

design 101

UX / UI

Dino Lalić

UX/UI Designer @ UHP Digital

tech43

22.11.2019.

PREDAVAČ

DINO LALIĆ

UX/UI DESIGNER @ UHP DIGITAL

OBRAZOVANJE

2014. - Stručni studij Informatičkog dizajna @ TVZ

2019. - Diplomski studij Multimedije @ Grafički Fakultet, SUZ

RADNO ISKUSTVO

04/2018. - 12/2018. - Digital Designer @ ForgeBIT

04/2018. - 12/2018. - Digital Designer @ Top Digital Agency

01/2019. - 10/2019. - Junior UX/UI Designer @ Cinnamon Agency

10/2019 - - Mid UX/UI Designer @ UHP Digital



AGENDA

SADRŽAJ

UVOD U UX/UI

PROCESI

INICIJACIJA PROJEKTA

ISTRAŽIVANJE

PROTOTIPIRANJE I TESTIRANJE

VIZIUALNO OBLIKOVANJE

UVOD

User Experience Design

KORISNIČKO ISKUSTVO

Ponašanja, stavovi i emocije koje korisnik doživljava tijekom uporabe određenog proizvoda, sustava ili usluge.



User Experience Design

DIZAJN KORISNIČKOG ISKUSTVA

Proces razvoja i poboljšanja kvalitete interakcije korisnika i proizvoda / usluge.

Moć promjene doživljaja korisnika pri uporabi proizvoda / usluge.

Odnosi se na sve interakcije između korisnika i bilo kojeg proizvoda koji je dizajniran.

Glavni cilj:

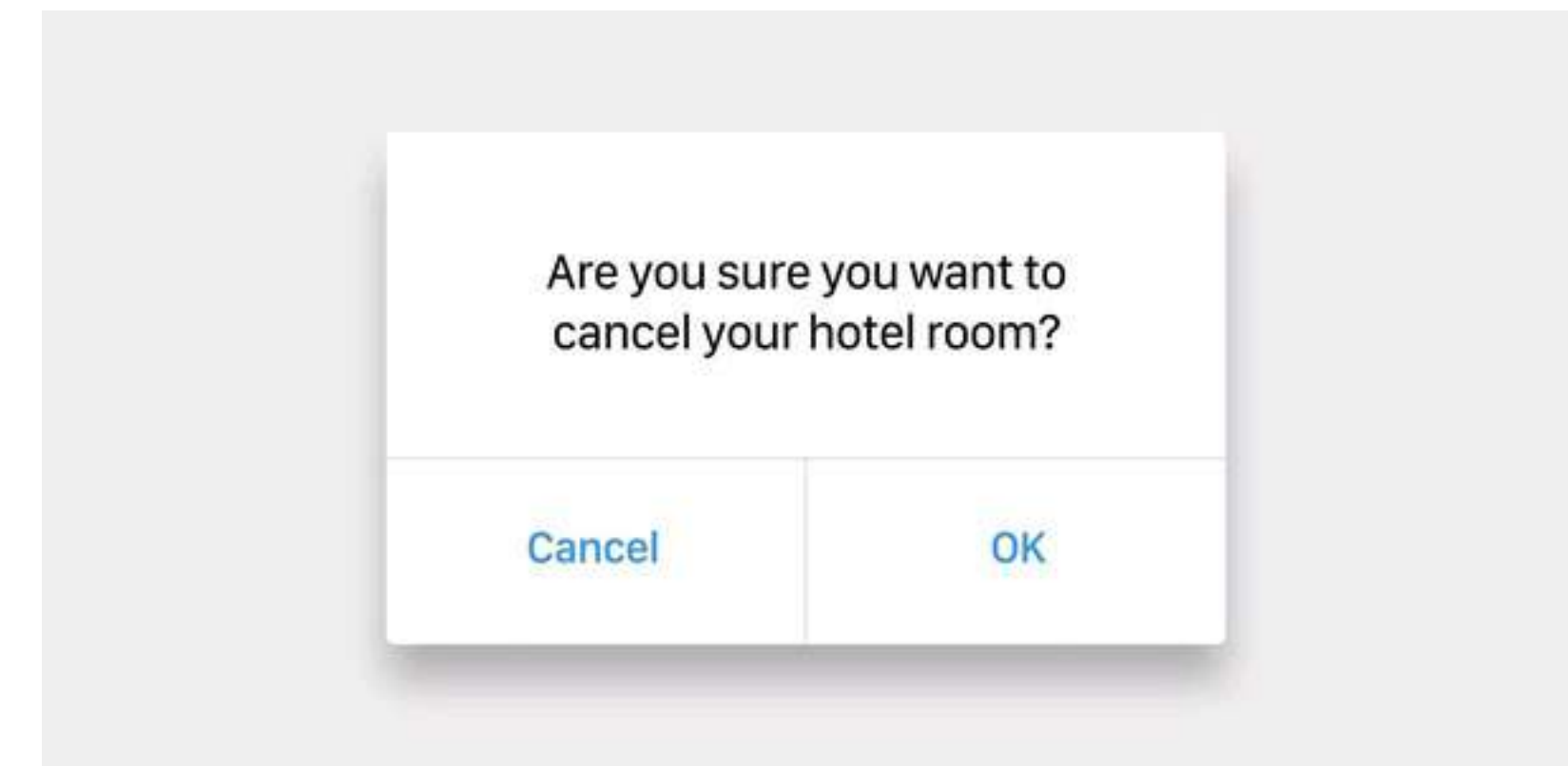
Povezivanje poslovnih ciljeva sa korisničkim potrebama, kroz prototipiranje i testiranje, kako bi zadovoljili obje strane.

