



Basics of UI

Dobrian Dobrev | Добриян Добрев

Agenda

- *Ще поговорим за интерфейс като (не само) визуално средство за комуникация между човек и дигитален продукт, услуга или система*
- *Ще се запознаем с принципи и примери как да изградим йерархия и баланс в нашите интерфейси използвайки цвят, типография, графични елементи.*
- *Ще научим за модели на сканиране на информация, Gestalt принципи и ще обсъдим как да правим интерфейс удобен за хора с увредено зрение или друго сетиво.*

Добриян Добрев

www.dobrian.eu

<https://www.linkedin.com/in/dobriandobrev>

<https://twitter.com/DobrianDobrev>

<https://dribbble.com/GoodFella>



Добриян Добрев



КАПИТАЛ

2010

Капитал - Инфографик

Работи във вестник
Капитал/Икономедия като инфографик
и илюстратор

User Experience Designer

Работи като UX Дизайнер за различни
компании и клиенти

2012



Знания, които развиват умения

Telerik® by  Progress

2016

Senior UX Designer

Senior UX дизайнер в:

- Telerik/Progress
- OSI



Автор на статии и публикации

Пише и публикува статии за дигитални медии и публикации като prototypr.io и [Inborn Experience](#)

2016

The UXIFY logo is displayed in a large, bold, blue font. The 'UX' is in a darker blue, and 'IFY' is in a lighter blue.

2016

Uxify 2016 Speaker

Изнася лекция **Prototyping the right way** на Uxify 2016

UX Design Awards Nomination

Мобилно приложение, което разработва с екип в OSI печели номинация за [UX Design Awards 2017](#)

2017





2017

НБУ - Преподавател

Преподава курс *UX Design* –
Функционален дизайн на потребителски
софтуер в Нов Български Университет

WebVR Incubator

UX ментор на webvrincubator.com

2017



2017

UX Sofia 2017 Speaker

Изнася лекция **Designing an Immersive
Experience in 15 min** на UX Sofia 2017

Coca-Cola - UX / IX Lead

Започва работа като UX Designer и Immersive Experience Lead за Coca-Cola IT за регион EMEA

2018



2019

UX Istanbul 2019 Speaker

Изнася лекция **How to design immersive experiences** на UX Istanbul 2019

SoftUni Creative - Лектор

Присъединява се към екипа на SoftUni Creative

2019






UI Fundamentals

Brief History of UI



User Interface stands for the arrangement, composition and visual aspects of components within a (digital) environment

Графичен интерфейс е подредбата, композицията и всички визуални и естетични аспекти на софтуерен продукт/среда





400 пр.н.е.

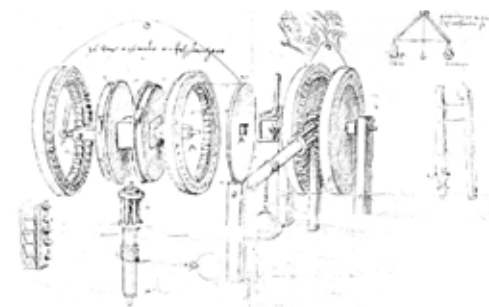
Древна Гърция - ергономика

Първите източници можем да търсим в древногръцката наука ергономика (ἔργον: работа и νόμος: природни закони). Това са първите опити на човек да формира правила за по-оптимална и ефикасна работа

Кухнята на Леонардо да Винчи

През 1430г. херцогът на Милано наема Леонардо да проектира залата за пирове. Гениалният майстор създава първата поточна линия, както и първата противопожарна капкова система

1430 г.



1900-те

Фредерик Тейлър и индустриалната революция

Началото на 20-ти век Фредерик Тейлър и Хенри Форд описват визия за ефикасна, продуктивна и структурирана интеракция между работника и сечивата, с които борави.



