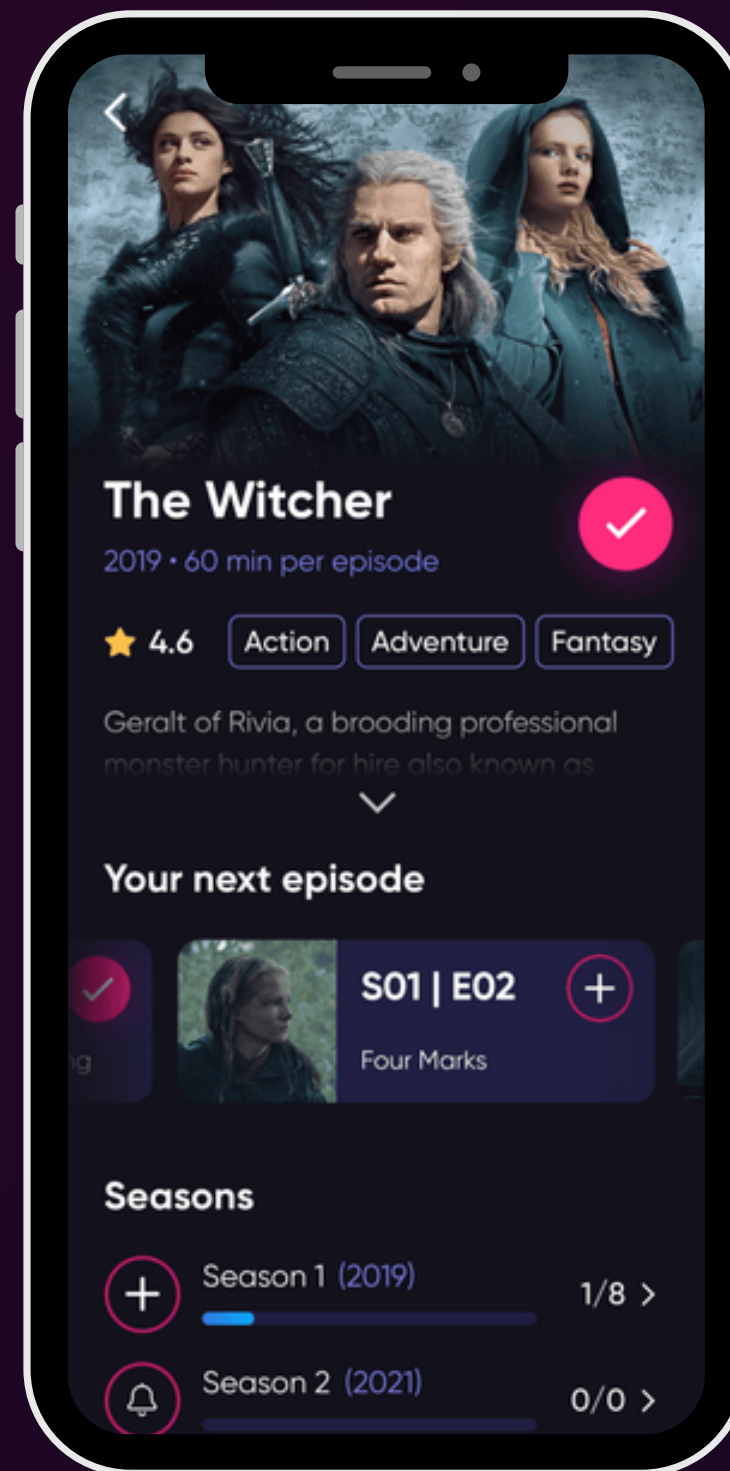
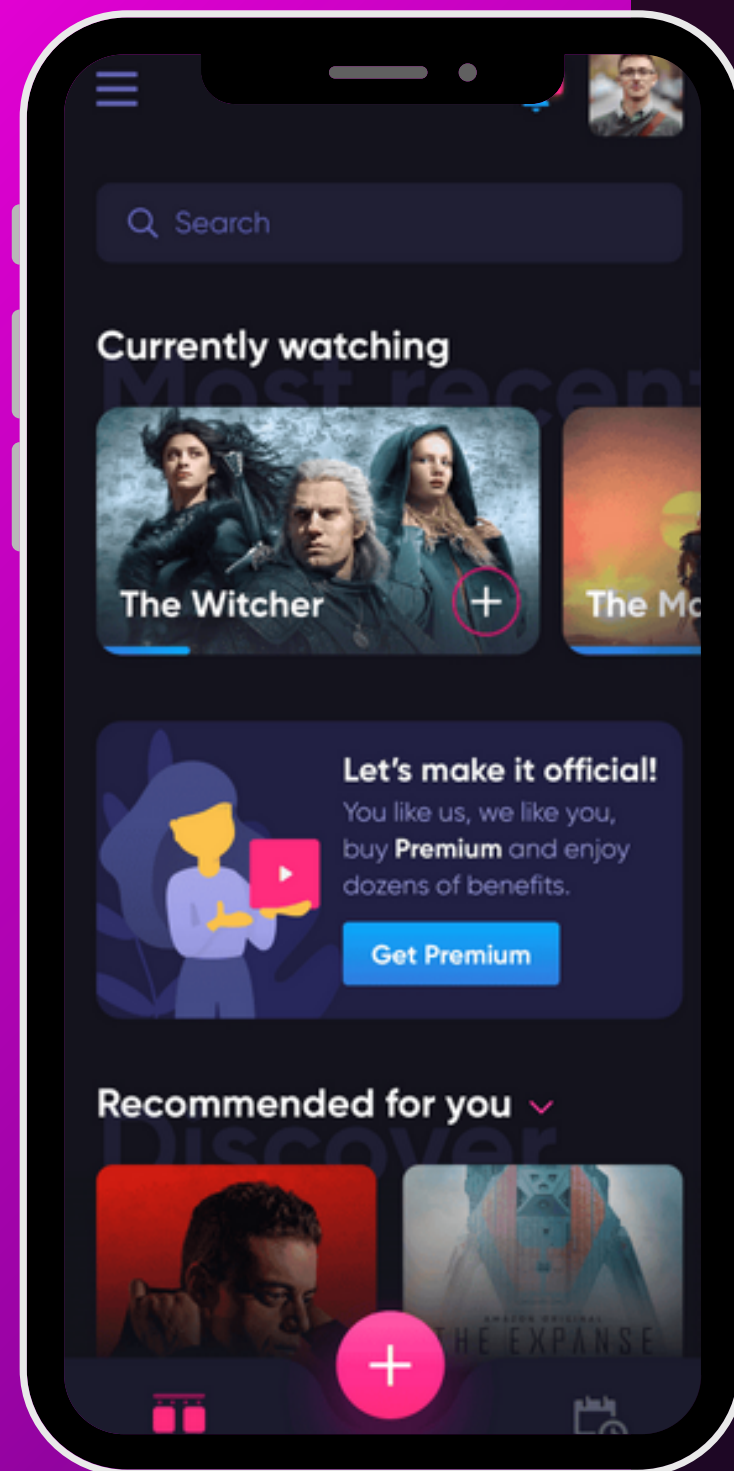


