

Să lucrăm împreună

Prezentare proprie, liberă, cu exemple (5-6) de situații corecte și greșite din punctul de vedere al folosirii culorilor în proiectarea web. Analiza se va realiza după anumite criterii precizate la începutul prezentării.

PoV

Carina Haidu - mobil

Remus Stan- web

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

Proiectarea interfețelor pentru aplicații pe dispozitive mobile (2)

piug8

Metode uzuale de navigare în Apps

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

Single view

• Focalizare pe o sarcină simplă și specifică

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

Stacked navigation

- tranziția între ecrane se face astfel încât fiecare ecran nou este plasat deasupra altuia, ca într-o stivă

<https://medium.com/@tahnybelguith/exploring-ck-navigation-and-screens-in-react-native-38db3b213>, Exploring Stack Navigation and reens in React Native, dec. 2023

<https://reactnavigation.org/docs/stack-navigator/>, Stack Navigator

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

Stacked navigation

Android "Action Bar" iOS "Navigation Bar"

<https://www.geeksforgeeks.org/actionbar-in-android-with-example/>, ActionBar in Android with Example, feb. 2025

<https://frankrausch.com/ios-navigation/modern-ios-navigation-patterns>, Modern iOS Navigation Patterns, martie 2025

[https://www.youtube.com/watch?v=V4kT\\_as9ig](https://www.youtube.com/watch?v=V4kT_as9ig), Android: Nav Bar Buttons Vs Gestures! (Which Is Better?), iul. 2024

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

## Stacked navigation

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

## Stacked navigation

iOS "Navigation Bar"

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

## Reach Navigation

- Navbars - un element de proiectarea clar, ușor de înțeles și de construit (de la început prezent în interfața iPhone)

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

## Navbar - pro & con

Pro	Con
<p><b>iOS Standard</b> - Apple a construit bara de navigare (navbar) să fie personalizabilă, scalabilă, accesibilă și ușor de implementat; fiind un standard iOS este recunoscută în toate aplicațiile mobile.</p> <p><b>Navigarea</b> - partea dreaptă, respectiv stângă, a navbar oferă spațiu pentru butoane; partea stângă e de obicei utilizată pentru navigarea ierarhică, iar dreapta e la dispoziție pentru orice acțiune e necesară. Butoanel Back indică utilizatorului că nu se află în imaginea rădăcină.</p> <p><b>Titlu</b> - oferă o locație consistentă pentru textul care definește funcția curentă a ecranului; cum navbar apare tot timpul pe ecran, este folosită și pentru a stabili ierarhia informațională.</p> <p><b>Completare cu Tab Bar</b> - dacă este prezent un rând cu icone tapabile în josul ecranului (Tab Bar), plasează alte icone în partea superioară a ecranului ne ajută la separarea relațiilor ierarhice de tip părinte/copil.</p> <p><b>Logo</b> - clientul poate plasa în acest spațiu un logo.</p>	<p><b>E greu de navigat înapoi</b> - se poate face swipe atunci când imaginea nu are nimic care poate fi atins folosind scroll orizontal.</p> <p><b>E greu de găsit denumiri pentru toate imaginile ecran</b> - nu este necesar ca toate ecranele să aibă un titlu care să rămână pe ecran, iar unele necesită etichete prea lungi ca să fie potrivite pentru dimensiunea ecranului; lăsând un spațiu gol de navigare reprezintă o risipă de spațiu și lăsa impresia unui gol.</p> <p><b>Navigarea necesită două mâini</b> - dacă puteți ține un dispozitiv într-o mână, puteți să acționați pe dispozitiv cu o mână; mult mai la îndemână.</p> <p><b>Aplicațiile mobile devin mai complicate decât este necesar</b> - barele de navigare conduc la arhitecturi informaționale destul de profunde; e mai ușor să alegi o relevare a informației pe orizontală.</p>

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

## Material design

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar



## Responsive design

Proiectare receptivă

- Este o abordare în domeniul *web design* care vizează dezvoltarea de aplicații web ce oferă o experiență ușoară de vizualizare și exploatare atât pe terminale desktop cât și pe terminale mobile, cu efort minim din partea utilizatorului.