Henry Dreyfuss – Designing for People

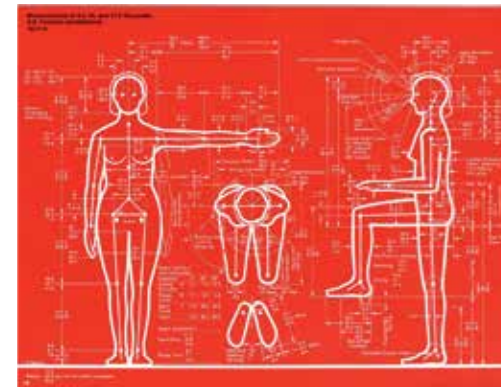
Индустриален дизайнер и иноватор, Хенри Драйфус описва връзката между потребителя и неговия хабитат



Персонални компютри

Началото на 80-те години на XX век са бележат началото на достъпните цени за хардуер и по-лесното усвояване на софтуер за масовия потребител.

1955 г.



1970-те

Xerox PARC

Иновативното R&D крило на Херох стои зад концепцията и първите прототипи на графичен интерфейс и „мишка“ за навигация

1980-те





User EXPERIENCE

"No product is an island. A product is more than the product. It is a cohesive, integrated set of experiences."

- Don Norman,
Former User Experience Architect, Apple

1995г.

User Experience Don Norman

През 1995 когнитивния психолог и инженер Доналд Норман измисля термина User Experience за да изтъкне, че графичния интерфейс е функция на цялостното преживяване и интеракция между потребител и дигитален продукт

iPhone

Стив Джобс представя iPhone, който съчетава в себе си силен хардуер и гъвкав и интуитивен софтуер и прави мобилната клавиатура част от историята. Компанията продава experience вместо продукт. И това променя играта завинаги

2007г.



2019г.

Нови предизвикателства

Разработката на нови технологии ни позволяват да правим дизайн, които взаимодействат със всички човешки сетива и ни предизвикват да ставаме все по-иновативни



Miller Apartments Adelaide

\$12,500



UI Fundamentals

Hierarchy & Balance

User Interface

Как да изградим йерархия, баланс и КОМПОЗИЦИЯ

Йерархия, баланс и композиция:

Визуалната йерархията представлява хореографията на съдържанието в композиция, която комуникира информация и носи значение. Тя насочва потребителя към най-значимите информационни елементи, както и идентифицира вторични елементи. Йерархия се постига чрез различни принципи и подходи, които ще разгледаме заедно

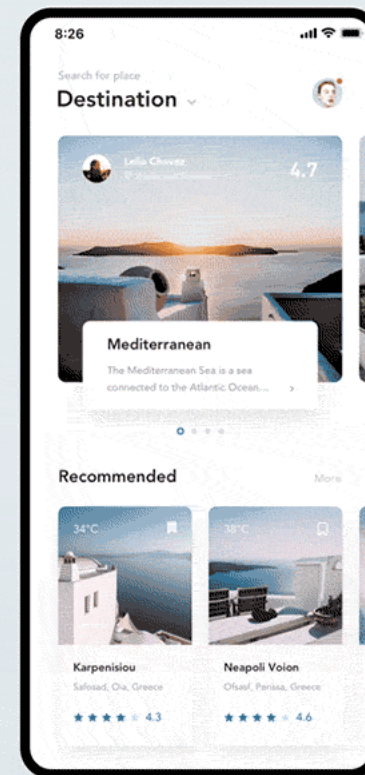
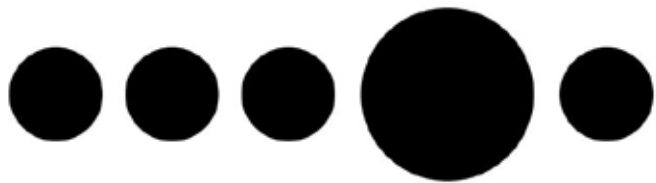


User Interface

Визуална йерархия - Размер

Размер:

Обект, който е по-голям от заобикалящите го обекти изпъква като по-значим в една композиция.

