



Basics of UI

Dobrian Dobrev | Добриян Добрев

Лекция 4 – Дизайн за добавена и виртуална
реалност

Agenda

- *Ще обсъдим основни разлики между дизайн за добавена/виртуална реалност и дизайн на уеб/дигитални продукти*
- *Ще обсъдим как да скицираме пространствено преживяване*
- *Ще обсъдим как да комуникираме пространствено потребителско пътешествие*
- *Ще обсъдим как може да валидираме нашия дизайн във VR среда*



Basics of UI – Лекция 4

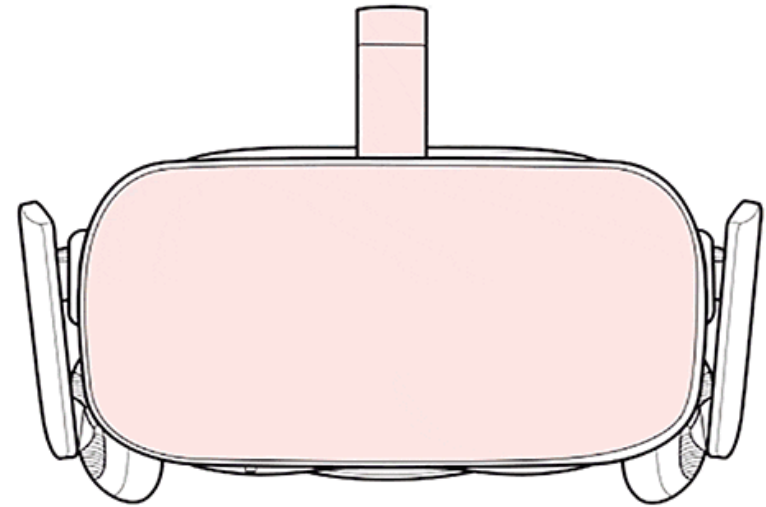
Дизайн за AR/VR – Защо



Russell Belk

**Professor of Marketing; Kraft Foods Canada
Chair in Marketing**

“...knowingly or unknowingly, intentionally or unintentionally, we regard our possessions as part of ourselves.”

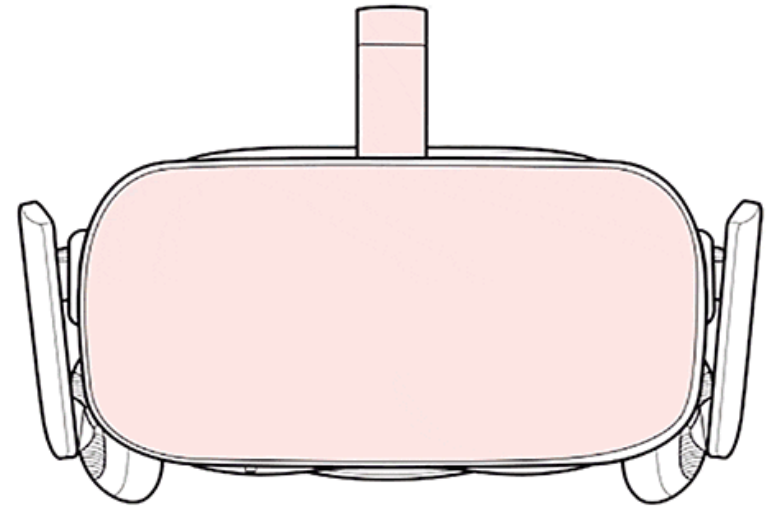




Jody Medich

**Director of Design;
Singularity University Labs**

“The first dematerialization happened when we were looking into our devices. And now that we look through our devices — so much more of our world is about to dematerialize in a drastic way.”

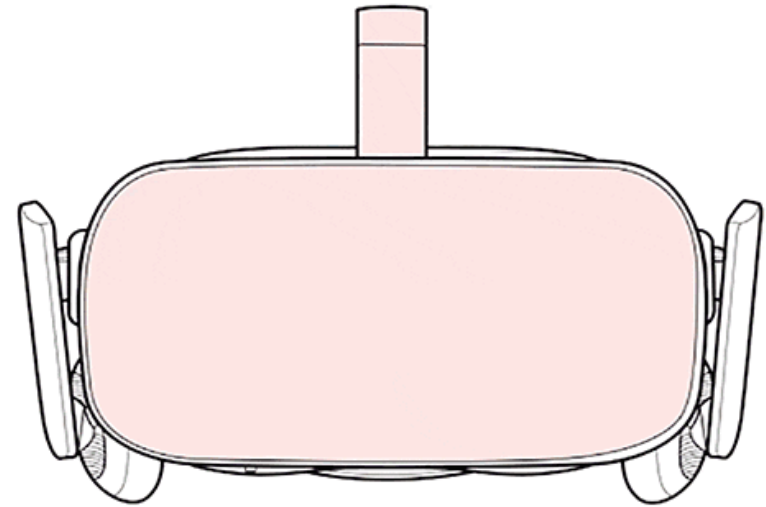




Nick Felder

**Director of Film & Music production;
Coca-Cola Global**

“Every few years, there’s some new application of technology that becomes the darling of the industry”

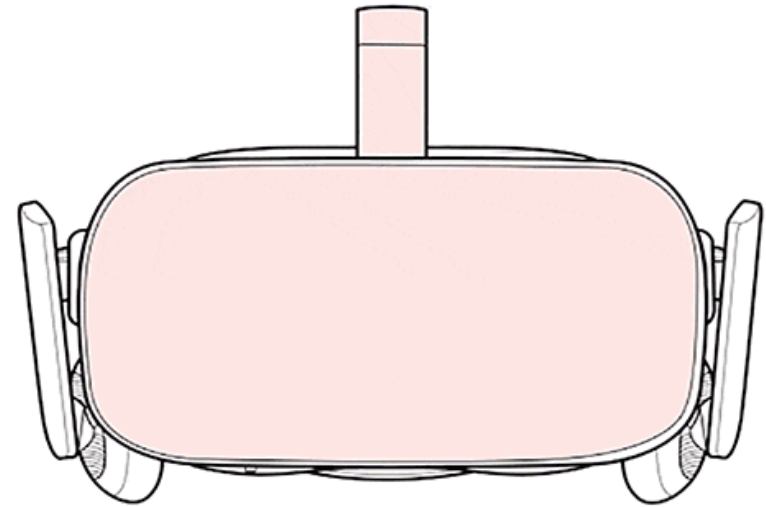




Nick Felder

**Director of Film & Music production;
Coca-Cola Global**

“Every few years, there’s some new application of technology that becomes the darling of the industry”