### Principalele caracteristici

- Scalabilitatea proporțiilor aplicației
- Imagini scalabile în funcție de rezoluție
- Dezvoltarea site-urilor pe baza formatului CSS 3
- Folosirea scripturilor JQuery mobile sau Ajax în sistemul de navigare
- Detectarea automată a tipului de browser folosit (*Browser sniffing*)

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

## Responsive design

### Principalele caracteristici

- Utilizarea de framework-uri specifice pentru aplicații destinate atât PC-urilor cât și terminalelor mobile (tabletă, smartphone)
- Accesibilitate pe sisteme de operare mobile
  - Windows mobile
  - Android
  - iOS
- Folosirea procentelor pentru calcularea dimensiunilor, în loc de pixeli (*liquid/fluid layout*)

Diagram illustrating responsive design with a laptop, tablet, and smartphone showing different layouts.

## GOOGLE

- Starting April 21 (2015), we will be expanding our use of mobile-friendliness as a ranking signal. This change will affect mobile searches in all languages worldwide and will have a significant impact in our search results. Consequently, users will find it easier to get relevant, high-quality search results that are optimized for their devices.*

istorie, motivație, politici

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

## Scaling Vs. Fluid Vs. Responsive

- Scaling layouts**
  - implică scalarea fiecărui element relativ la fiecare alt element;
  - sunt *responsive* prin aceea că vor scala conținutul în mod dinamic ca răspuns la modificările de mărime ale zonei de vizualizare
  - Aspectul/layout-ul în sine rămâne static, se modifică doar mărimea elementelor pentru a menține un aspect consistent

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

## Scaling

Diagram illustrating scaling layout with a desktop monitor and a smartphone showing the same content scaled to fit the screen.

Scalare la rezoluție diferită: design-ul sacrifică lizibilitatea în favoarea consistenței

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

## Scaling Vs. Fluid Vs. Responsive

### • Fluid layouts

- Scalează elementele constitutive relativ la dimensiunea zonei de vizualizare
- Aceasta se realizează cu ajutorul unităților relative pentru a depăși problema micșorării textului

- pixelii exprimă dimensiuni relative la ecran
- em exprimă dimensiuni relative la tipul mării

The em is the fundamental unit of measurement in typography, defined as the size of the type as computed relative to the current size of the type of the parent element. For example, if you set the font size of your Web page to 12px, then:

.5em=6px  
1em=12px

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

## Fluid



Exemplu de **fluid layout** pentru rezoluție diferită: design-ul sacrifică consistența în favoarea lizibilității

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

## Scaling Vs. Fluid Vs. Responsive

### • Responsive layouts

- Nu scalează nimic
- Modifică ceea ce este afișat în funcție de dimensiunea zonei de vizualizare

## Responsive



Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

## Redimensionarea fonturilor

Redimensionarea fontului și adaptarea meniului

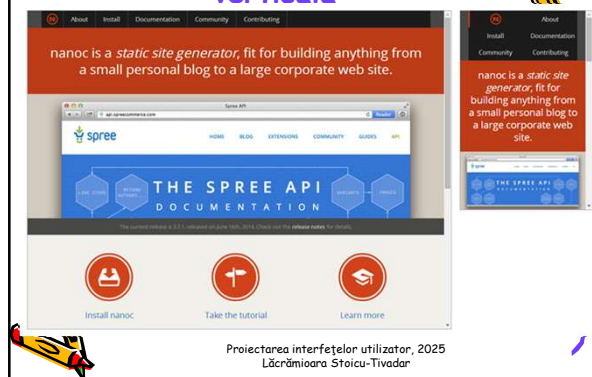
<https://webdesign.tutsplus.com/tutorials/make-elements-resizable-with-css-resize--cms-38173>