UVOD

tech43

design 101

User Experience Design



User Interface Design

KORISNIČKO SUČELJE

Dodirna točka interakcije i komunikacije čovjeka i računala.

Bilo što s čim korisnik može ući u interakciju pri upotrebi nekog proizvoda ili usluge.

Npr. touchscreenovi, tipkovnice, miševi...



UVOD

User Interface Design

DIZAJN KORISNIČKOG SUČELJA

Proces izrade korisničkog sučelja s naglaskom na estetiku - izgled i stil elemenata sučelja.

Stvaranje dojma ugode, sklada i zadovoljstva estetskim oblikovanjem elemenata dizajna s kojima je korisnik u interakciji.

“User interface is like a joke,
if you have to explain it,
it's not that good.”

UVOD

UX & UI Design

ODNOS UX/UI DIZAJNA

UX i UI koegzistiraju.

Dobar UI (vizualni izgled) treba biti popraćen dobrim UX-om (funktionalnim).

UX čini korisničko sučelje funkcionalnim, dok UI čini korisničko sučelje vizualno privlačnim.

Security Question

This is used to verify your identity when resetting your password.
Your answer is NOT case-sensitive:

First name of your best friend?

Answer

Tom

Answer must be at least 4 characters.

UI

color
illustration
photography
typography icons
visual design graphics

usability testing psychology
interaction design
content strategy
wireframes prototypes
information architecture
understanding the problem
design & user
research

UX

PROCESI

IZRADE DIZAJNA

01 - INICIJACIJA PROJEKTA

Dobivanje briefa od klijenta.

Definiranje problema kojeg klijent želi riješiti.

Kome je potrebno rješenje tog problema?

Definiranje konteksta uporabe aplikacije / proizvoda.

Definiranje glavnih poslovnih zahtjeva klijenta.

Definiranje glavnih korisničkih zahtjeva klijenta.

Definiranje konkurencije aplikaciji ili proizvodu.

REZULTAT:

Odgovori na navedena pitanja čine temelj za proces izrade dizajna.

Dobivanje šire slike - što trebamo napraviti, za koga i s kojim ciljem, te na koji način.

PROCESI

IZRADE DIZAJNA

02 - ISTRAŽIVANJE

Izrada persona.

Izrada korisničkog putovanja.

Izrada mape empatija.

Izrada flowcharta.

Definiranje atributa.


PROCESI

IZRADE DIZAJNA

PERSONE

Izrada imaginarne osobe - korisnika koja po svojim karakteristikama predstavlja pojedinu skupinu ljudi, odnosno skupinu korisnika.

Kreirane persone - podsjetnik na ključne potrebe krajnjih korisnika.

FOTKA

Ime, dob
Narativ

Ciljevi

Očekivanja

Frustracije

Sposobnosti / Vještine



Marko, 22

Student

Ciljevi

Želi se aktivirati u slobodno vrijeme i pojačati fizičku aktivnost.

Očekivanja

Poboljšanje kondicija, zdravstvenog stanja i zadovoljstvo izgledom.

Frustracije

Manjak slobodnog vremena, manjak financijske mogućnosti i nezadovoljstvo izgledom.

Sposobnosti / Vještine

Donedavno aktivan sportaš u slobodno vrijeme.

PROCESI

IZRADE DIZAJNA

KORISNIČKO PUTOVANJE

Dobivanje informacija o ciljevima korisnika.

Korisnikov put do rješavanja problema u svim potrebnim koracima.

Definira se putovanje prije, tijekom i nakon ispunjenja cilja.

Definira se na koji način korisnik trenutno obavlja zadatak.

Scenarij 1:

Osoba se želi baviti sportom rekreativno, uplaćuje grupni trening ili teretanu.

Odvaja dio financija i vremena za bavljenje fizičkom aktivnosti.

Odlazak na treninge traje određeni vremenski period dok osobi ne postane monotono i ne odustane od bavljenja na neki vremenski period.

Prije

Zasićenost rutinom	Nezadovoljstvo izgledom	Volja za promjenom	Pregled teretana u blizini	Odabir termina i vrste treninga	Uplata mjesečne članarine
-----------------------	----------------------------	-----------------------	-------------------------------	------------------------------------	------------------------------

Tijekom

Dolazak u teretanu	Gužva u svlačionici	Priprema za vježbanje	Zauzetost sprava	Neplanirani utrošak vremena na čekanje	Smanjenje motiviranosti
Manja učinkovitost	Korekcija prethodno definiranog treninga	Improvizacija	Završetak treniranja	Gužva u svlačionici	

Nakon

Zadovoljstvo odrađenim treningom	Nezadovoljstvo gužvom	Nezadovoljstvo potrošenim vremenom	Zauzetost istih sprava	Gubitak volje	Odustajanje
-------------------------------------	--------------------------	---------------------------------------	---------------------------	---------------	-------------