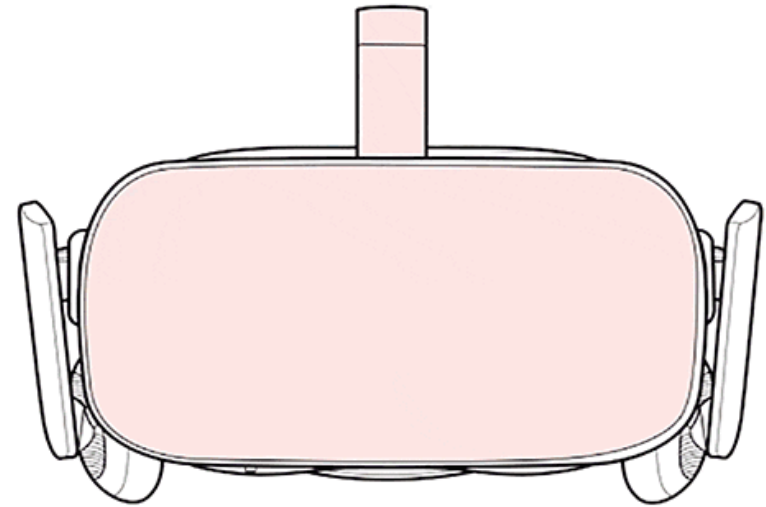




Dobrian Dobrev

UX / Immersive Lead;
Coca-Cola IT / EMEA

“This technology is here to stay and we need to adapt accordingly in order to stay relevant and efficient creative problem solvers.”





Basics of UI – Лекция 4

Дизайн за AR/VR – Как правим дизайн на дигитален интерфейс днес

Дизайн за AR/VR

Какво правим днес?

Sketch & Ideate

Процесът, в който скицираме и визуализираме потенциално решение за конкретно предизвикателство

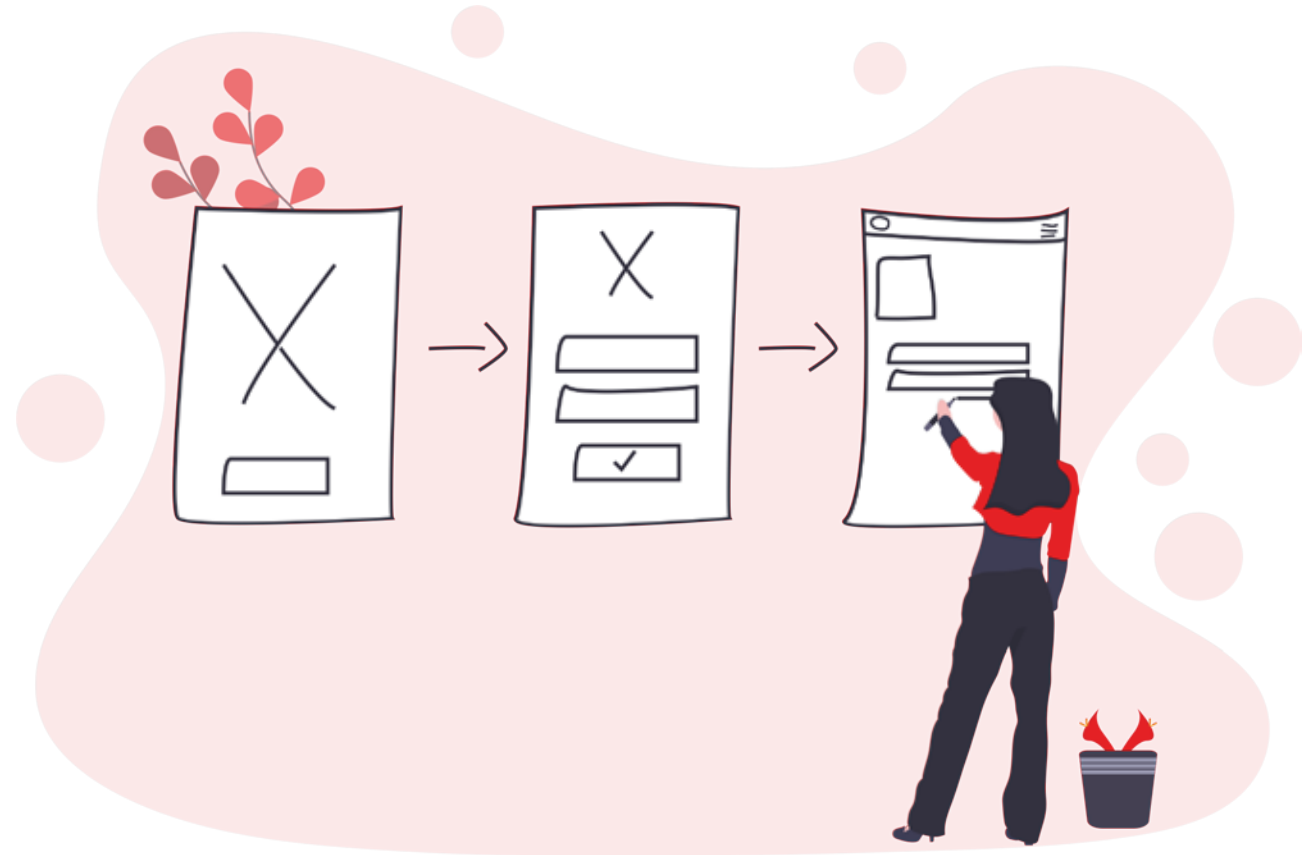


Дизайн за AR/VR

Какво правим днес?