# Cele mai bune practici de proiectare a **aplicațiilor** **mobile**

STUDENTĂ: BAN RUANA-NADALIA



UNIVERSITATEA POLITEHNICA TIMISOARA

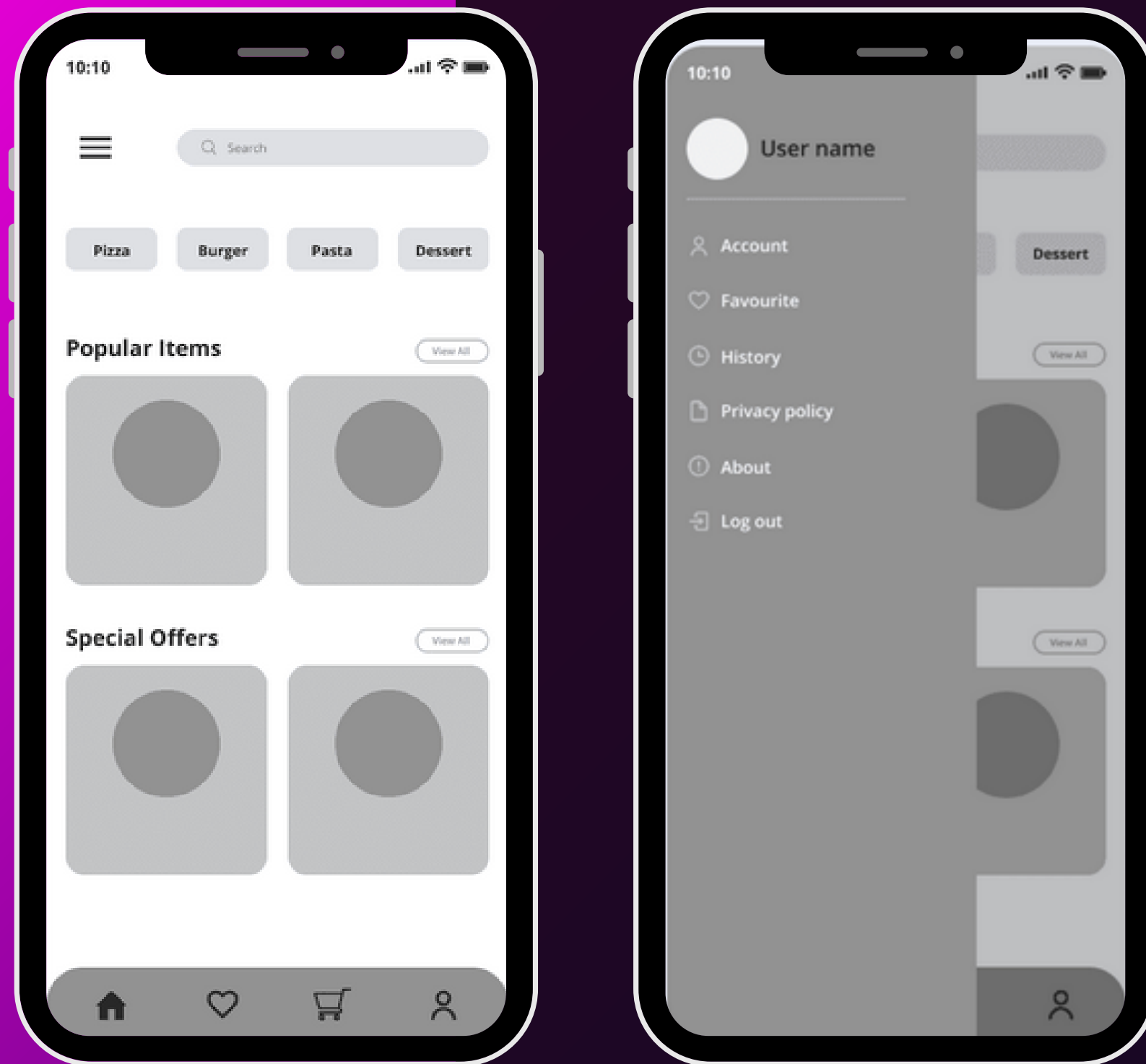


# 1. Definiți conceptul aplicației

- împărțiți ideea generală a aplicației în segmente și caracteristici mai mici
- aceasta vă va permite să vă concentrați asupra designului fiecărei secțiuni
- minimizați numărul de acțiuni pe care utilizatorii trebuie să îi depună pentru a accesa caracteristicile principale
- nu copleșiți utilizatorii cu prea multe informații

exemplu: concept pentru o aplicație de urmărire a emisiunilor TV





exemplu: wireframe de bază al unei aplicații de livrare mâncare

## 2. Wireframing

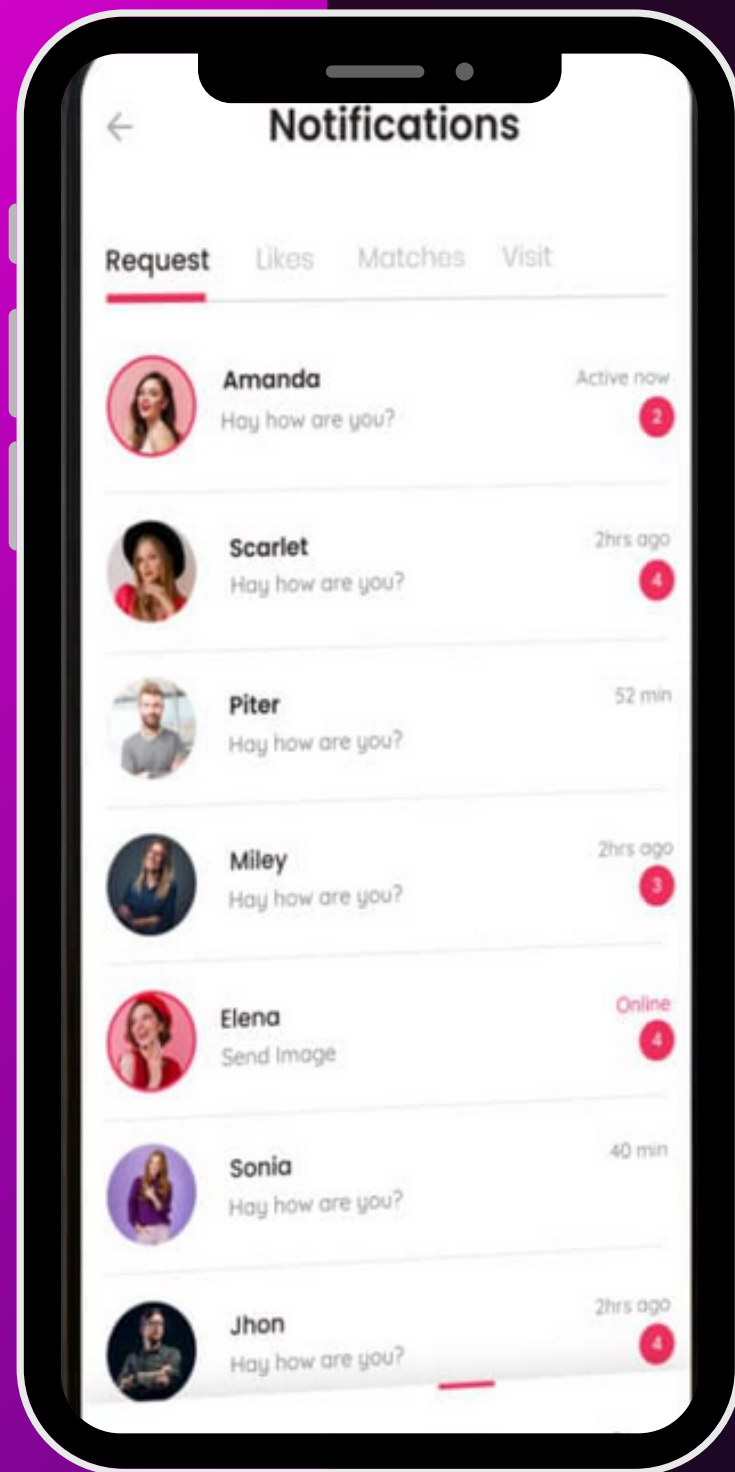
- reprezintă o schiță simplă și schematică a aplicației
- chiar dacă pare tentant să vă gândiți la detalii amănunțite, schițele simple economisesc timp și efort
- ajută să primiți feedback de la potențialii utilizatori cu privire la aspectul și experiența inițială a aplicației
- accentul se pune mai mult pe funcționalitate și mai puțin pe detaliile fine (scale tipografice sau a unei palete de culori)