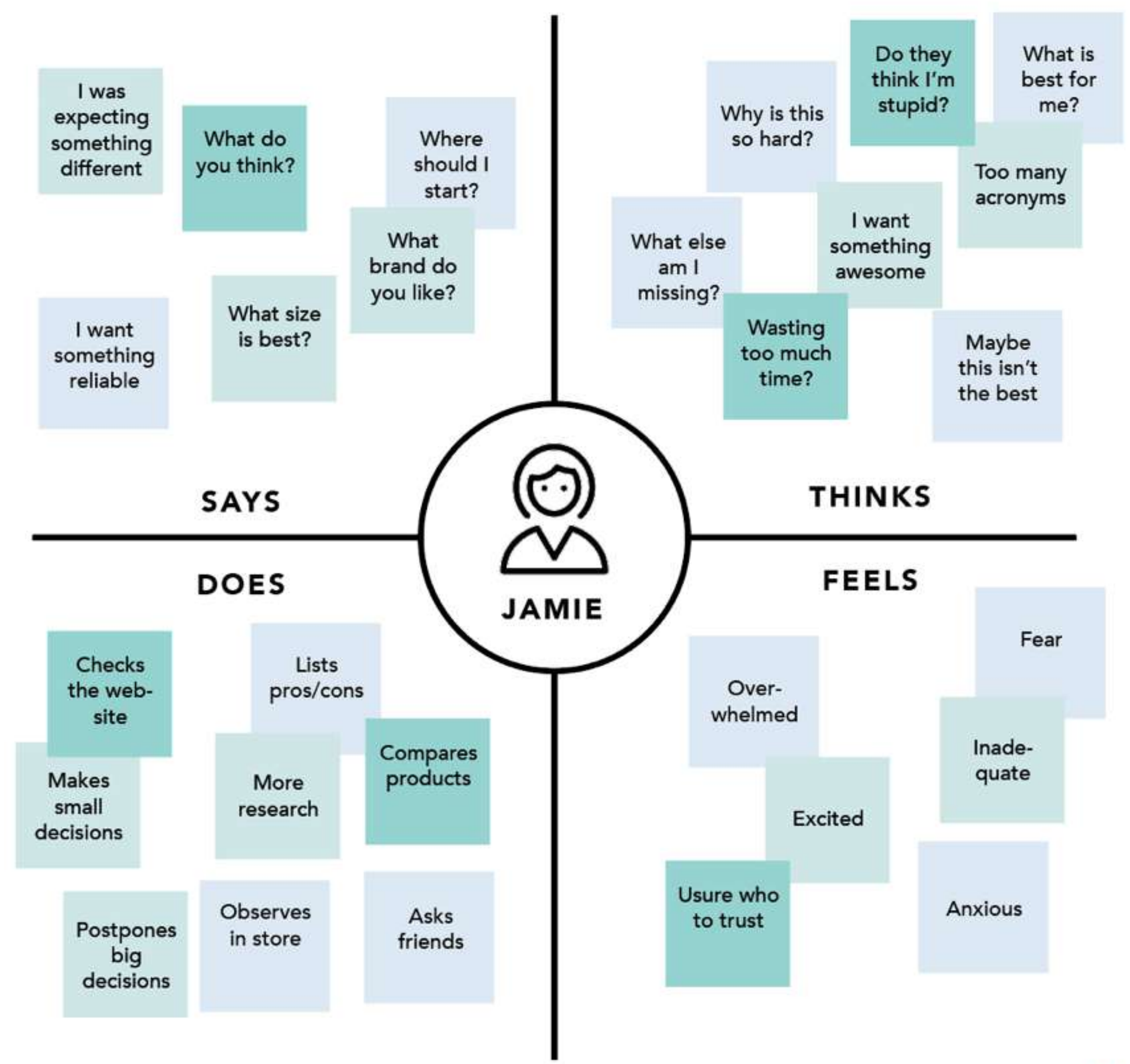
PROCESI

IZRADE DIZAJNA

MAPA EMPATIJA

Kako se korisnik osjeća za vrijeme obavljanja zadatka?