Wireframe

Процесът, в който изграждаме информационната архитектура и нареждаме компонентите в нашите интерфейси

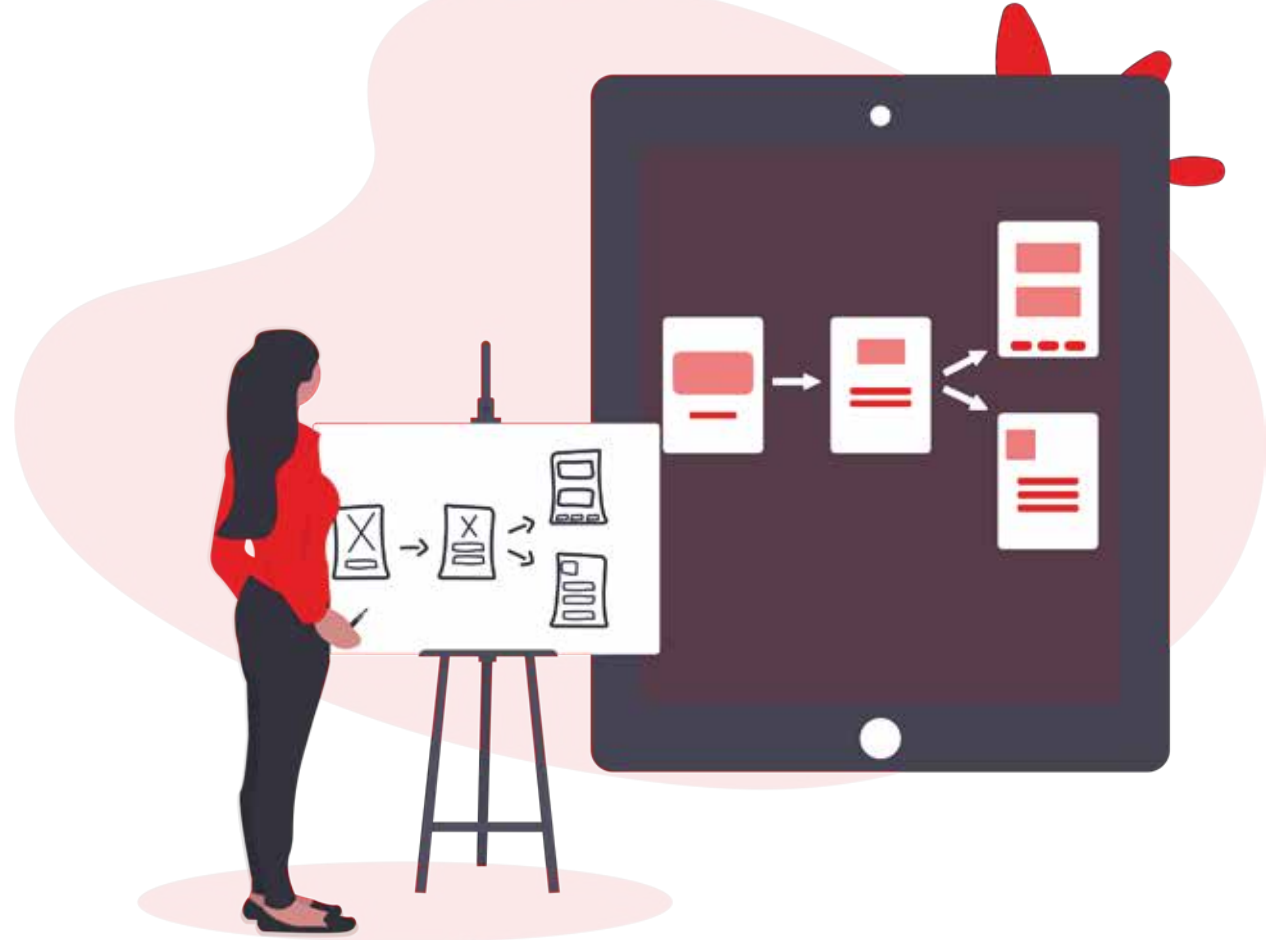


Дизайн за AR/VR

Какво правим днес?

Prototype

Процесът, в който правим интерактивен прототип, чрез който можем да валидираме концепцията си с потенциални потребители, бизнес представители и др.





Basics of UI – Лекция 4

Дизайн за AR/VR – Какви са днешните предизвикателства

Дизайн за AR/VR

Какви са предизвикателствата?

Sketch & Ideate

Процесът, в който скицираме и визуализираме потенциално решение за конкретно предизвикателство

👉 Визуализираме интерфейс на плоски повърхности (лист или екран)



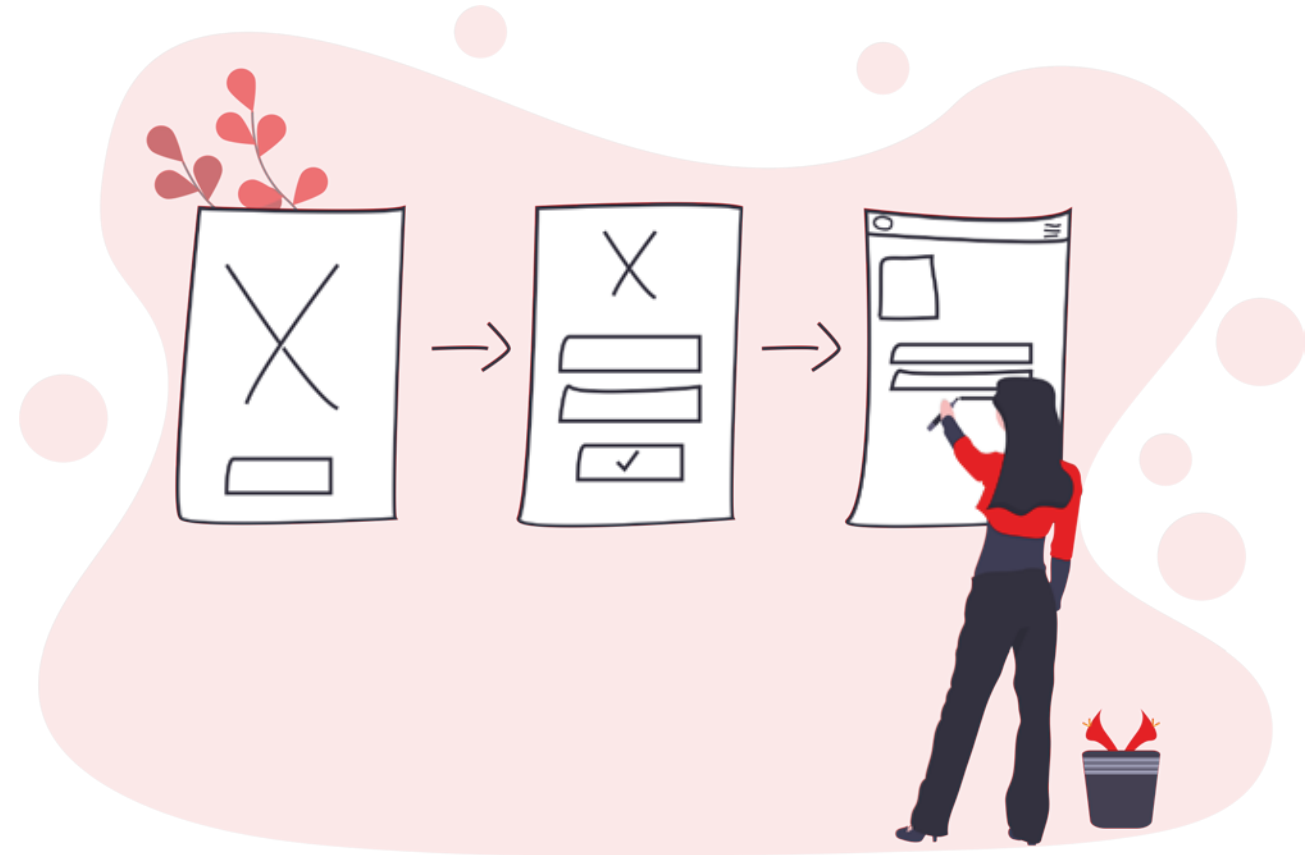
Дизайн за AR/VR

Какви са предизвикателствата?