### 3. Stabilirea obiectivelor de proiectare

---

- Efectuarea de cercetări privind concurența
- Din ce alte modele de aplicații vă inspirați? Enumerați calitățile pe care ați dori să le aibă designul UI și UX al aplicației
- Cercetarea platformei
- Proiectați pentru iOS, Android sau ambele?
- Stabiliți indicatorul cheie de performanță (KPI):
  - Timpul petrecut în aplicație
  - Rata de abandon
  - Scorul de satisfacție

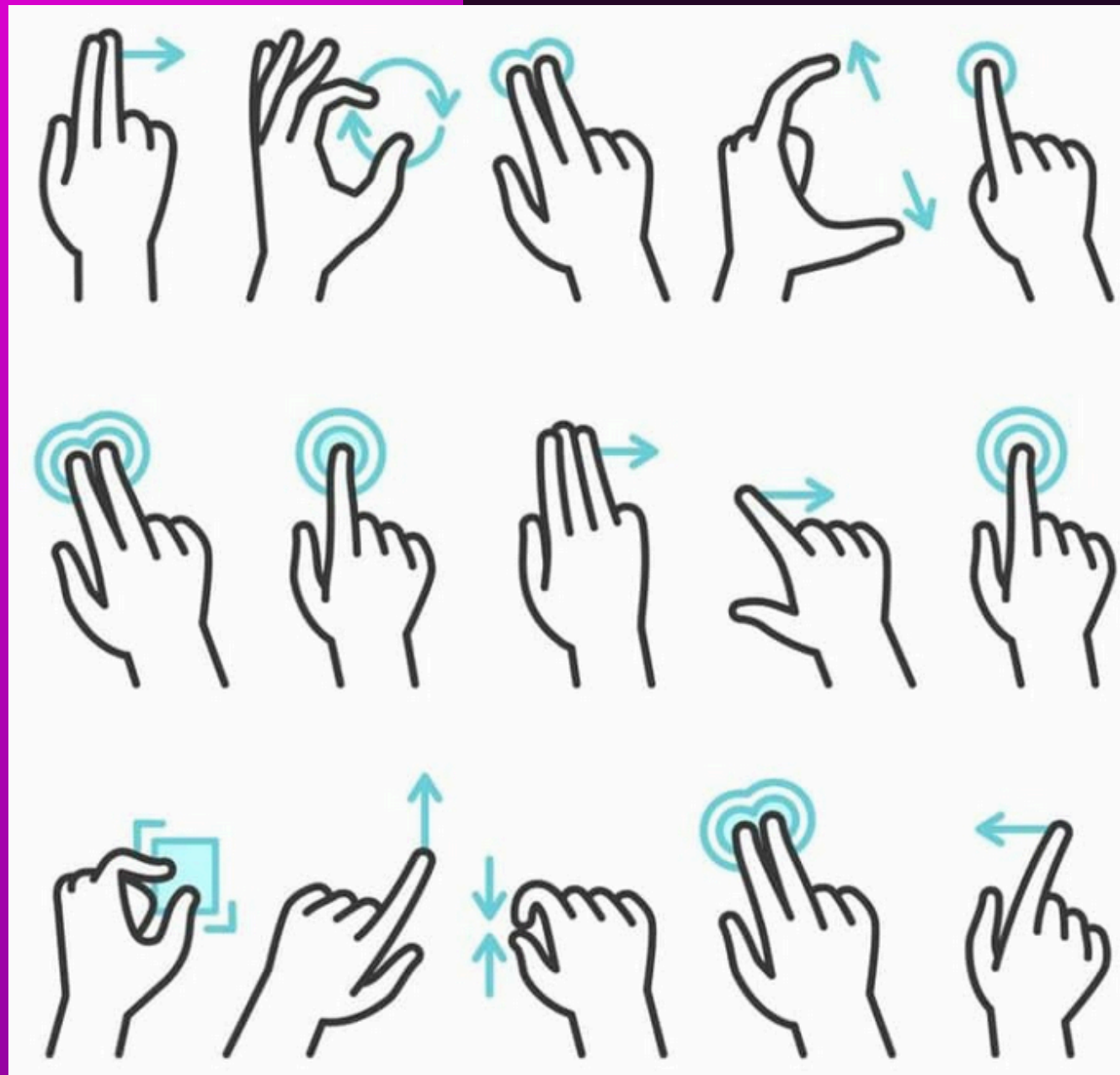


## 4. Crearea unei strategii de notificare

---

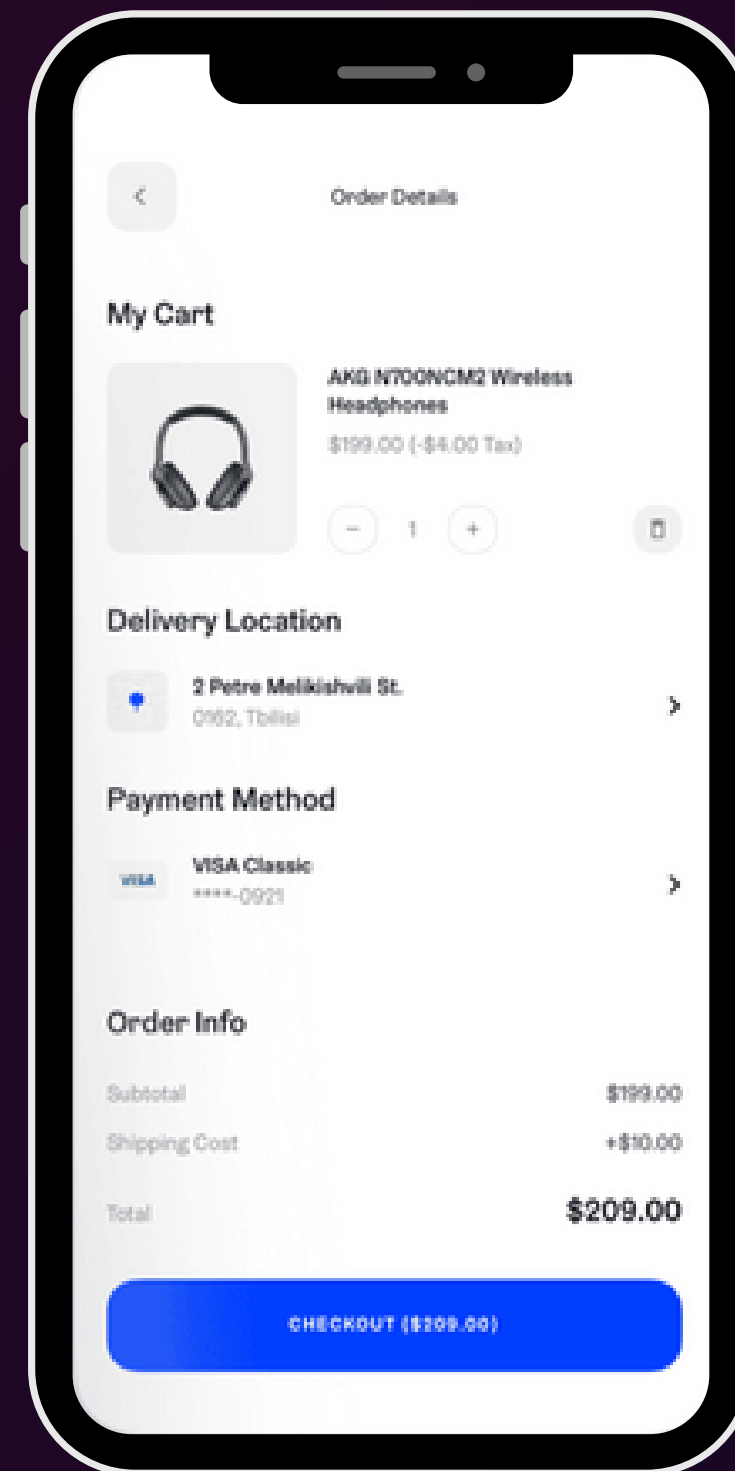
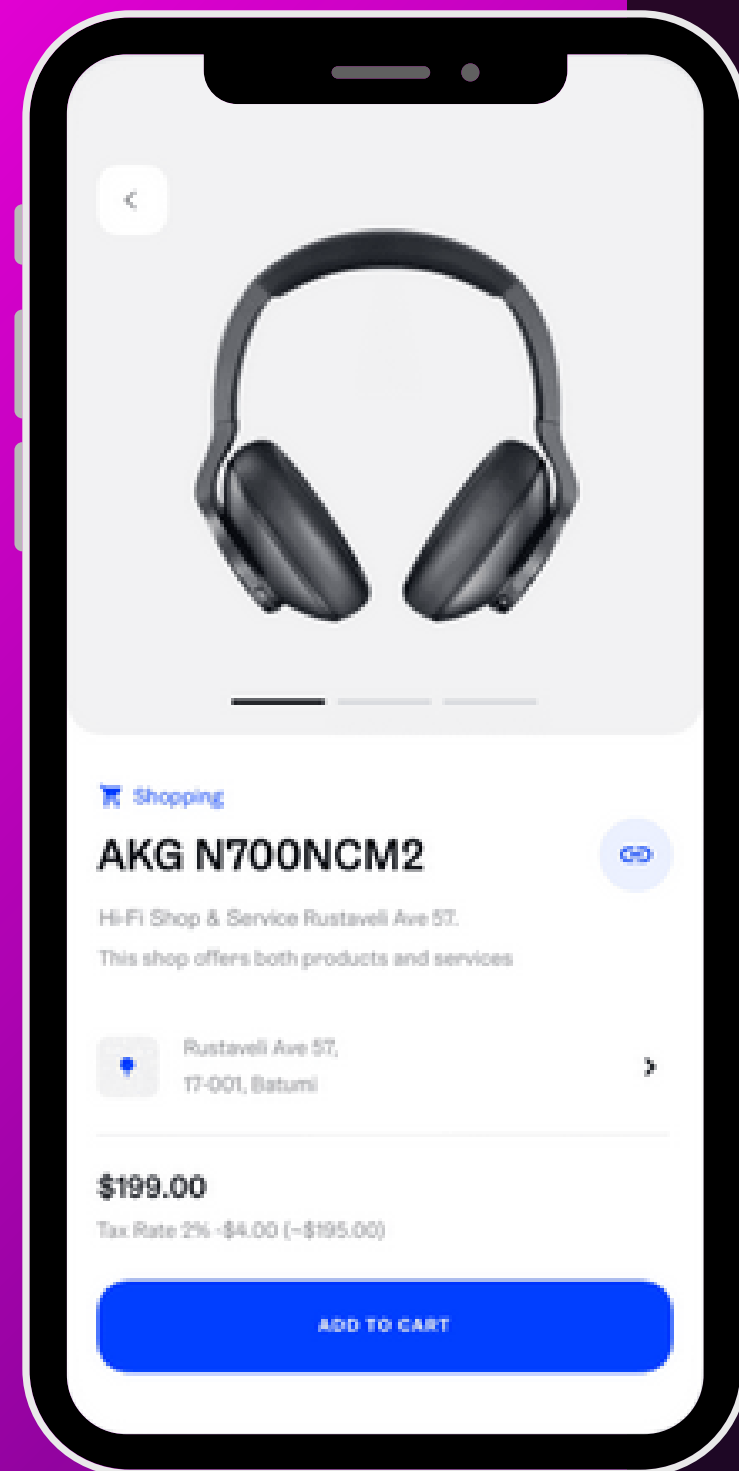