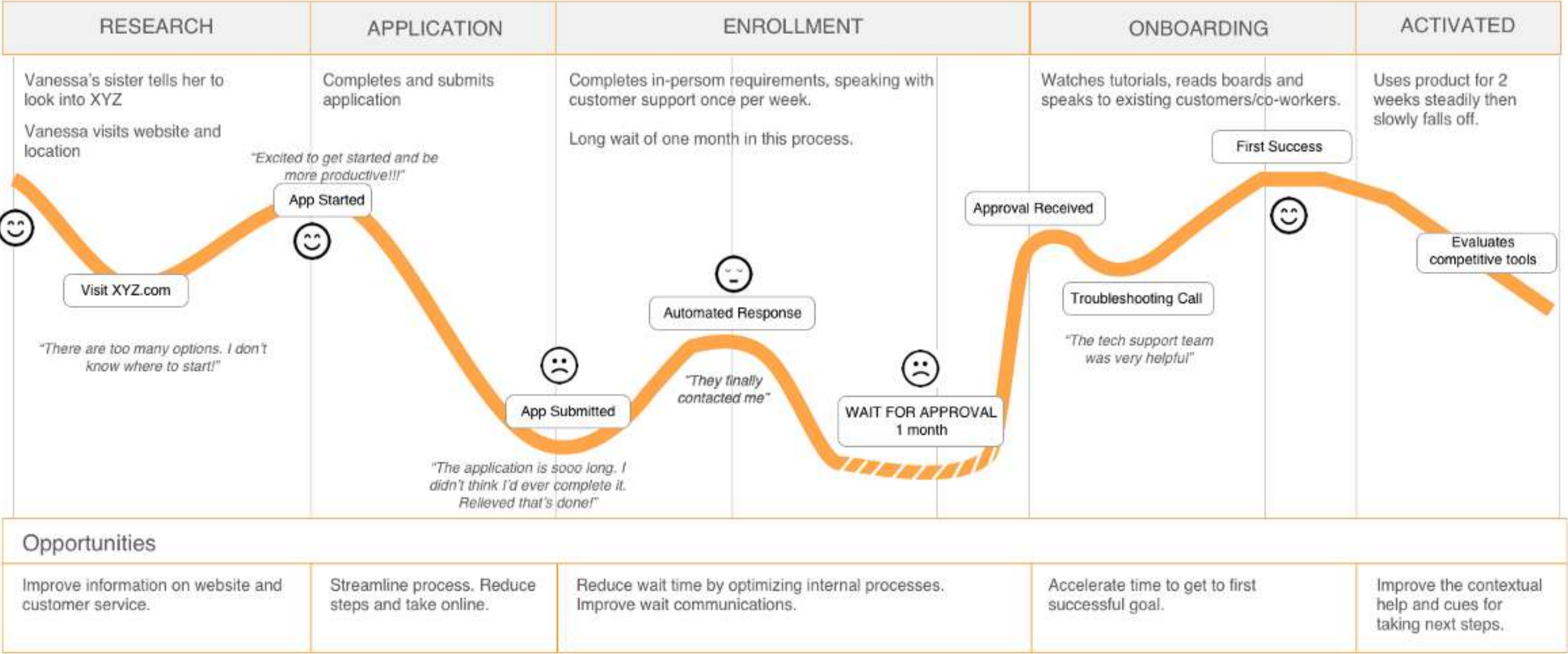
EMPATHY MAP Example (Buying a TV)



Customer Journey Map



Persona Details	Scope Summary	Goals
Bio of key attitudes and behaviors	Detail the scope of the journey being detailed below	List the motivations driving this particular persona within the scope detailed



