



Similaritate
Continuitate
Completare
Proximitate
Figuri si Fundal

Aplicarea directa a principiilor Gestaltdt



Similaritate
Continuitate
Completare
Proximitate
Figuri si Fundal

Aplicarea directa a principiilor Gestaltdt



Similaritate
Continuitate
Completare
Proximitate
Figuri si Fundal

Aplicarea directa a principiilor Gestaltdt

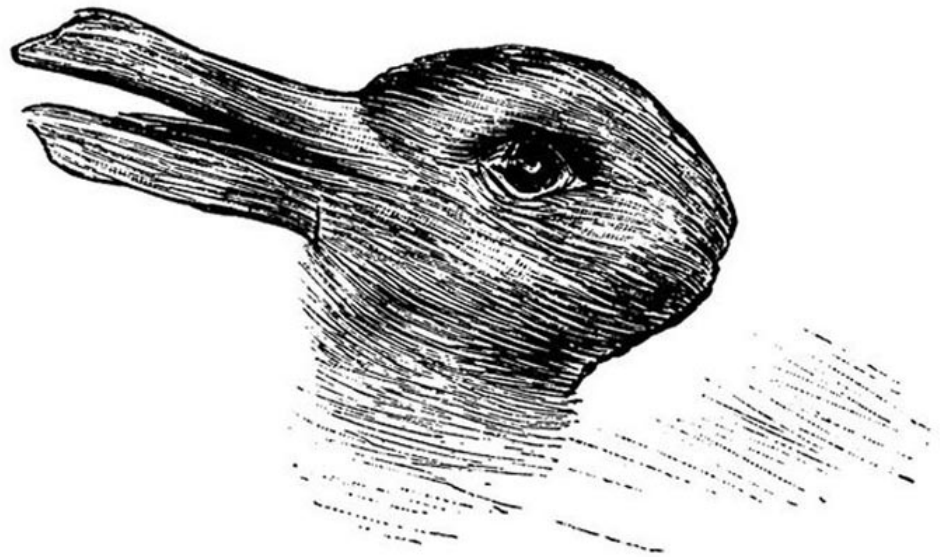


Similaritate
Continuitate
Completare
Proximitate
Figuri si Fundal

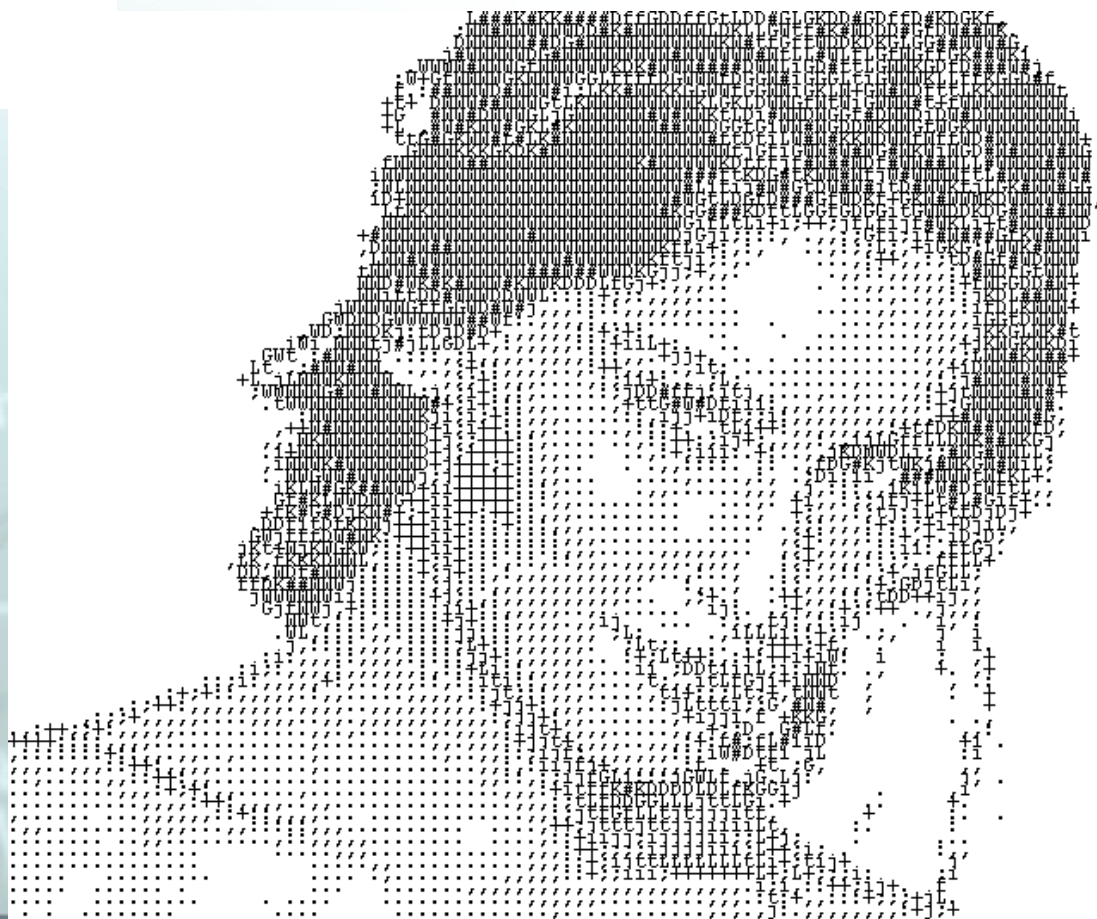
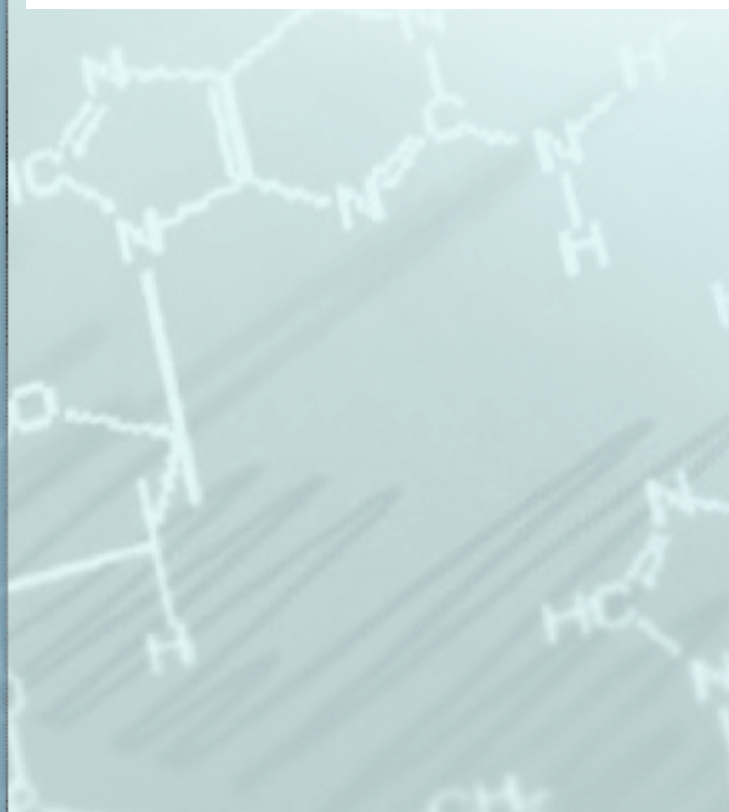