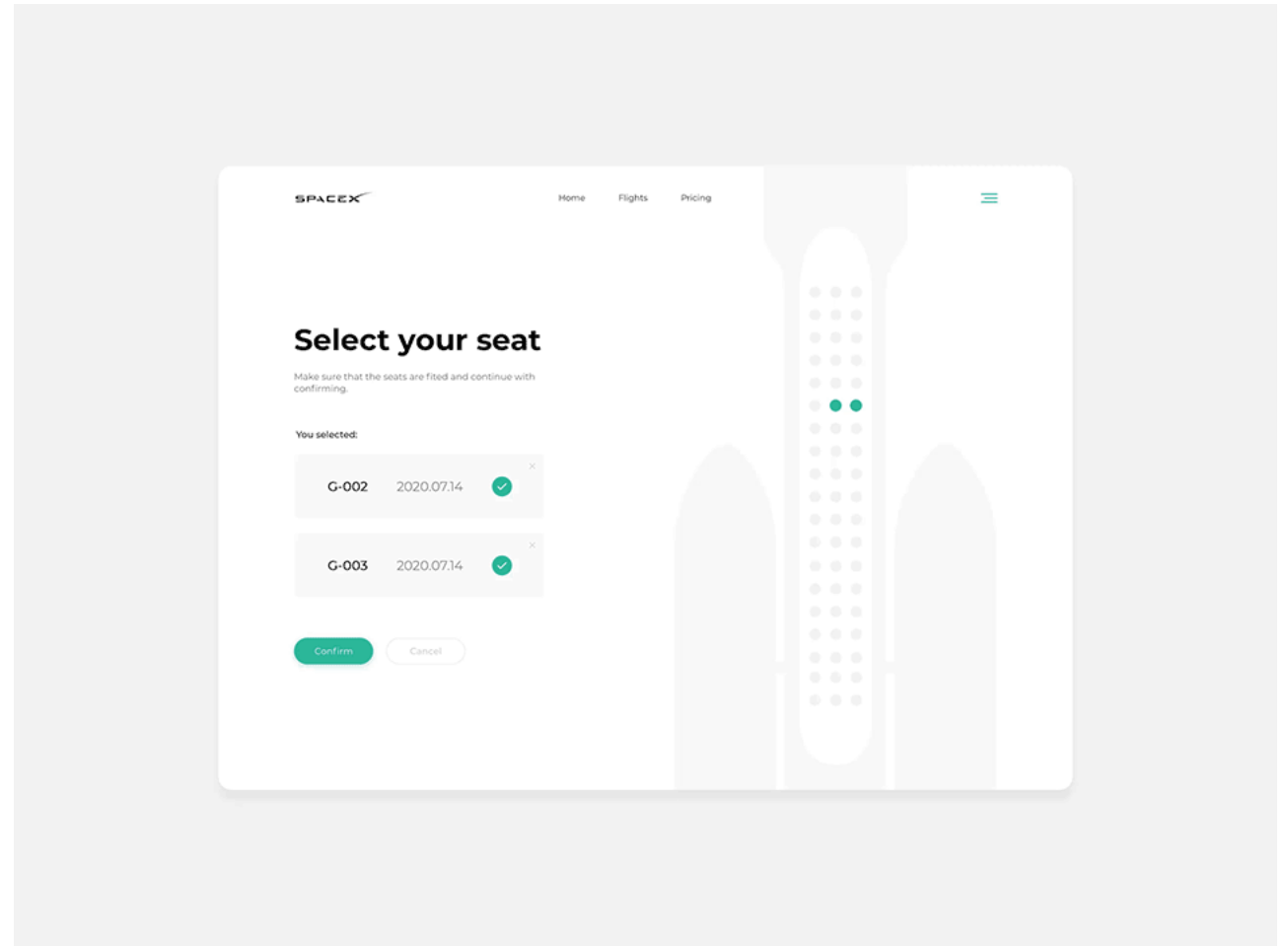


User Interface

Визуална йерархия - Цвят

Цвят:

Обекти с различен цвят се възприемат по-различен начин и могат да създадат организация или контекст, както и да събудят конкретна емоция или асоциация.