PROCESI

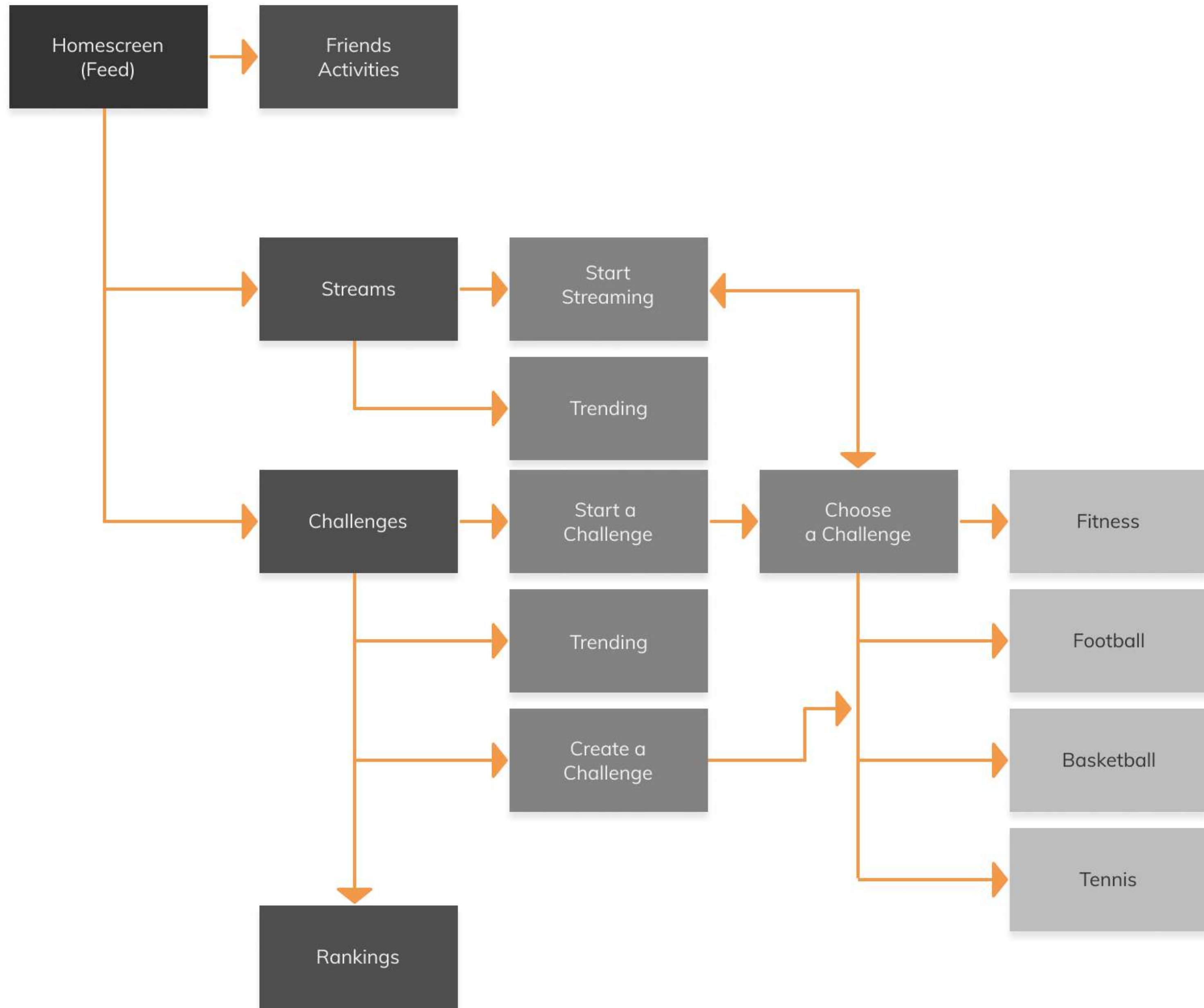
IZRADE DIZAJNA

FLOWCHART

Način na koji korisničko putovanje prenosimo u tijek ekrana u aplikaciji.

Informacijska arhitektura aplikacije.

Kompletna mapa svih ekrana koji će se nalaziti u aplikaciji.



PROCESI

IZRADE DIZAJNA

ATRIBUTI

Koje informacije dijelovi sustava trebaju sadržavati da bi mogli međusobno komunicirati?

INSTAGRAM POST

- Vrsta filea/medija: fotka, video
- Datum objave
- Korisnik koji je objavio
- Broj lajkova
- Komentari
- Moguće akcije

PROCESI

IZRADE DIZAJNA

03 - WIREFRAMES

Flowchart + Atributi sustava = Wireframe.

Pojednostavljeni izgled aplikacije.

Nacrti koji konkretno prikazuju strukturu aplikacije.

Definiranje platforme za koju radimo aplikaciju.