- notificările sunt distrageri ale atenției care pot distruge UX-ul aplicației într-o clipă
- ar trebui să fie proiectate în așa fel încât să pară non-interferente
- dimensiuni mici
- să se creeze diferite tipuri de notificări în funcție de context





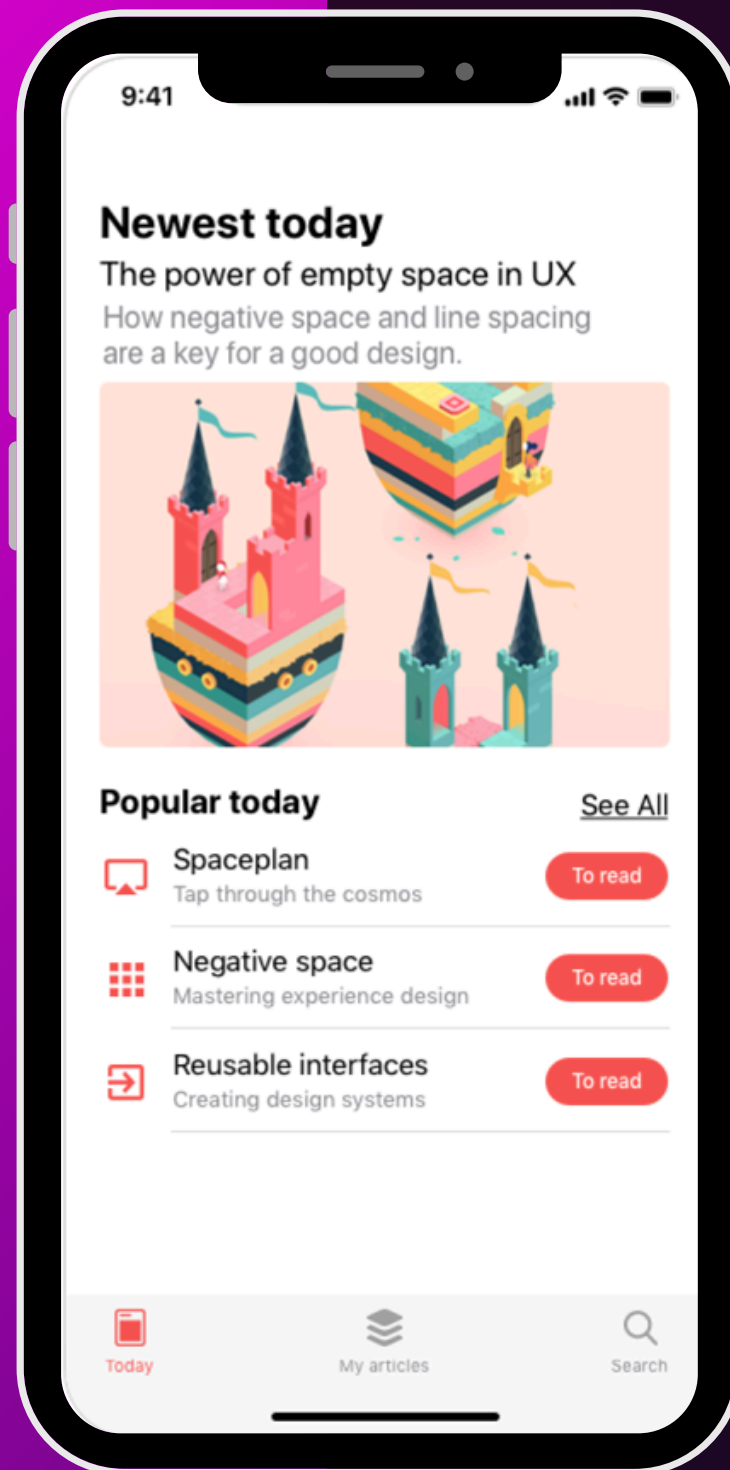
## 5. Utilizați “Gesture UI”

- este practica de proiectare a interfețelor bazate pe gesturi
- utilizați gesturi clare, intuitive și cunoscute în mod obișnuit, care sunt ușor de utilizat și de învățat
- utilizați navigarea bazată pe gesturi cu moderație
- testați gesturile cu utilizatorii; asigurați-vă că acestea funcționează așa cum au fost concepute