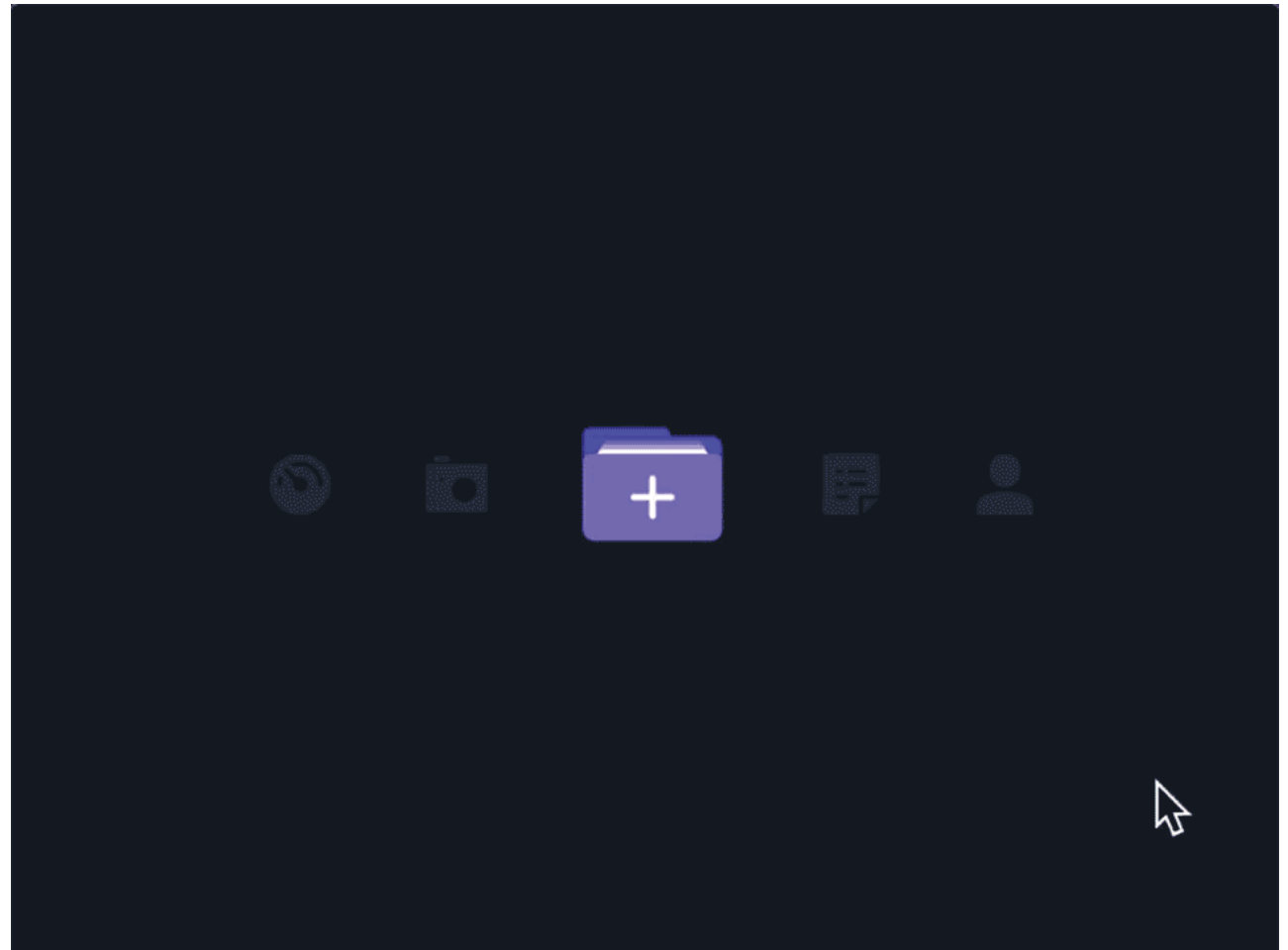


User Interface

Визуална йерархия - Контраст

Контраст:

Основна разлика между конкретни характеристики на два или повече обекта (цвят, размер, тежест) създават контраст в една композиция.