Wireframe

Процесът, в който изграждаме информационната архитектура и нареждаме компонентите в нашите интерфейси

- 👎 Мониторите ни са плоски
- 👎 Правим дизайн на плосък интерфейс и линейни потребителски сценарий
- 👎 Софтуерите и подходите, които ползваме са подходящи за плосък дигитален интерфейс(а не пространствен)



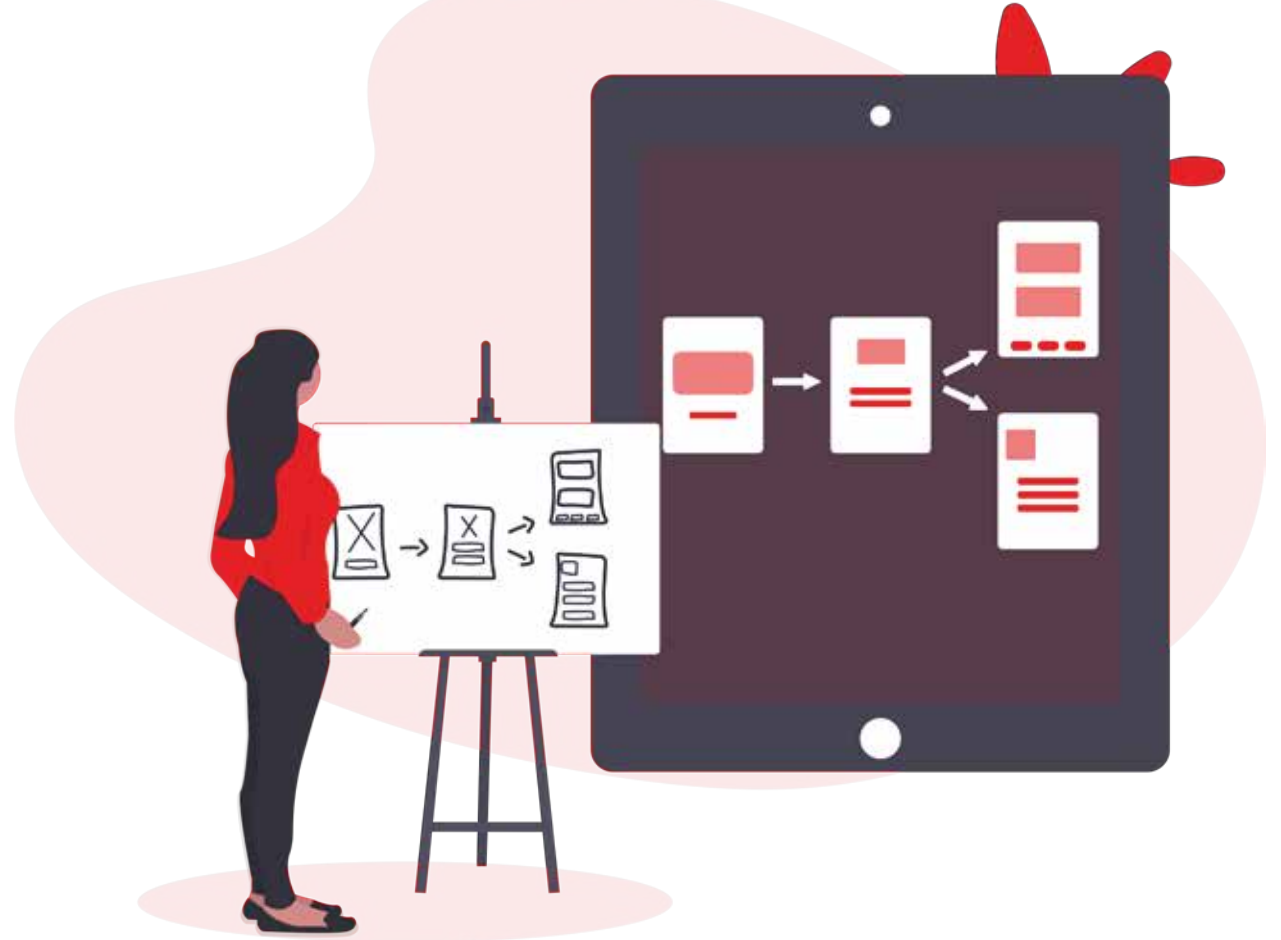
Дизайн за AR/VR

Какви са предизвикателствата?

Prototype

Процесът, в който правим интерактивен прототип, чрез който можем да валидираме концепцията си с потенциални потребители, бизнес представители и др.

- 👉 Правим 2Д прототипи и ги валидираме на плоски устройства
- 👉 Интеракциите, които правим са обвързани с конкретна потребителска цел
- 👉 Имплементация на прототип или концепция често отнема време и целта не винаги оправдава средствата





Basics of UI – Лекция 4

Дизайн за AR/VR – Как да се адаптираме

DID YOU DESIGN
THE COFFEE **MUG**?



BETTER YET. I CREATED A
COFFEE **AR EXPERIENCE**.
MORE **REALISTIC!**



IF SCREEN PRODUCT DESIGNERS
DESIGNED **REAL** PRODUCTS

PABLO STANLEY

Дизайн за AR/VR

Как да се адаптираме - Sketch?