## 6. Consecvența designului

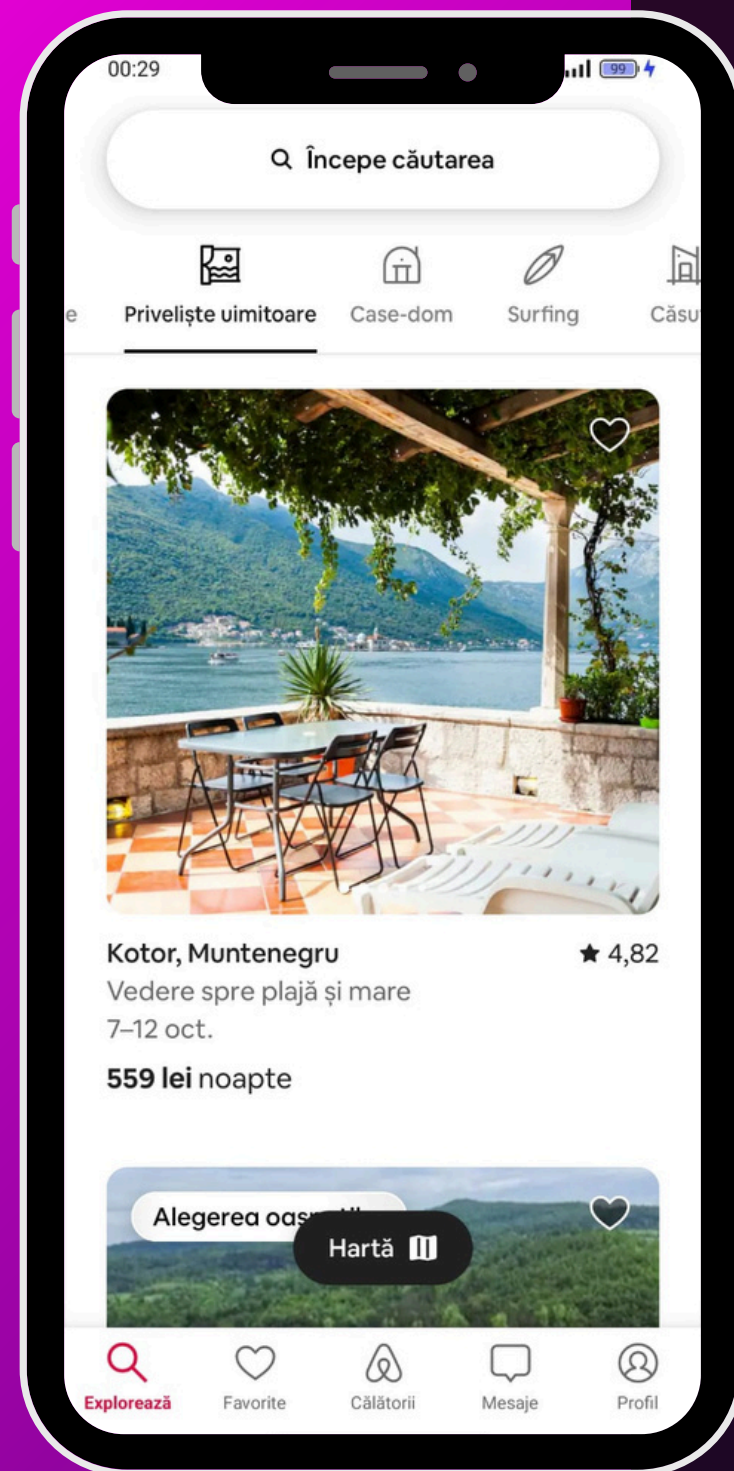
- termenul de consecvență se referă la uniformitate
- toate elementele din interfața de utilizator a aplicației dvs. sunt uniforme, se comportă, arată și se simt în același mod?
- să se simtă familiarizat cu modele, designuri și reguli populare utilizate în aplicații care sunt similare aplicației dvs
- interfața de utilizator a aplicației dvs. este conformă cu Standarde Globale de Design pentru Aplicații Mobile? (seturi de reguli și recomandări publicate de Apple și Google pentru a asigura o experiență coerentă și plăcută utilizatorilor pe iOS și Android)



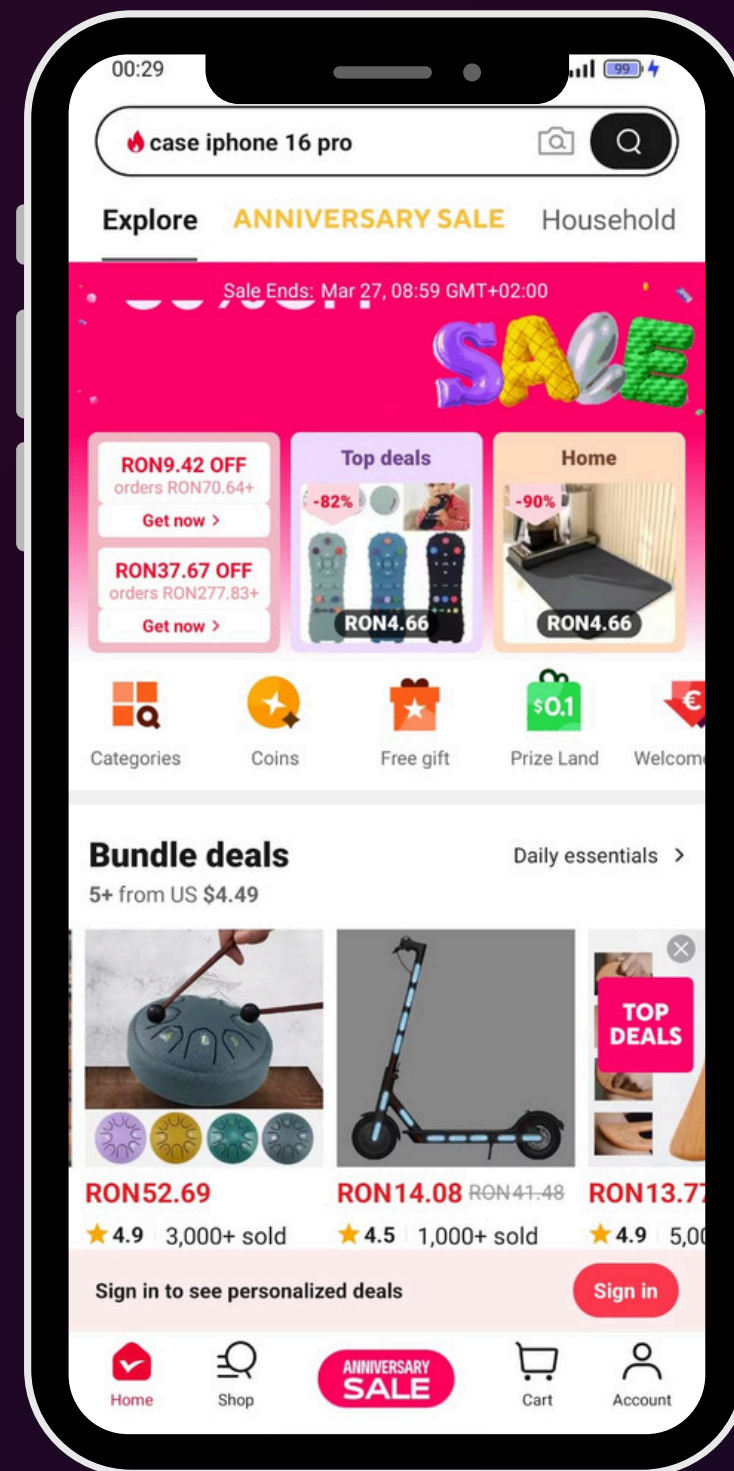
## 7. Utilizarea spațiului negativ

- cunoscut și ca spațiu alb, este „spațiul de respirație” de care utilizatorii au nevoie pentru a simți un sentiment de echilibru și ordine în timp ce parcurg o aplicație
- stabilește ierarhia vizuală
- pune accent pe butoanele importante