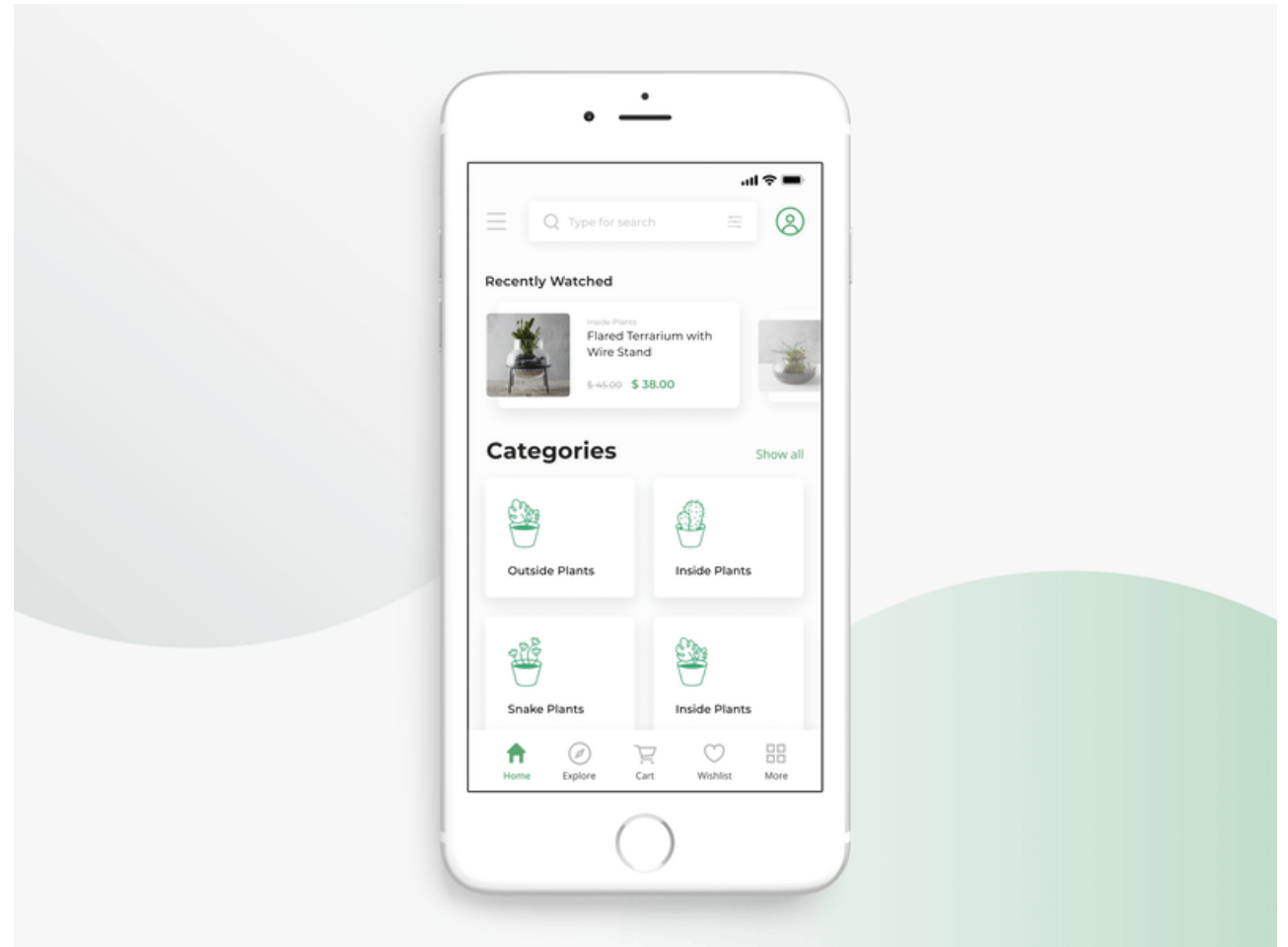
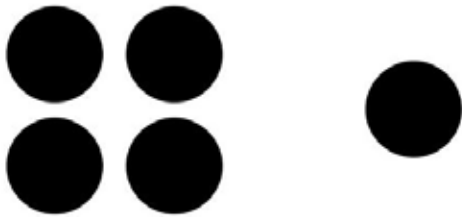