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

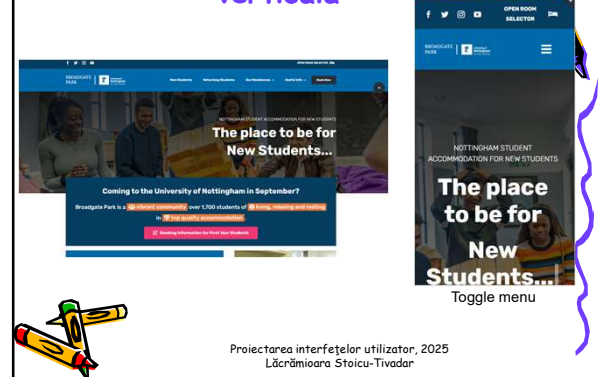
## Meniuri transpuse pe verticală



## Meniuri transpuse pe verticală

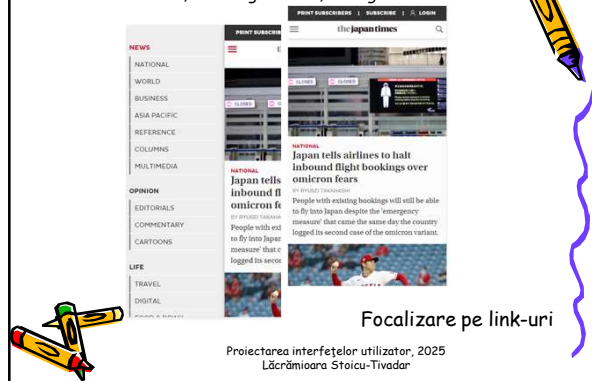


## Meniuri transpuse pe verticală

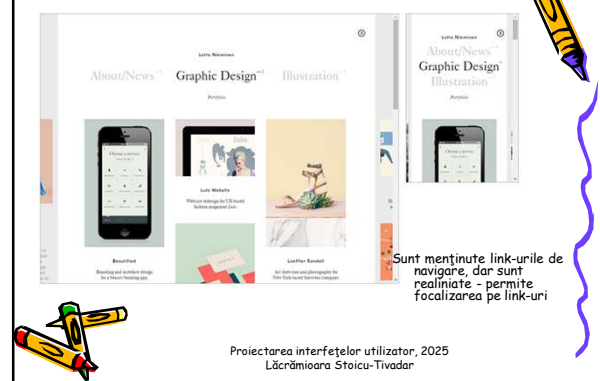


## Meniul hidden toggle

3-bar menu, hamburger menu, sliding drawer menu



## Realiniere

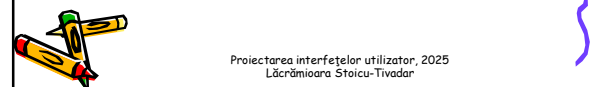


## Exemple de proiectare eronată wrapping menus



## Exemple de proiectare eronată wrapping menus

- când zona de afișare este mai mare decât cea până la breakpoint, dar prea mică pentru a afișa toate elementele din meniu pe o singură linie



## Exemple de proiectare eronată **wrapping menus**

- Posibilități de remediere:
  - reducerea numărului de elemente dispuse orizontal pe bara de navigare prin sortarea lor în categorii și subcategorii; se pot folosi apoi meniuri de tip drop-down pentru a afișa subcategoriile din categoria selectată
  - modificarea breakpoint-ului la o valoare mai mică; valoarea potrivită este cea a lățimii la care bara de navigare nu mai face față și nu mărimea unui anumit dispozitiv
  - utilizarea unui meniu diferit, spre exemplu de tip *hidden toggle/sliding drawer*.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