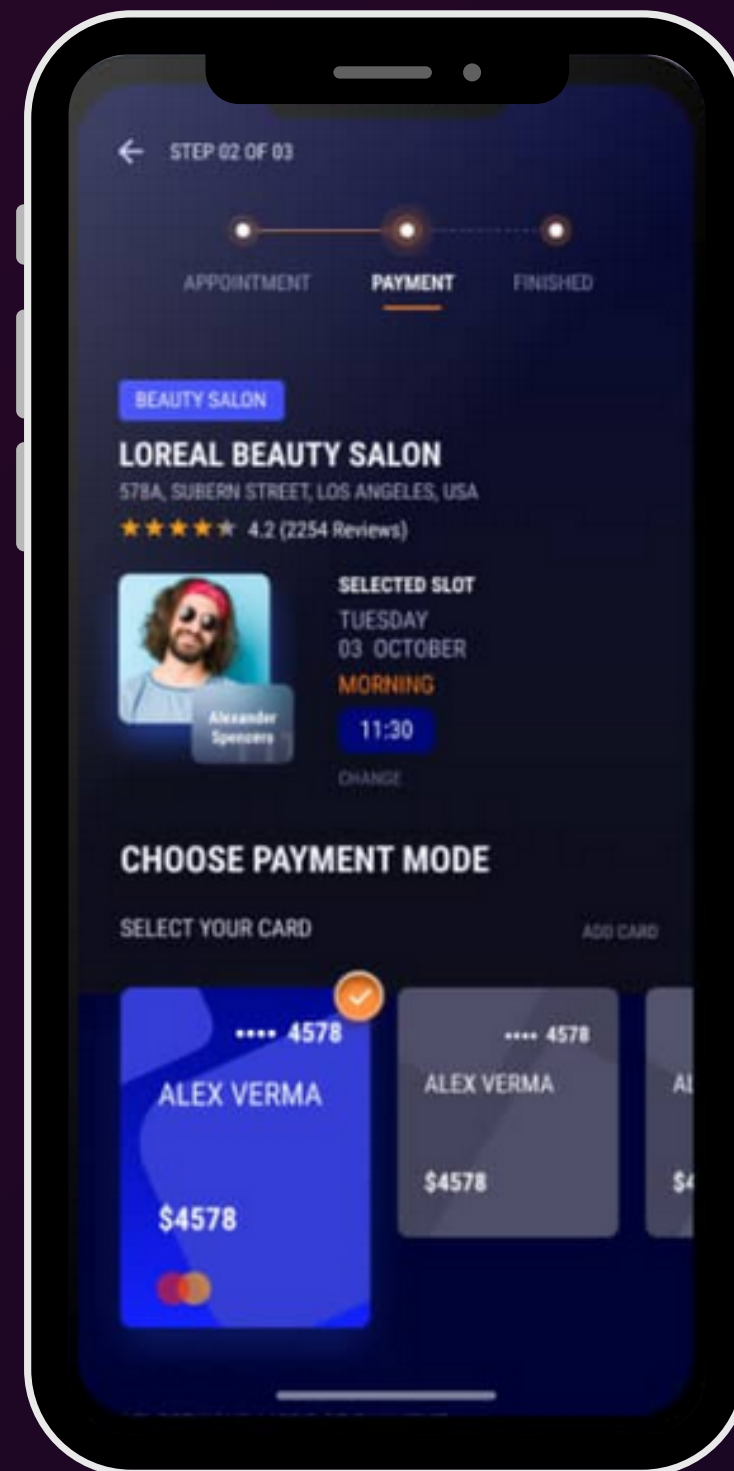
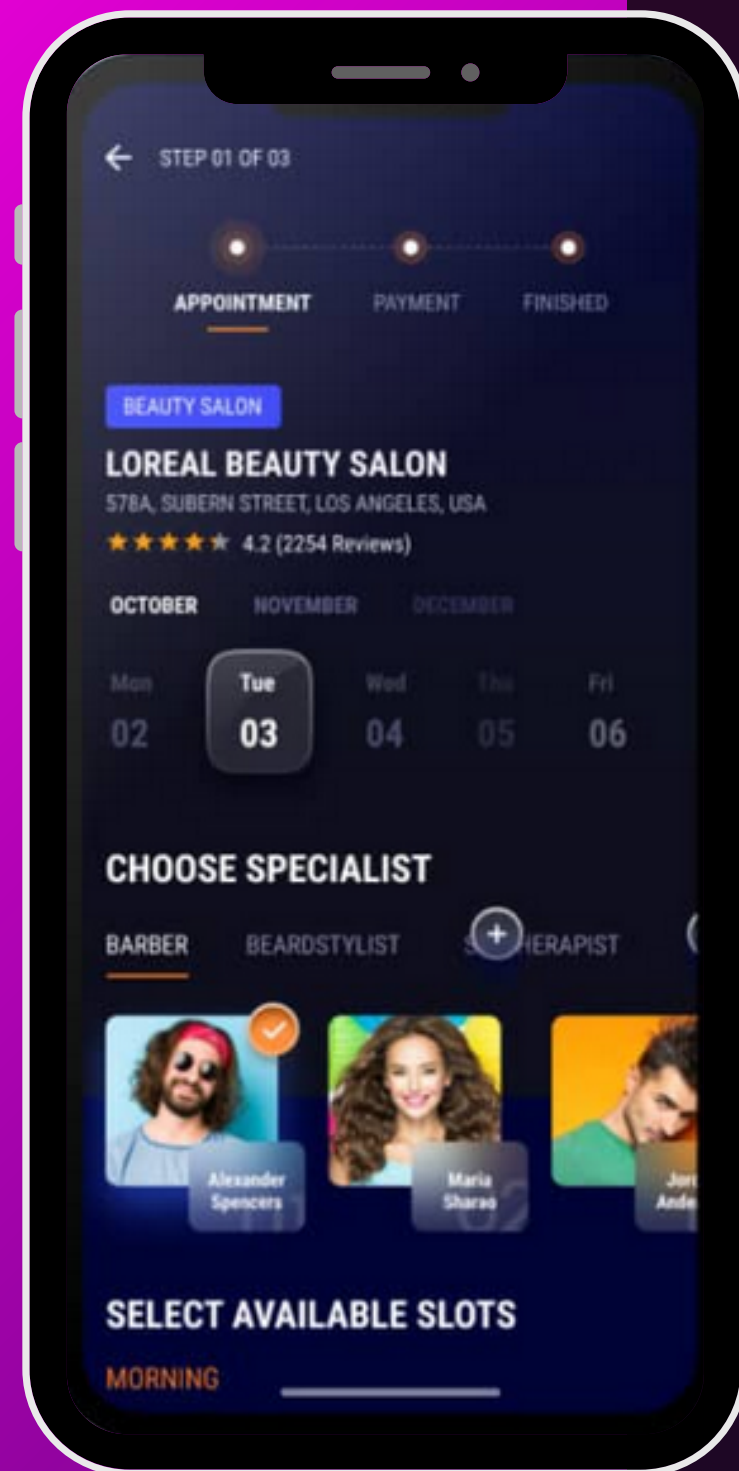
Airbnb ✓