User Interface

Визуална йерархия – Подредба и групиране

Подредба и групиране:

Основна разлика между конкретни характеристики на два или повече обекта (цвят, размер, тежест) създават контраст в една композиция.



User Interface

Визуална йерархия - Типография

Типография:

Всички правила и принципи важат и при композицията на нашите текстове.

The Typography of Paul Rand
with Lewis Blackwell
Shattuck Hall • 7:00 pm
March 30, 2011
Design Lecture Series
Portland State University
Art Department
With wit and wisdom, Blackwell
dissects the patterns of Rand's use of
typography throughout his brands,
book covers, and advertising work.

ПОЧВАМЕ С ПАСАЖ ТЕКСТ



Interactive Activity

1. Go to menti.com
2. Enter **94 94 32**
3. Engage & Enjoy



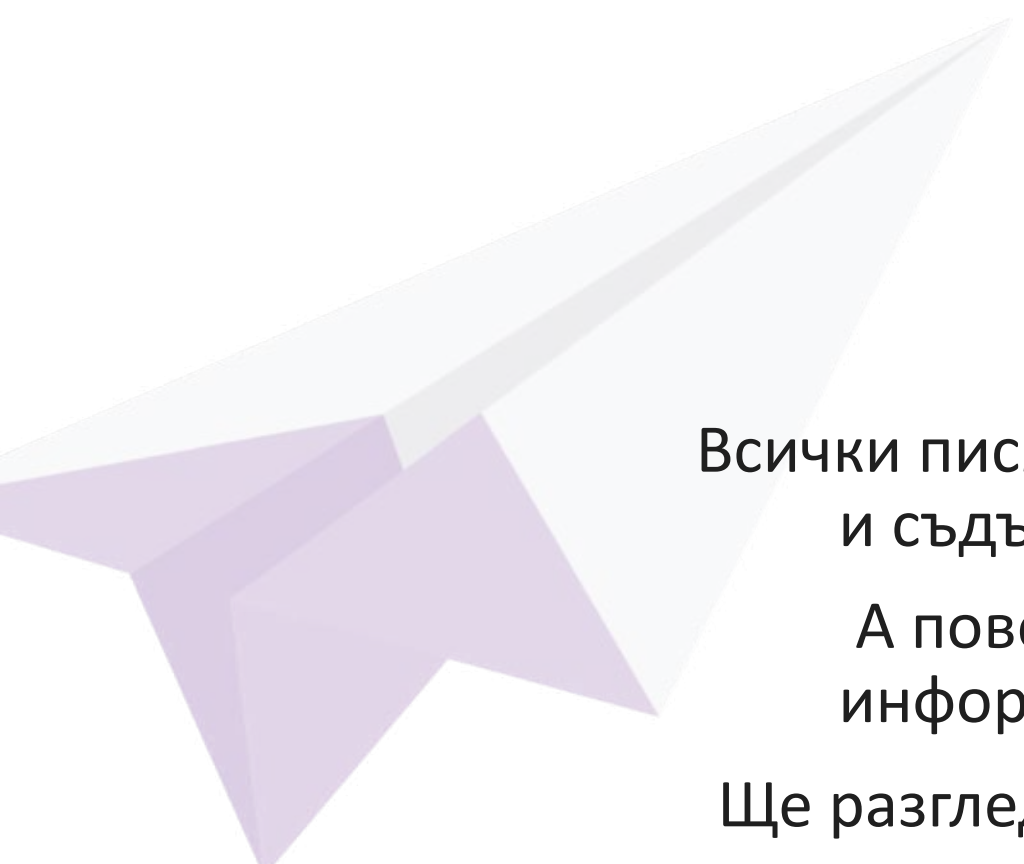
Break

5 minutes



UI Fundamentals

Scanning Patterns / Gestalt Principles



Всички писмени култури сканират текст
и съдържание **отгоре надолу**.