PROCESI

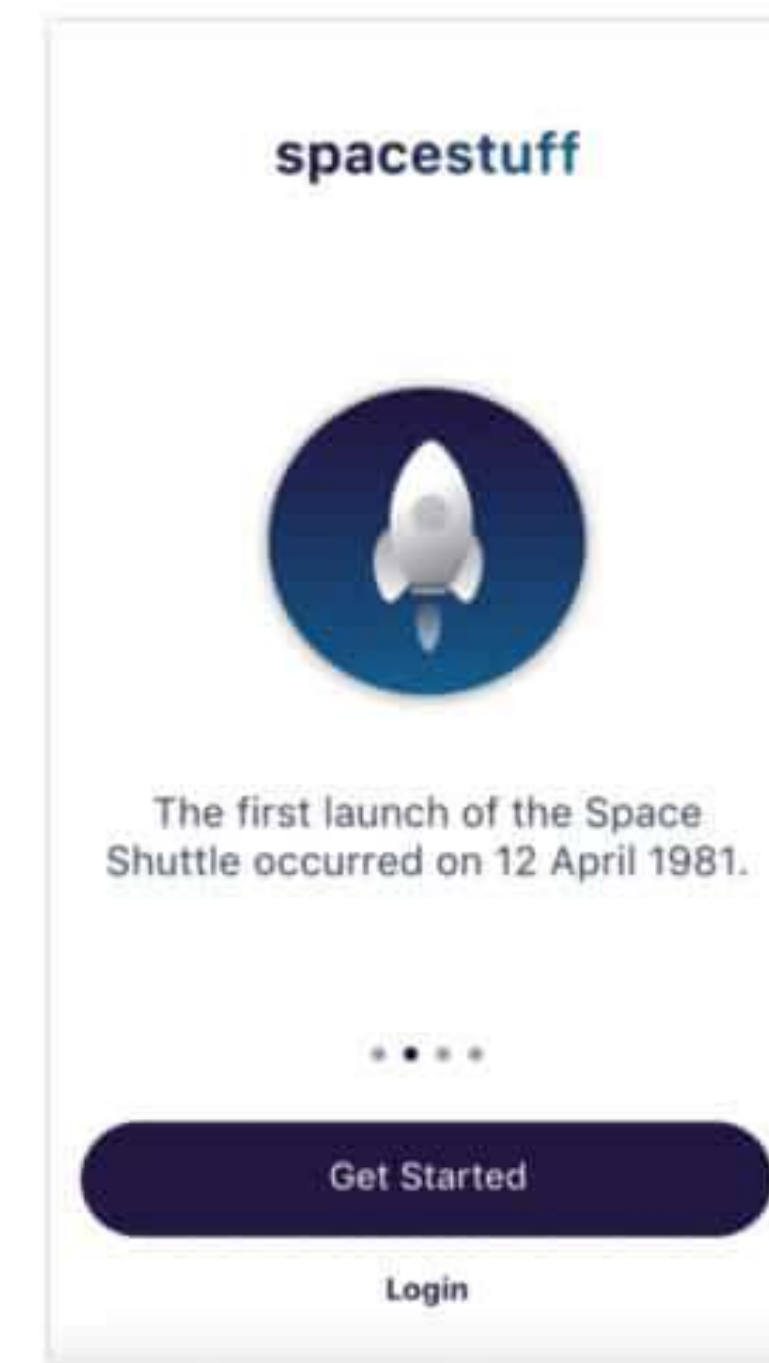
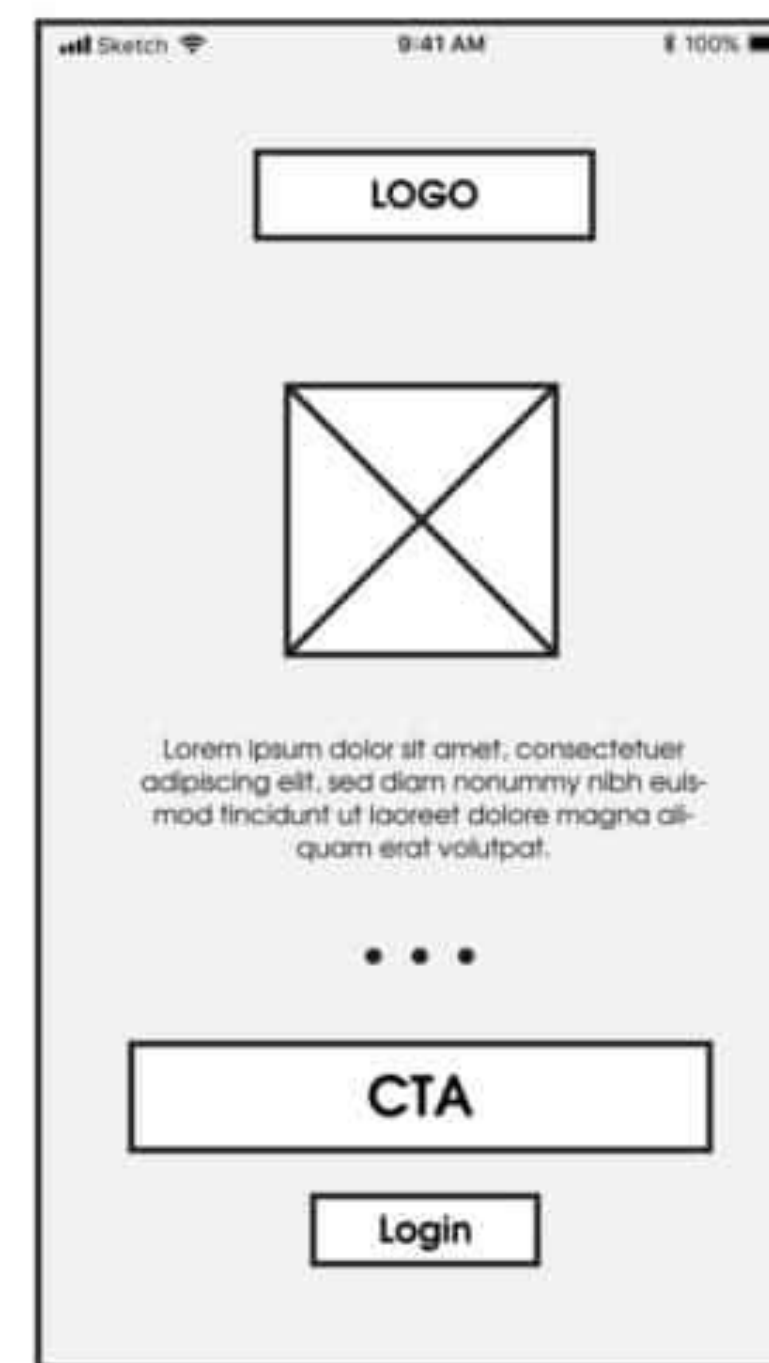