Aliexpress ✗

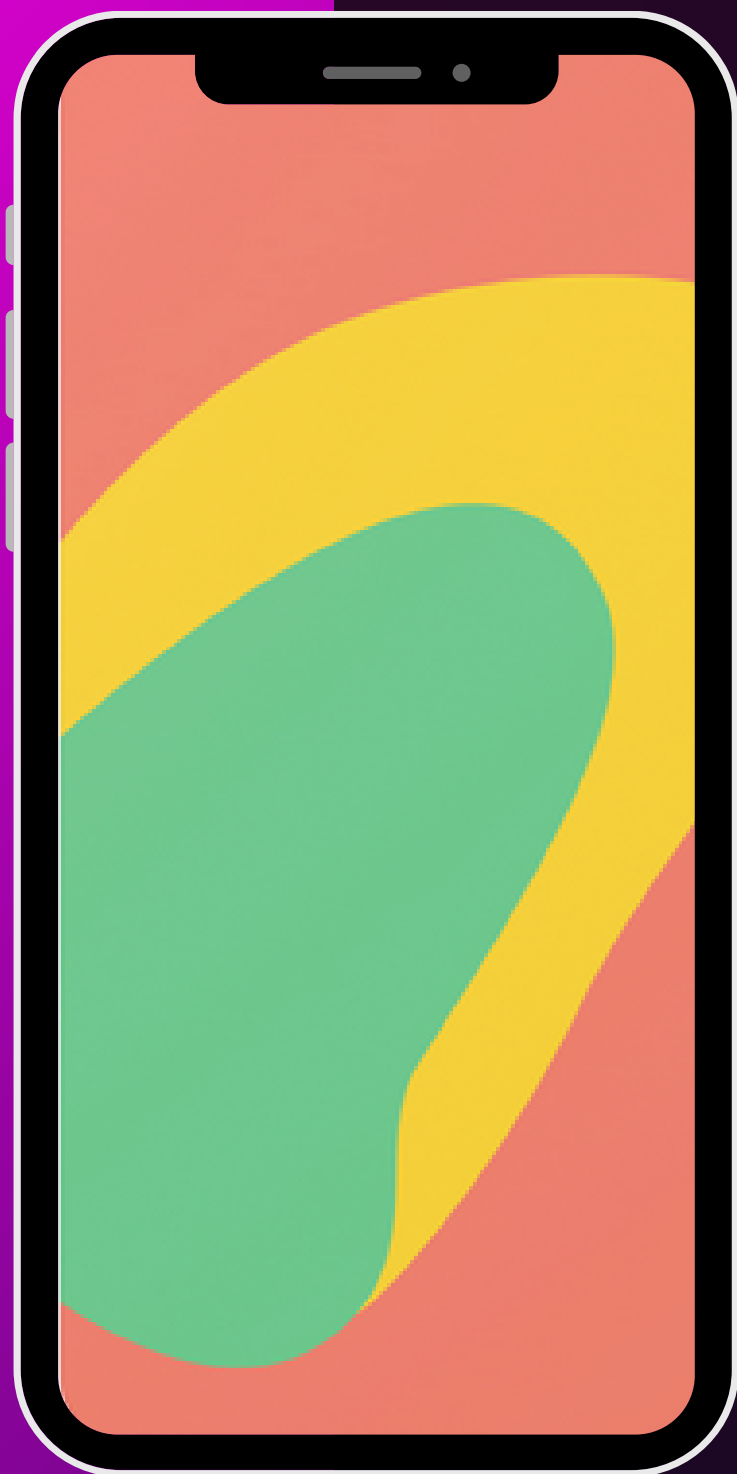
## 8. Mențineți un raport sănătos Signal-to-Noise

- concept care descrie relația dintre cantitatea de informații relevante și irelevante din interfața unei aplicații
- Signal - informația relevantă (conținut text, elemente vizuale)
- Noise - informații irelevante (animații inutile, reclame pop-up, conținut text cu format lung)
- Utilizați forme simple
- tipografia în mod rațional
- o paletă de culori limitată
- un fundal curat cu pictograme simple



## 9. Optimizați fluxul de utilizatori

- fluxul utilizatorului este calea pe care o urmează utilizatorul atunci când utilizează aplicația dvs.
- introduceți indicii vizuale pe toate paginile aplicației pentru a ghida utilizatorii
- utilizați aceleași indicii vizuale în întreaga aplicație
- furnizați feedback clar ori de câte ori utilizatorii întreprind acțiuni corecte sau incorecte
- colectați feedback de la utilizatorii reali și rafinați fluxul de utilizatori



## 10. Design centrat pe o singură mână

- mulți dintre utilizatori vor utiliza probabil aplicația dvs. în scenarii în care sunt preocupați
- utilizați butoane mari, ușor de apăsat
- plasați elementele de design importante în secțiunile centrale și în jumătatea inferioară a ecranului
- utilizați gesture UI

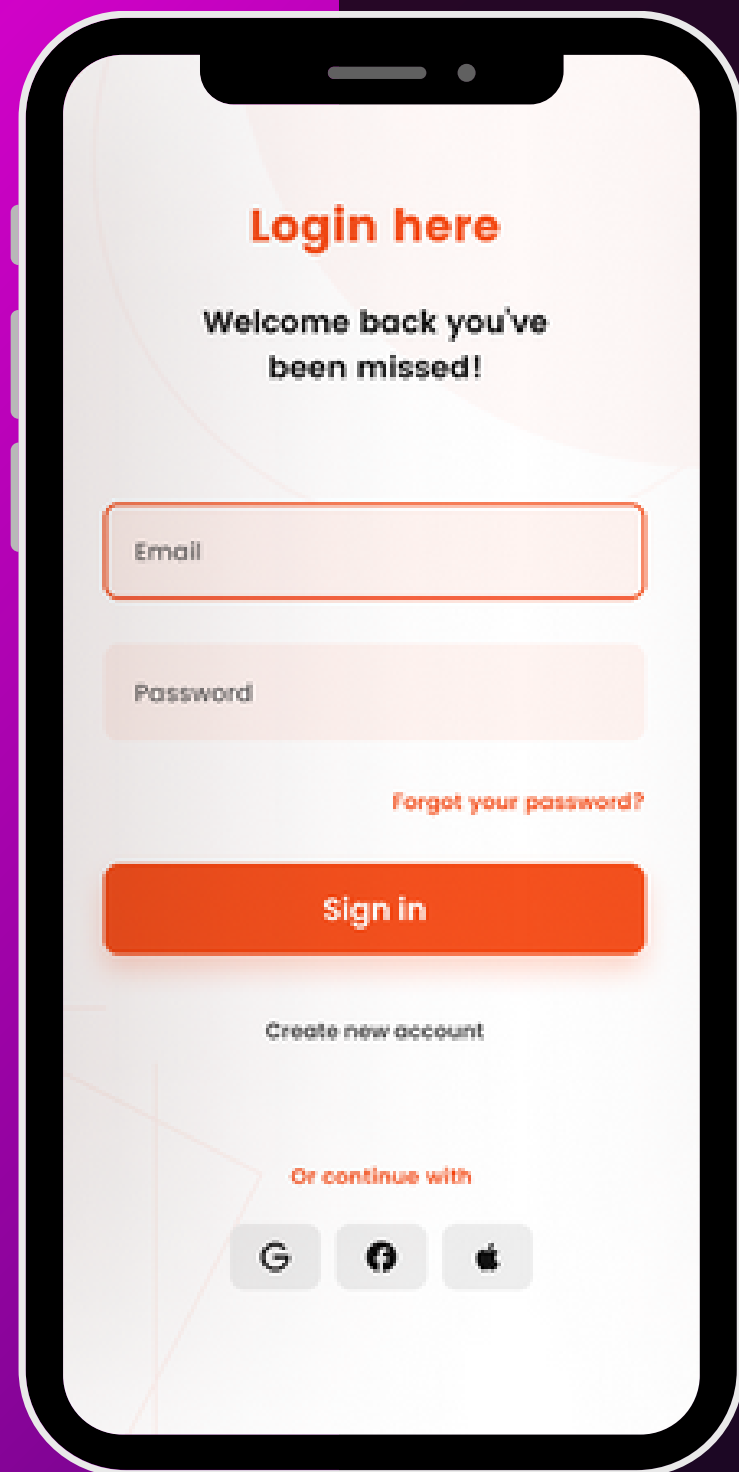




## 11. Proiectare bazată pe conținut

---

- o aplicație bine concepută, dar cu un conținut slab, va eșua garantat
- asigurați-vă că conținutul aplicației dvs. este ușor de găsit, neaglomerat și prezentat în structuri de navigare clare încă de la început