А повечето култури сканират
информация **отляво надясно**.

Ще разгледаме установени модели за
сканиране на информация

User Interface

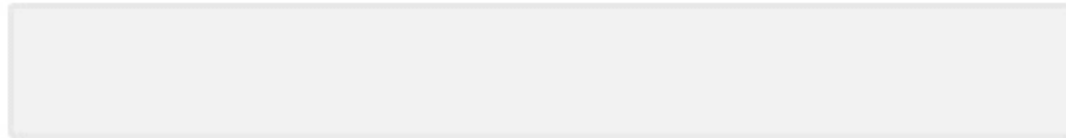
Scanning Patterns: The Predictability of the Human Eye

F-Pattern:

F-Pattern е модел, най-подходящ за сканиране на голям обем текст и информация (напр. блог или статии). Потребителят сканира информацията по вертикална ос докато не намери нещо, което го интересува – след което сканира информацията хоризонтално.

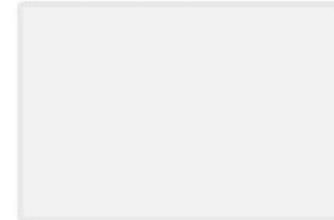
The F Layout

[LINK](#) [LINK](#) [LINK](#) [LINK](#) [LINK](#) [SIGN UP](#)



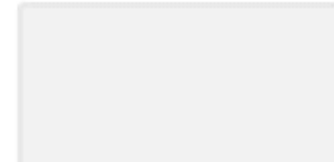
This is a Headline

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Pellentesque justo erat, consequat in venenatis sit amet, convallis et mauris.



This is a Headline

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Pellentesque justo erat, consequat in venenatis sit amet, convallis et mauris.



User Interface

Scanning Patterns: The Predictability of the Human Eye

Z-Pattern:

Z-Pattern е модел, в който осите на сканиране наподобяват буквата **Z**. Този модел почва винаги горе вляво и завършва по-долу където трябва да се намира главния навигационен/интерактивен елемент (Call to Action) – например Sign Up/Learn More/Subscribe now

Logo

[LINK](#) [LINK](#) [LINK](#) [LINK](#) [LINK](#)

Image Placeholder

SOME INFORMATION

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed facilis bibendum pretium. Nam dapibus risus non erat rhoncus lacinia. Mauris feugiat bibendum erat, eu venenatis ante dictum quis.

SOME INFORMATION

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed facilis bibendum pretium. Nam dapibus risus non erat rhoncus lacinia. Mauris feugiat bibendum erat, eu venenatis ante dictum quis.

SIGN UP NOW!



Gestalt principles observe the tendency for humans to naturally perceive objects as organized patterns

Gestalt принципи описват Gestalt принципите описват как човешкото око асимилира и реагира на визуални елементи и форми

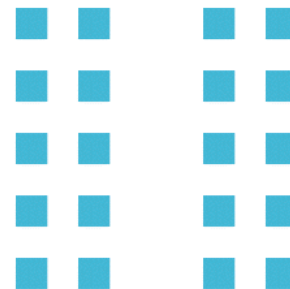
User Interface

Gestalt принципи

Gestalt:

Gestalt принципите описват как човешкото око асимилира и реагира на визуални елементи и форми. Названието идва от немската дума „gestalt“, което означава цялост, форма, свързаност на елементите

GESTALT PRINCIPLES OF PERCEPTION



PROXIMITY

User Interface

Gestalt принципи

Gestalt - Proximity:

Човешкото око възприема елементи групирани в един контекст като едно цяло.