Sketch – 2D



Sketch – AR/VR



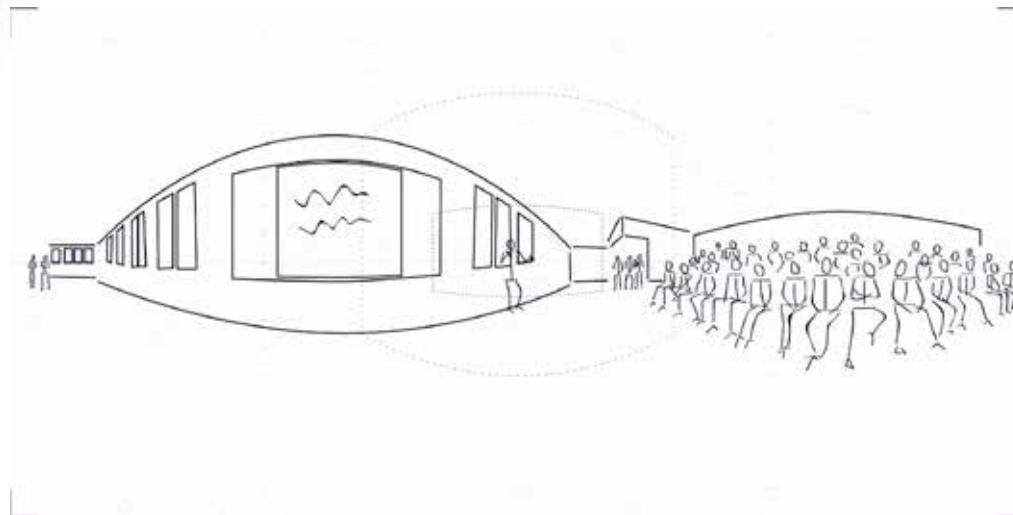
Дизайн за AR/VR

Как да се адаптираме - Sketch?

Paper Interface Sketch

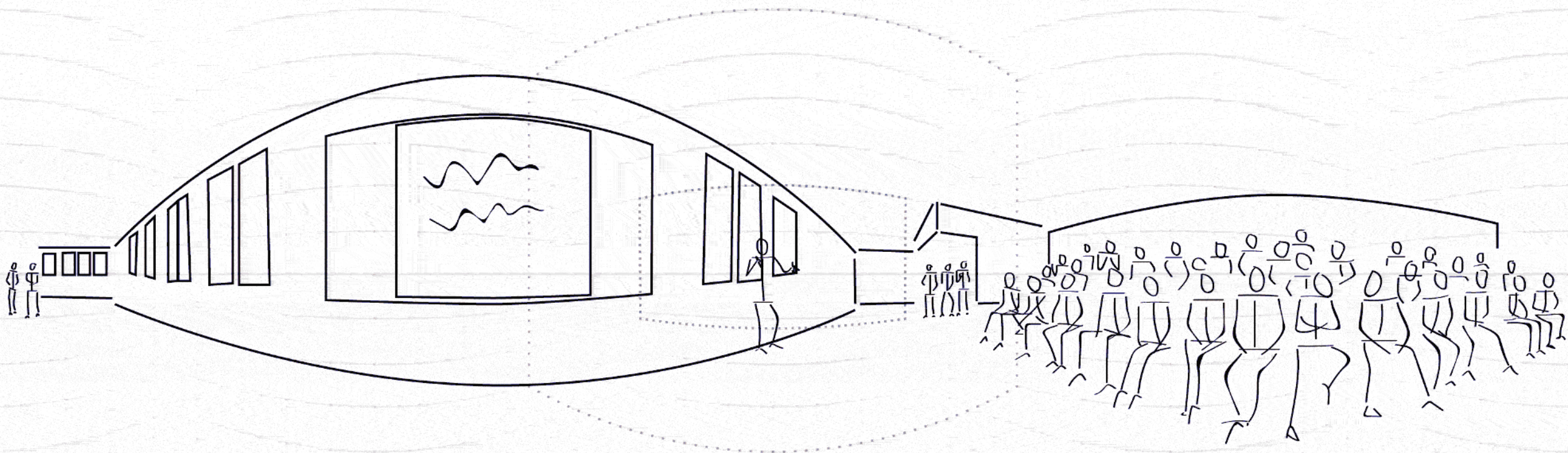


270°/360° Paper VR Sheet



Дизайн за AR/VR

Как да се адаптираме - Sketch?



Дизайн за AR/VR

Как да се адаптираме - Sketch?

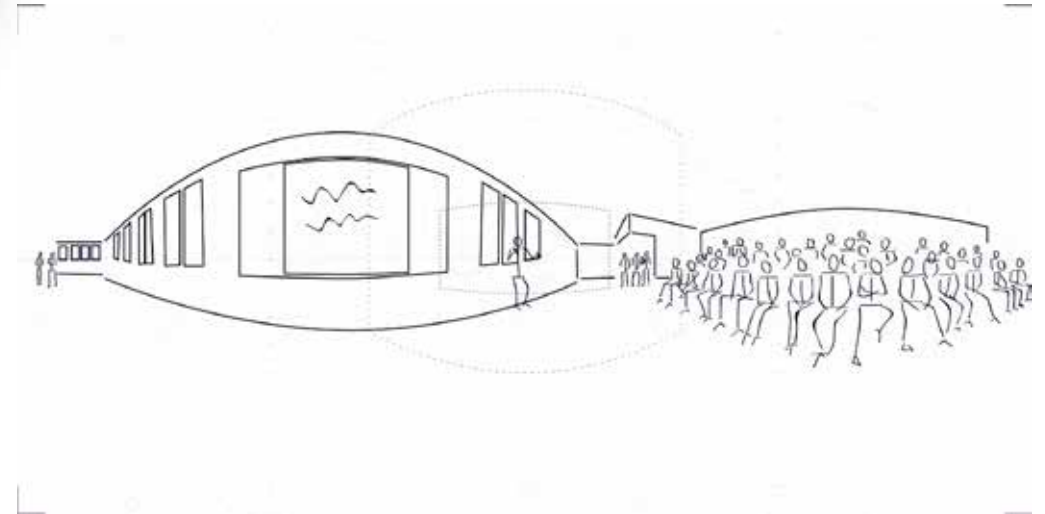
Useful tools & resources

[360 Panorama Grid Template](#)

[VR Sketch Sheet v2.0](#)

[Place UI Kit](#)