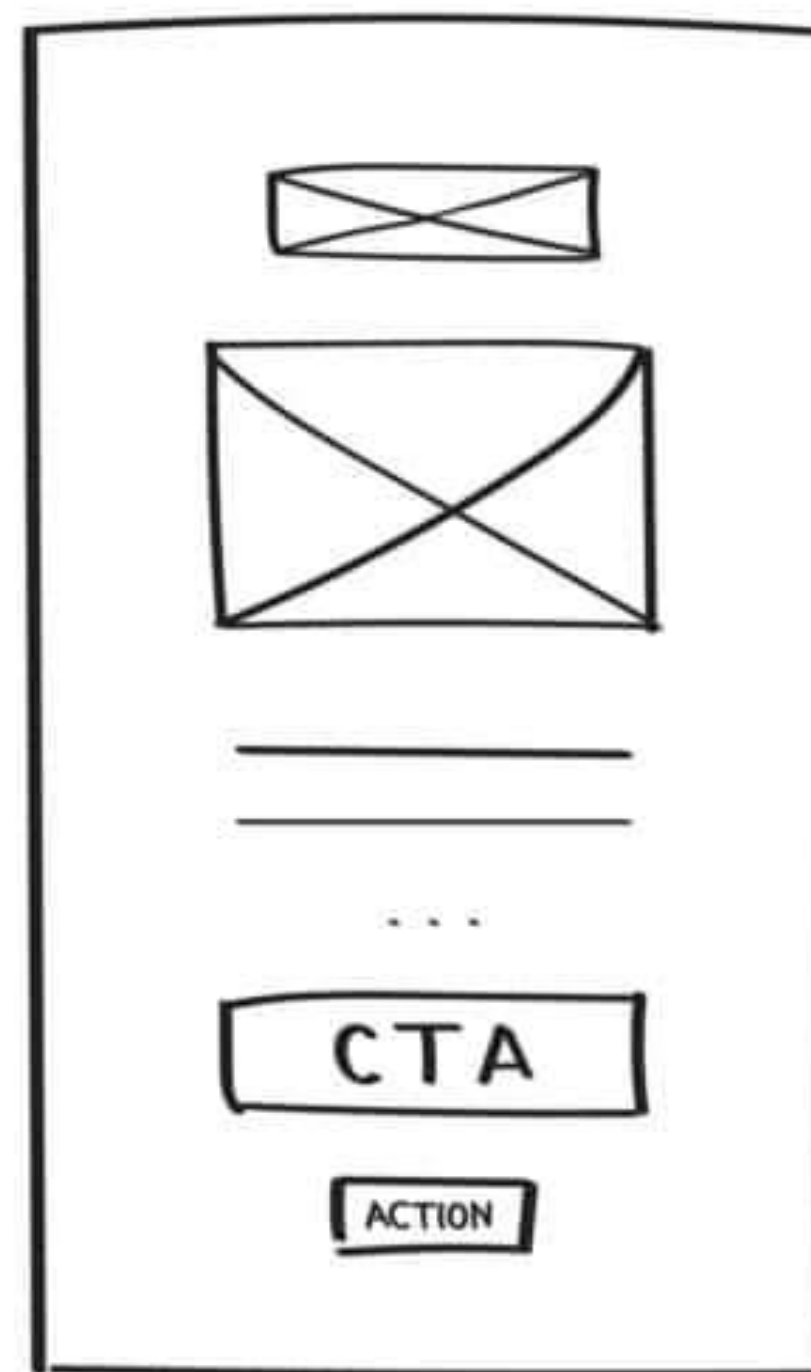
IZRADE DIZAJNA