GESTALT PRINCIPLES OF PERCEPTION



PROXIMITY

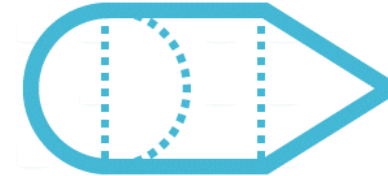
User Interface

Gestalt принципи

Gestalt - Prägnanz:

описва как очите ни могат да опростят сложните форми в прости форми.

GESTALT PRINCIPLES OF PERCEPTION



PRÄGNANZ

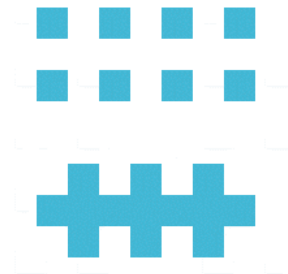
User Interface

Gestalt принципи

Gestalt – Figure / Ground:

разглежда как окото може да отличи форми в дизайна от създаденото негативно пространство.

GESTALT PRINCIPLES OF PERCEPTION



FIGURE/GROUND

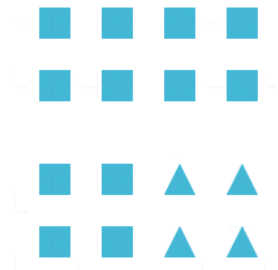
User Interface

Gestalt принципи

Gestalt – Similarity:

Човешкото око възприема
визуално сходни елементи
като едно цяло.

GESTALT PRINCIPLES OF PERCEPTION



SIMILARITY

User Interface

Jakob's Law

Jakob's Law:

Users spend most of their time on other sites

- Потребителят разчита на модели на навигиране и асимилиране на информация, които вече е усвоил
- Потребителят не обича да попада в среда или да извършва интеркация, която не познава или не е правил преди



User Interface

Hick's Law

Hick's Law:

Времето, което отделяме да вземем решение се увеличава пропорционално на броя от избори, с които разполагаме

Интерфейсът трябва да визуализира и представя единствено **най-съществената информация за даден контекст**. Също трябва да представя **конкретна наратива** и да насочва към **конкретно действие**

**Keep it
simple,
stupid.**





UI Fundamentals

Accessibility



Accessible design is a design process in which the needs of people with disabilities are specifically considered

Достъпен дизайн е подход, в който дизайнът е съобразен с потенциално увредени сетива на потребителя

User Interface Accessibility

**Вкарайте достатъчно
информация и контекст**

Винаги се старайте да вкарате
всеки нужен елемент и контекст в
дизайна на вашия интерфейс

First name <input type="text"/>	First Name <input type="text"/>
First name <input type="text" value="Caitli&3"/>	First Name <input type="text" value="Caitli&3"/>
<div><div></div><div>Remove numbers or special characters</div></div>	
<div><div>✓</div><div>Do this</div></div>	<div><div>✗</div><div>Not this</div></div>

User Interface Accessibility

Използвайте цвят и контраст подобаващо

- Ползвайки цвят контраст подходящо подпомагате на хора с далтонизъм или зрителни проблеми
- Не използвайте само цвят като визуална индикация и наратива – комбинирайте с икони, текст и др.
- Не ползвайте ниско-контрастни цветове заедно.



User Interface Accessibility

**Използвайте alt тагове в
изображения и други похвати**

Така подпомагате интернет
браузъра да имплементира text-
to-speech функционалност
подходяща за хора с увредено
зрение, дислексия и др.



``

Interactive Activity

1. Go to menti.com
2. Enter **65 30 80**
3. Engage & Enjoy

Wrapping up

1. Какво научихме днес
2. Какво направихме днес
3. Какво ни предстои
4. Как ще протече курса
5. Как ще протече оценяване

Q&A

1. Go to sli.do
2. Enter **# T866**
3. Ask your question