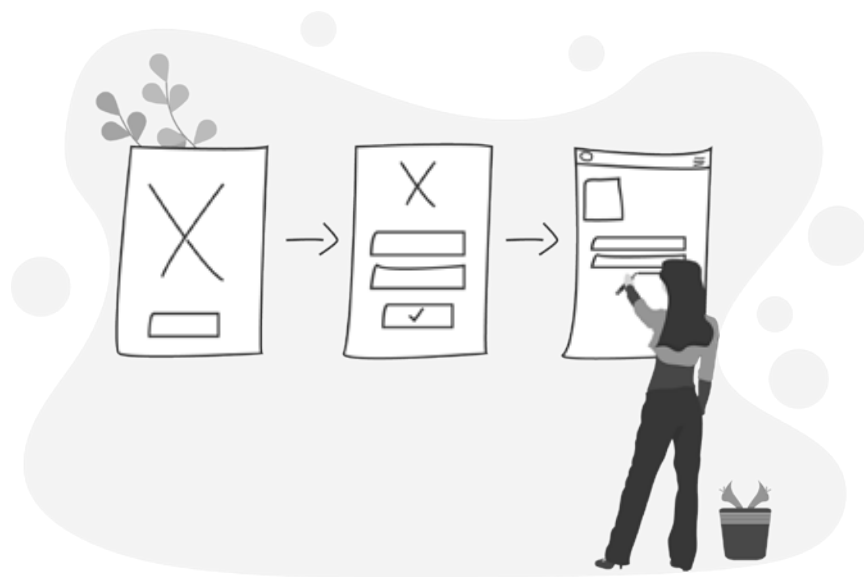
270°/360° Paper VR Sheet



Дизайн за AR/VR

Как да се адаптираме - Wireframe?

Wireframe - 2D

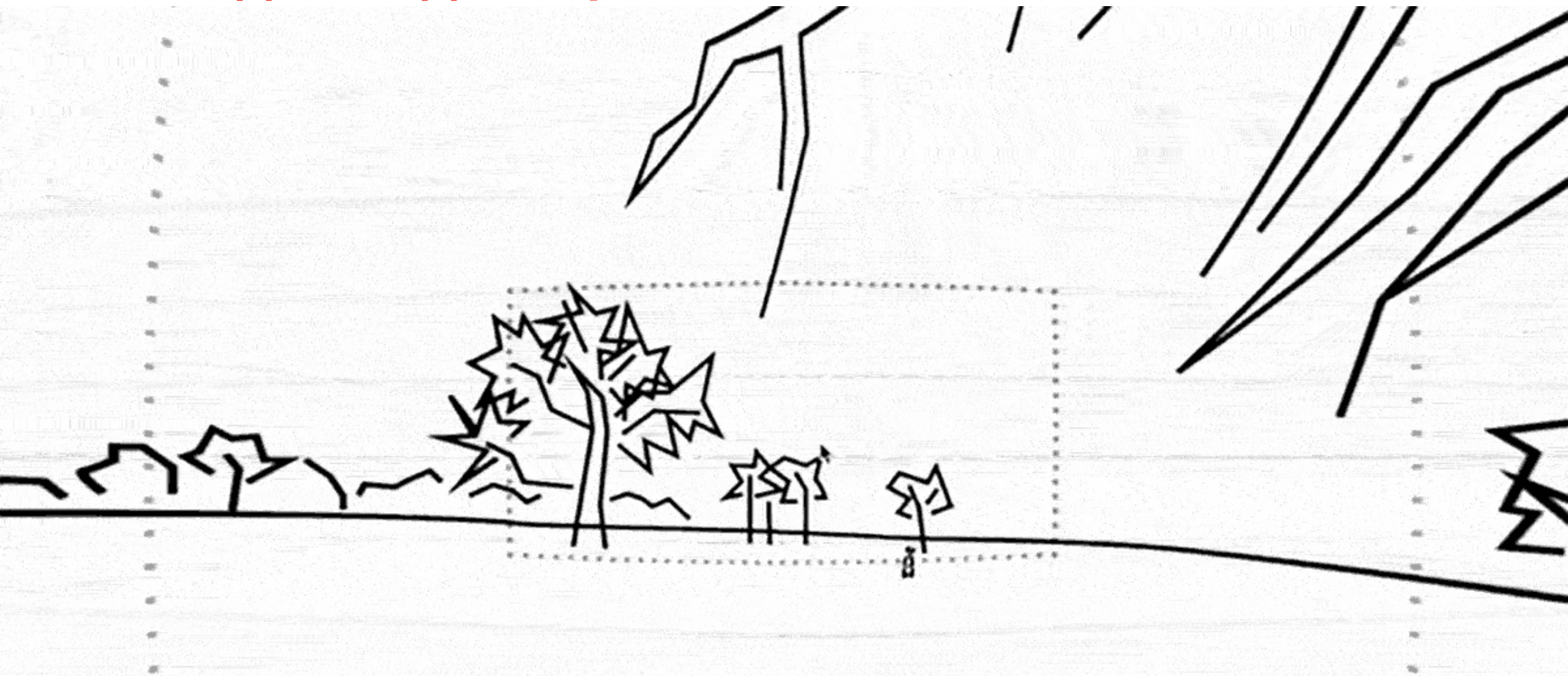


Wireframe - AR/VR



Дизайн за AR/VR

Как да се адаптираме - Wireframe?



Дизайн за AR/VR

Как да се адаптираме - Wireframe?

Useful tools & resources

[Sketch VR Template](#)

[360 Photoshop Plugin](#)

[Facebook 360](#)

Wireframe - AR/VR



Дизайн за AR/VR

Как да се адаптираме - Prototype?

Prototype – 2D



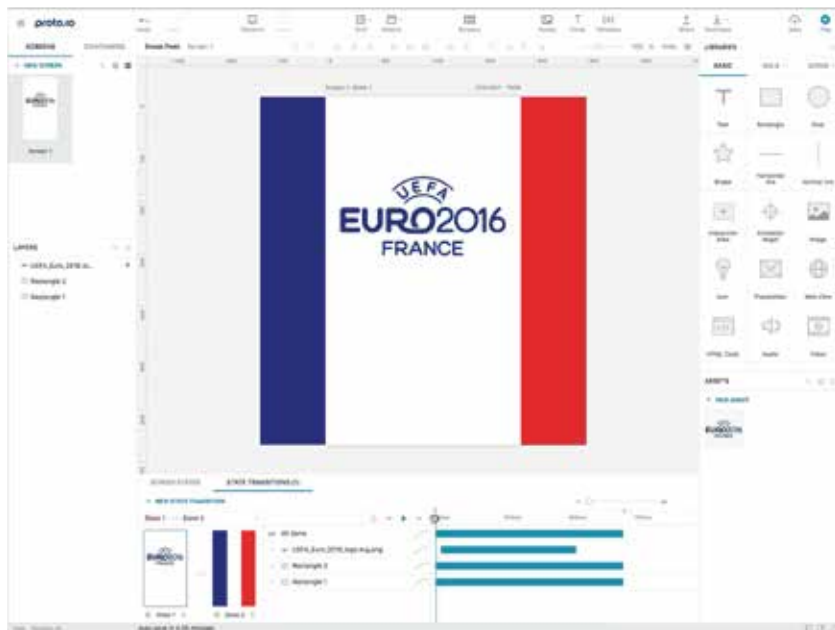
Prototype – AR/VR



Дизайн за AR/VR

Как да се адаптираме - Prototype?