## Exemple de proiectare eronată **folosirea imaginilor cu lățime fixă**



Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

## Exemple de proiectare eronată **folosirea imaginilor cu lățime fixă**

- Zonele cu conținut sunt de obicei setate la o dimensiune relativă la zona de vizualizare
- Atunci când o imagine cu lățime fixă este mai mare decât dimensiunea zonei rezultatul este "tăierea" unei părți din aceasta

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

## Exemple de proiectare eronată **folosirea imaginilor cu lățime fixă**

- Remediere: utilizarea unităților relative pentru a seta lățimea imaginii sau dacă se folosește un mediu care suportă acest lucru, așa cum este Bootstrap, se poate folosi o clasă pentru *responsive image*, de exemplu, *class="img-responsive"*

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

## Exemple de proiectare eronată **folosirea imaginilor cu lățime fixă**



Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

## Exemple de proiectare eronată **distorsionarea elementelor**



Când layout-ul este dispus într-o zonă de afișare prea mică coloanele devin rânduri, modificând ierarhia în design.

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar



## Exemple de proiectare eronată distorsionarea elementelor

- Remediere: setarea înălțimii, lățimii și a "căptușelii" (*padding*) elementului în mod explicit
- Dacă iese în afara poziției și acoperă alte elemente se poate forța poziționarea dorită prin împachetarea în marginile potrivite

Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

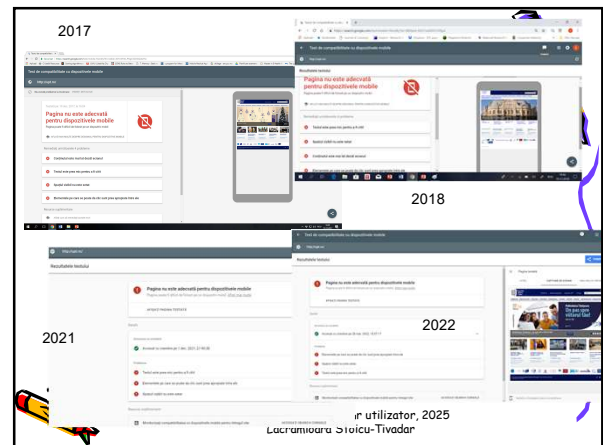


Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

<https://search.google.com/test/mobile-friendly>

[https://pagespeed.web.dev/analysis/https-upt-ro/9nz5hf6ogo?form\\_factor=desktop](https://pagespeed.web.dev/analysis/https-upt-ro/9nz5hf6ogo?form_factor=desktop)

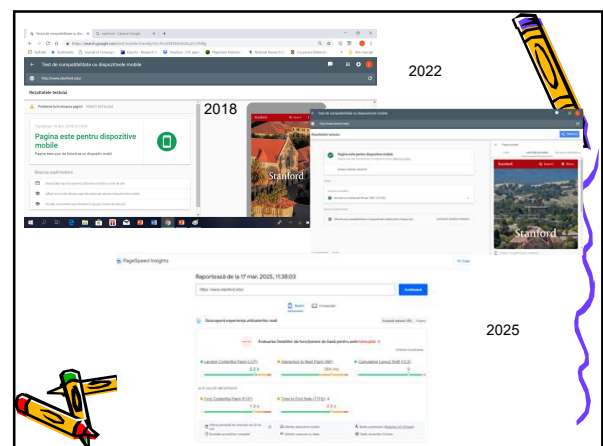
Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar



Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar



Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar



Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

## Resurse

<https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/common-ui-design-mistakes/>, 10 Common UI Design Mistakes (and How to Avoid Them), mai 2023

<https://www.hotjar.com/ux-design/mistakes/>, 10 common UX design mistakes & how to fix them, nov. 2023

- <https://www.justinmind.com/ui-design/principles>, UI design principles: hits and misses, dec. 2024



Proiectarea interfețelor utilizator, 2025  
Lăcrămioara Stoicu-Tivadar