## 12. Onboarding

---

- termenul se referă la procesul de integrare a unui nou utilizator în aplicație
- primele câteva secunde pe care un utilizator le petrece pe aplicația dvs. după ce a descărcat-o sunt esențiale - risc de pierdere al interesului
- solicitați doar informațiile obligatorii ale utilizatorului pe pagina de înregistrare
- creați un ecran de onboarding compact, all-in-one
- furnizați o previzualizare a conținutului aplicației

# ChatGpt

---

1. **Definirea conceptului aplicației** – Clarificarea funcționalităților esențiale pentru a facilita proiectarea.
2. **Wireframing** – Crearea unui schelet vizual pentru structurarea ideilor și testarea inițială.
3. **Stabilirea obiectivelor de design** – Realizarea unei analize competitive și definirea indicatorilor de performanță (KPI).
4. **Strategia notificărilor** – Crearea unor notificări utile, non-intruzive și diferențiate în funcție de context.
5. **UI bazat pe gesturi** – Utilizarea gesturilor comune pentru o interacțiune intuitivă.
6. **Consistența designului** – Uniformitatea elementelor UI conform ghidurilor iOS și Android.
7. **Utilizarea spațiului negativ** – Crearea unei experiențe aerisite și ușor de navigat.
8. **Raport optim semnal-zgomot** – Eliminarea elementelor inutile care distrag atenția utilizatorilor.
9. **Optimizarea fluxului utilizatorului** – Ghidarea eficientă a utilizatorilor pentru o experiență fluidă.
10. **Design adaptat utilizării cu o singură mână** – Poziționarea inteligentă a elementelor pentru accesibilitate.
11. **Design axat pe conținut** – Asigurarea unui acces facil la informațiile relevante.
12. **Optimizarea onboarding-ului** – Crearea unui proces de introducere simplu și eficient pentru utilizatori noi.

Aceste practici asigură o experiență optimă pentru utilizatori și cresc șansele de succes ale unei aplicații mobile.



# DeepSeek

## 1. Definirea Conceptului Aplicației

- Clarifică scopul și funcționalitățile de bază ale aplicației de la început.
- Exemplu: Pentru o aplicație de urmărit seriale TV, definește funcții precum listarea show-urilor, detalii despre ele și opțiunea de salvare.

## 2. Wireframing (Schițe Structurale)

- Creează schițe simple pentru a structura ideile și a primi feedback rapid.
- Evită designul detaliat în faza inițială; concentrează-te pe funcționalități.

## 3. Stabilirea Obiectivelor de Design

- Analizează concurența și platformele țintă (iOS/Android).
- Definește metrice de succes (ex: rata de conversie, durata sesiunilor).

## 4. Strategia de Notificări

- Notificările trebuie să fie neintruzive, relevante și adaptate contextului (ex: promoții vs. alerte importante).

## 5. Interfețe Bazate pe Gesturi

- Folosește gesturi intuitive (ex: swipe, tap) și testează-le cu utilizatorii.
- Evită suprasolicitarea cu prea multe comenzi gestuale.

## 6. Consistență în Design

- Respectă ghidurile de design ale platformei (iOS Human Interface sau Material Design).
- Menține un stil vizual uniform (culori, fonturi, butoane).

## 7. Spațiu Negru (White Space)

- Utilizează spațiu liber pentru a îmbunătăți lizibilitatea și a ghida atenția utilizatorului.

## 8. Raport Semnal-Zgomot Optim

- Minimizează elementele inutile (ex: animații excesive) și pune accent pe informațiile relevante.

## 9. Optimizarea Fluxului Utilizatorului

- Asigură o navigare simplă și intuitivă, cu feedback vizual pentru acțiuni.
- Testează fluxul cu utilizatori reali.

## 10. Design pentru O Mână

- Așează elementele importante în zona accesibilă cu degetul mare (partea inferioară a ecranului).
- Butoane mari și clare pentru utilizare ușoară.

## 11. Design Orientat pe Conținut

- Conținutul trebuie să fie ușor de găsit, clar și bine structurat.

## 12. Onboarding Eficient

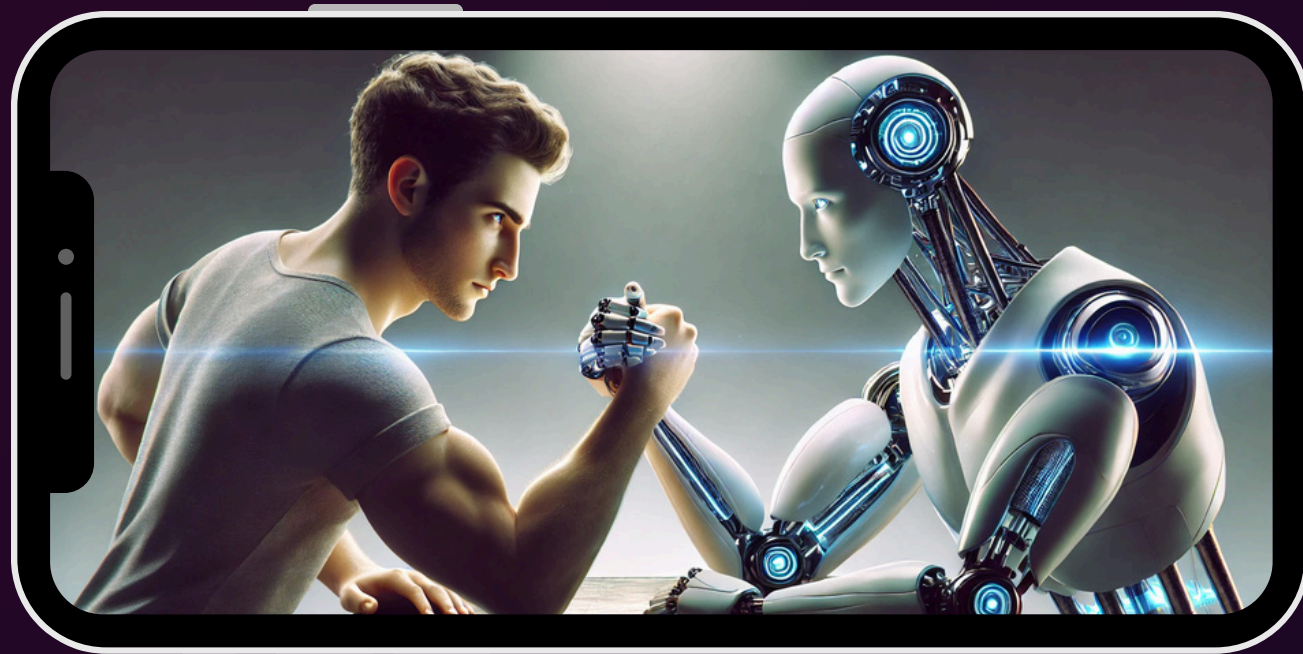
- Procesul de onboarding trebuie să fie rapid și simplu:
  - Cere doar informații esențiale.
  - Permite utilizatorilor să exploreze aplicația fără cont.
  - Folosește indicii vizuale pentru ghidare.

## Concluzie

Pentru a crea aplicații mobile de succes în 2025, designeri trebuie să combine **simplitate, consistență și focus pe utilizator**. Cele 12 practici prezentate ajută la optimizarea UX/UI, asigurând o experiență plăcută și funcțională.

# Concluzii

---



După părerea mea, AI-ul a reușit să sintetizeze bine informația prezentată în articol; ChatGpt a fost succint, în timp ce DeepSeek a dat mai multe informații. Pentru uz general și o privire de ansamblu consider că un astfel de răspuns este suficient.

# Surse

---

Articol: <https://www.designstudiouiux.com/blog/mobile-app-design-best-practices/>

AI:

ChatGpt: <https://chatgpt.com/>

DeepSeek: <https://chat.deepseek.com/>