Prototype - 2D

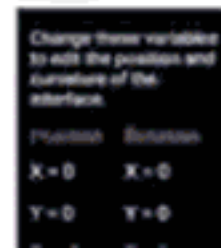
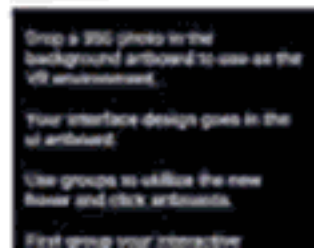
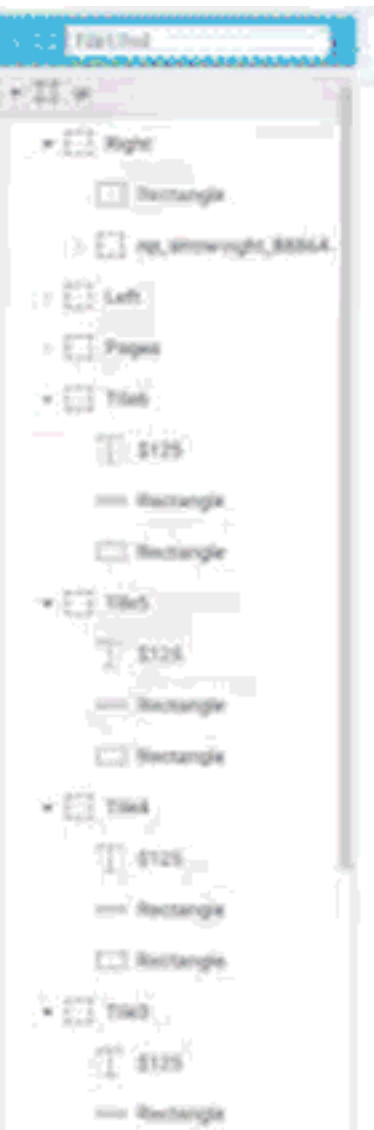


Prototype - AR/VR



Дизайн за AR/VR

Как да се адаптираме - Prototype?



Дизайн за AR/VR

Как да се адаптираме - Prototype?

Useful tools & resources

[Proto.io](https://proto.io)

[MarvelApp](https://marvelapp.com)

[Framer](https://framer.com)

[Unity](https://unity.com)

[A-frame](https://aframe.io)

[WiARframe](https://wiarframe.com)

[Ottifox](https://ottifox.com)

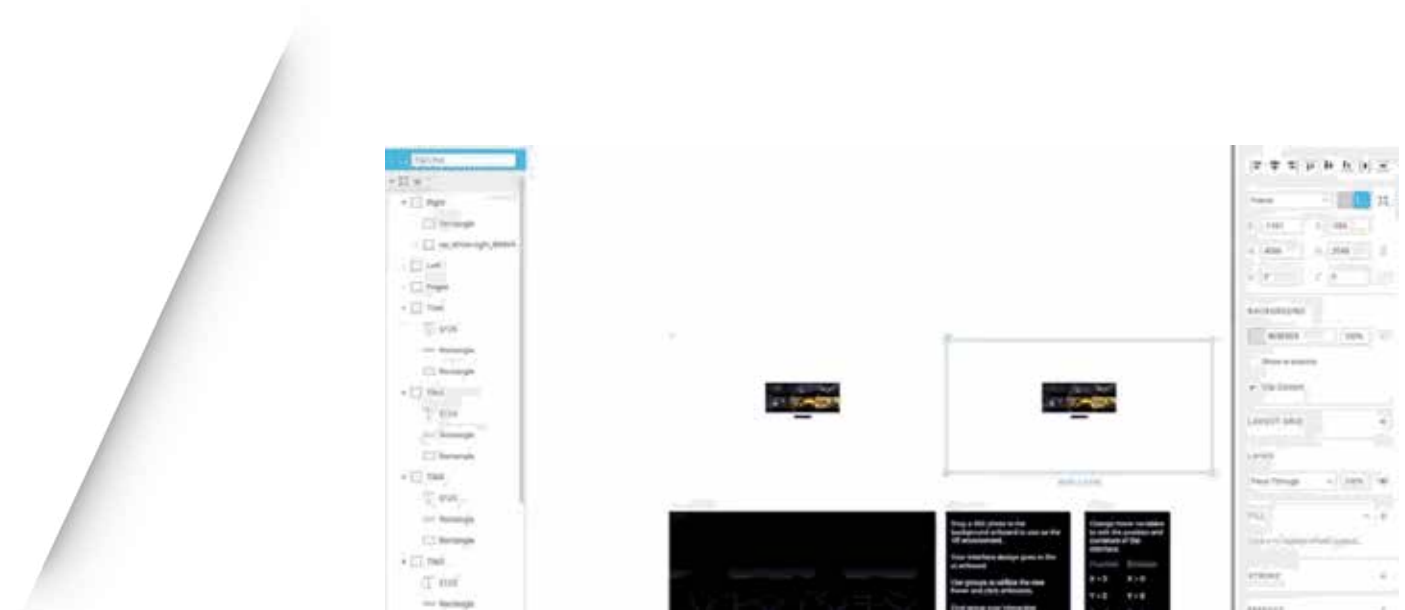
6d.ai

[8th Wall](https://8thwall.com)

[Sketchbox3D](https://sketchbox3d.com)

[Vrooms.tv](https://vrooms.tv)