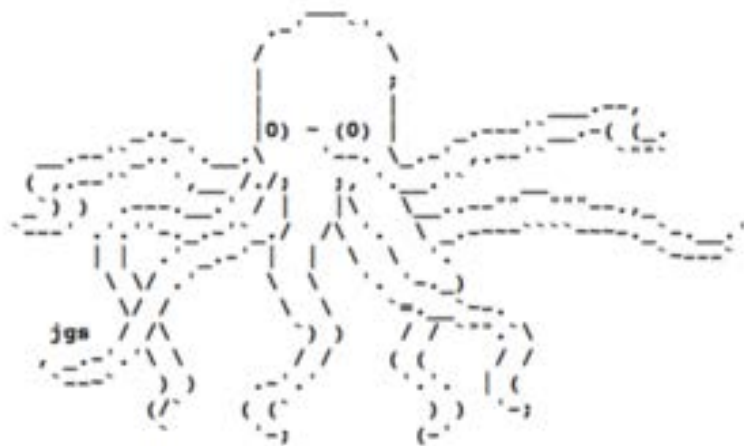
Aplicarea directa a principiilor Gestaltdt



Similaritate
Continuitate
Completare
Proximitate
Figuri si Fundal



0D474 1N7R-0 21 D3 V4R4,
574734M P3 PL4J4 0853RV4ND
D0U4 F373 70P41ND 1N N151P,
151 D4D34U 53R105 1N73R35UL
C0N57RU1ND UN C4573L D3 N151P
CU 7URNUR1, P454J3 53CR373 51 P0DUR1.



Tema

Trimiteti prin e-mail cel puțin 3 exemple de materializare a principiilor lui Gestaltdt.

Dintre acestea unul va trebui REALIZAT cu imaginea (poza) *persoanei* care trimite tema.