Prototype – AR/VR



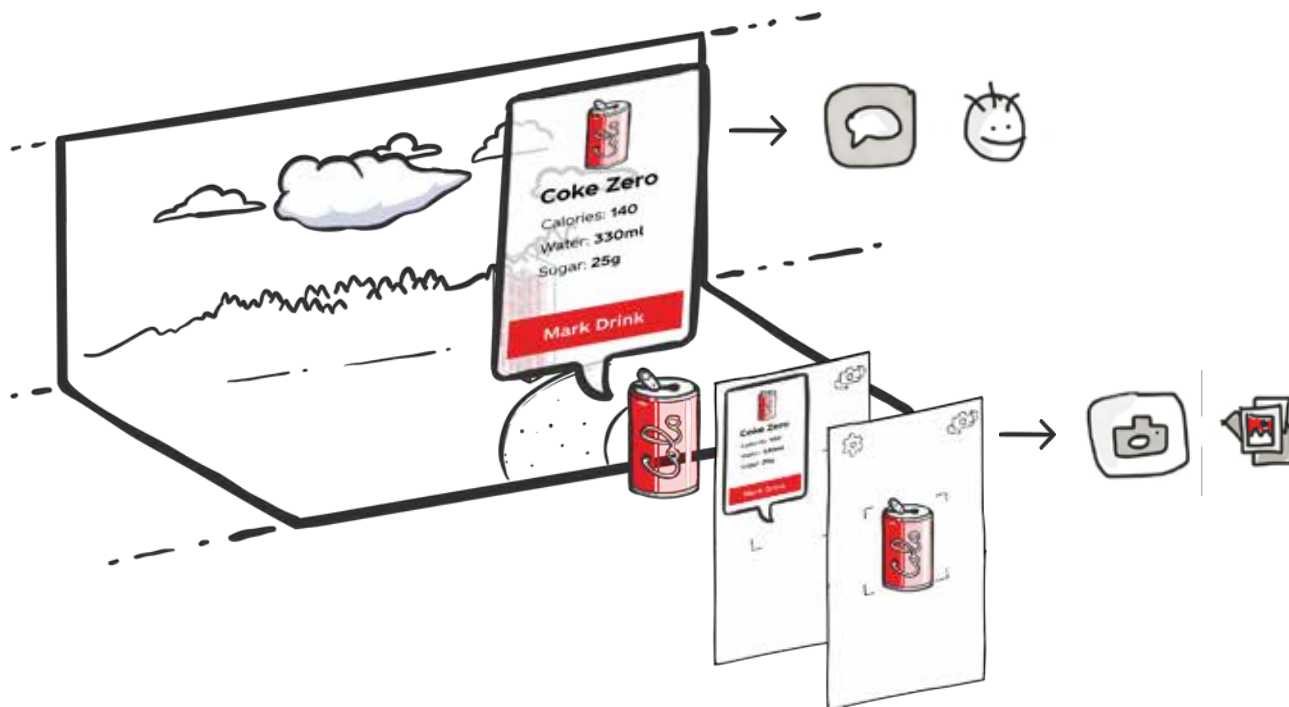
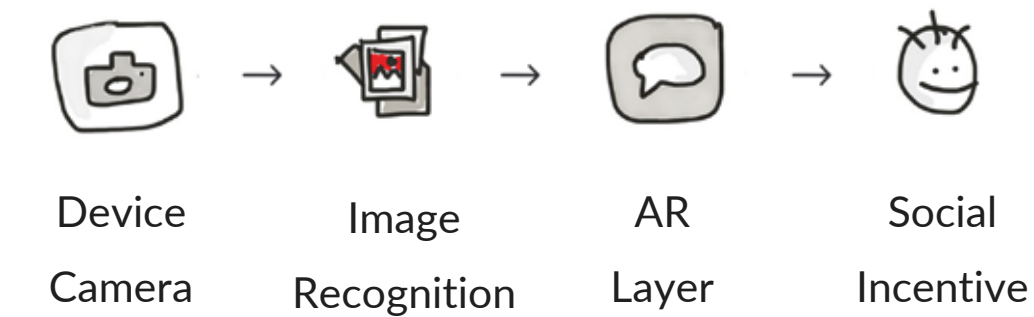


Basics of UI – Лекция 4

Дизайн за AR/VR – Пример

Дизайн за AR/VR

Пример

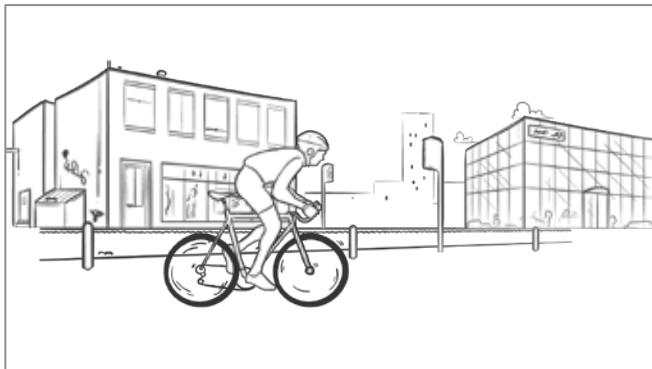


Дизайн за AR/VR

Пример



Fitbit integration and reminder



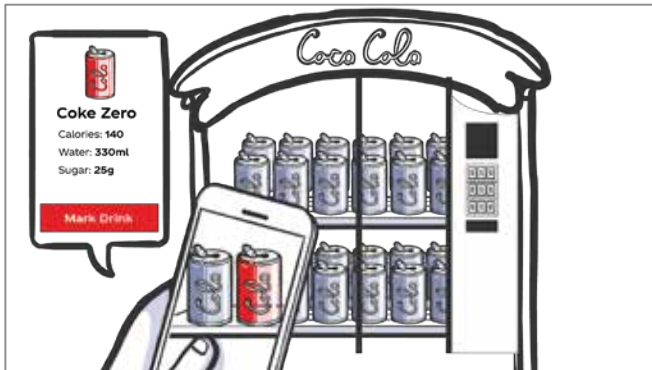
Lunch activity



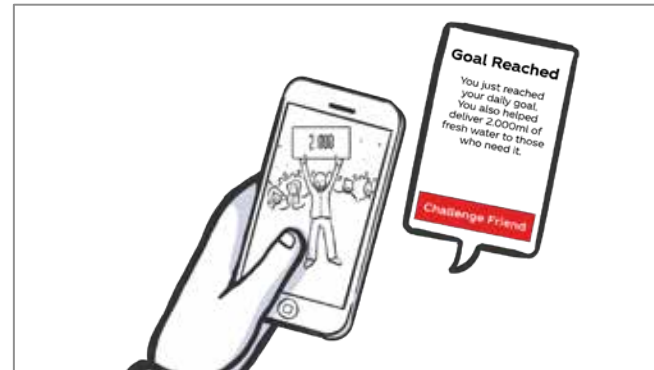
Hydration Reminder



Choose Smart Cooler nearby



AR Scan & Mark Drink



AR Goal Reached Incentive

Дизайн за AR/VR

Пример





Basics of UI – Лекция 4

Дизайн за AR/VR – Отвъд дигиталния свят





Break

10 minutes



Basics of UI – Лекция 4

Демонстрация

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 **# 3139**
3. Ask your question