FAZE WIREFRAMINGA

Low - Fidelity Wireframes

High - Fidelity Wireframes

UI



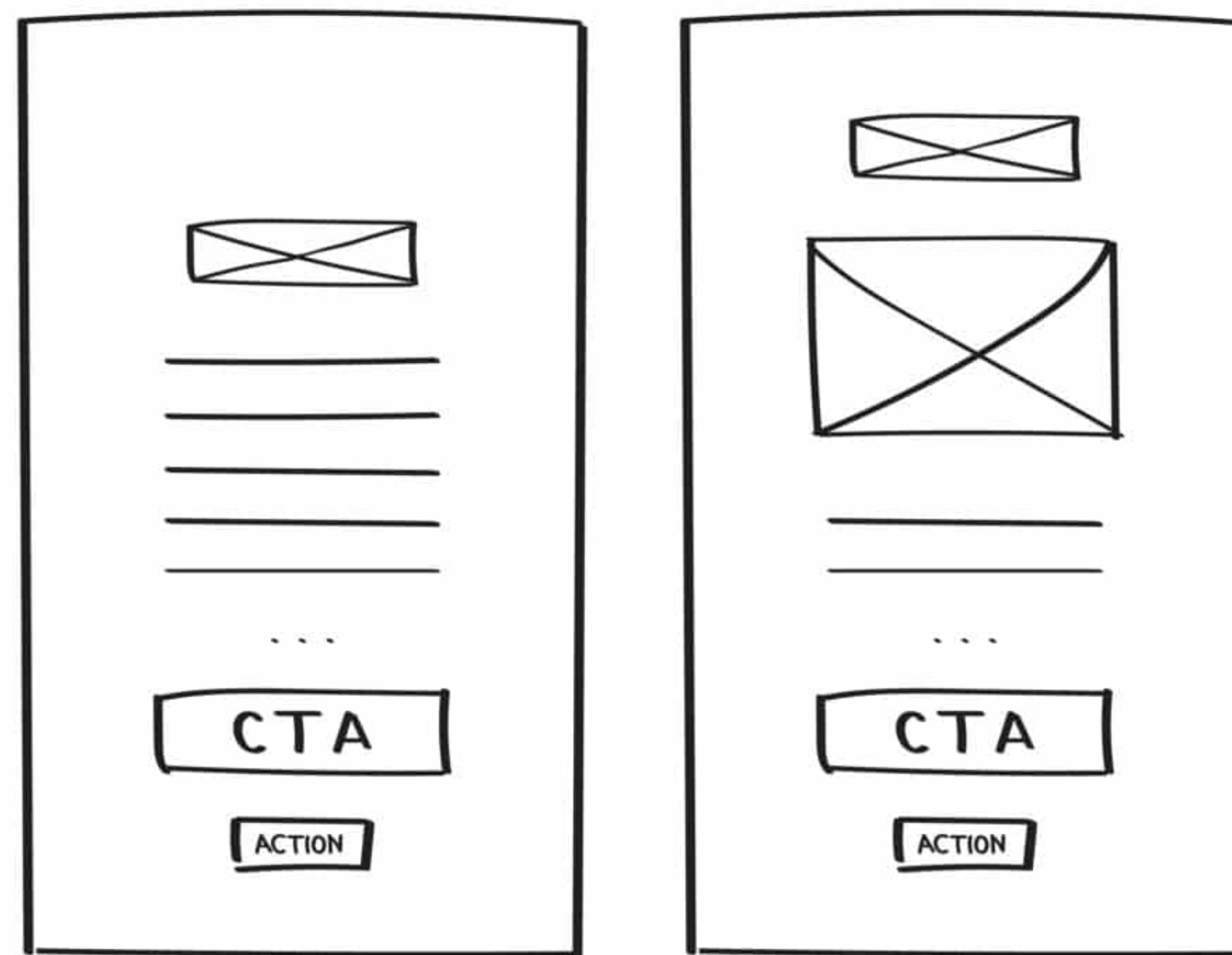
PROCESI

IZRADE DIZAJNA

LOW-FIDELITY WF

Kompozicija komponenti podložna brzim i jednostavnim iteracijama i izmjenama.

Definiranje informacijske strukture pojedinog ekrana.



PROCESI

IZRADE DIZAJNA

HIGH-FIDELITY WF

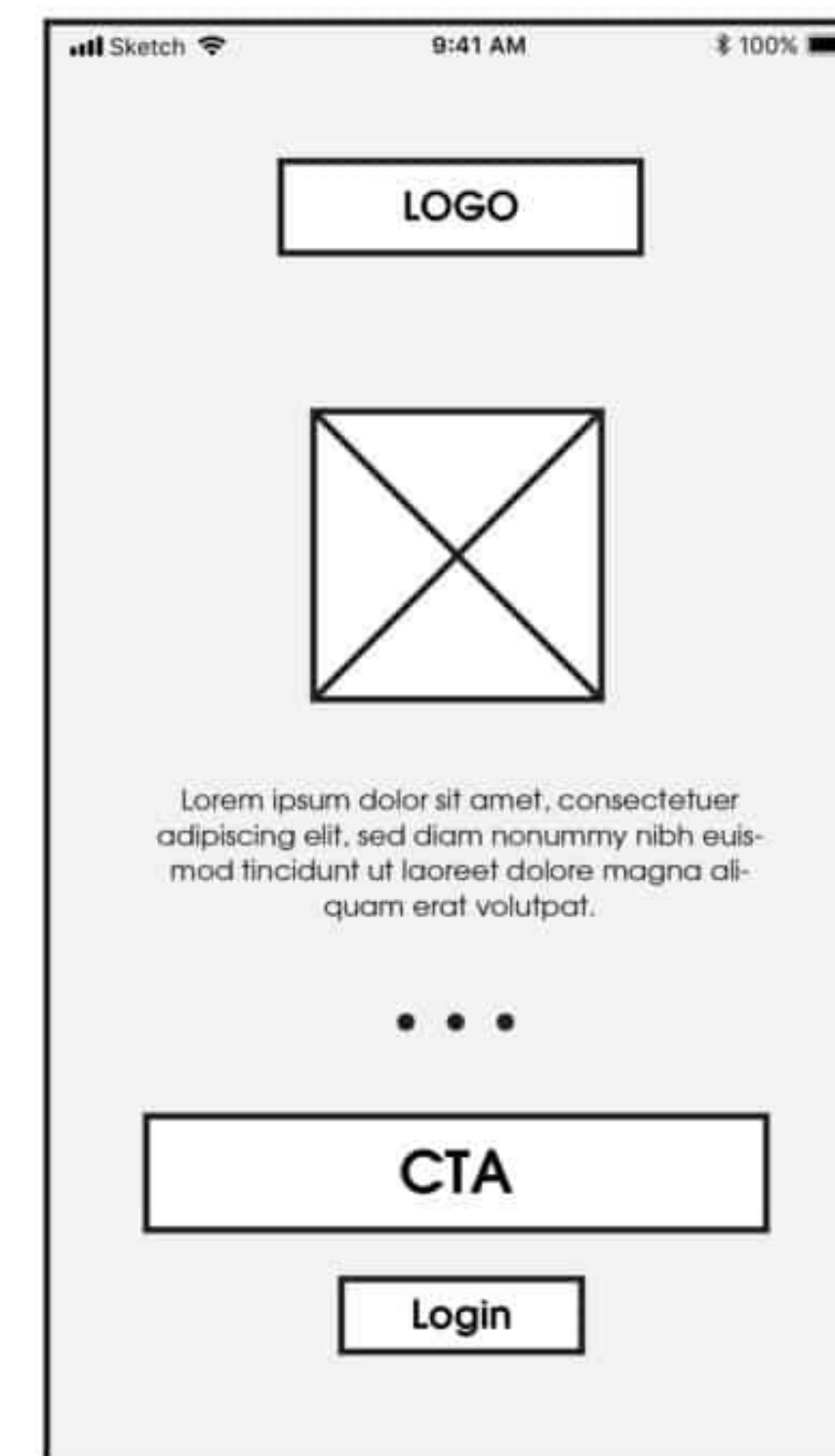
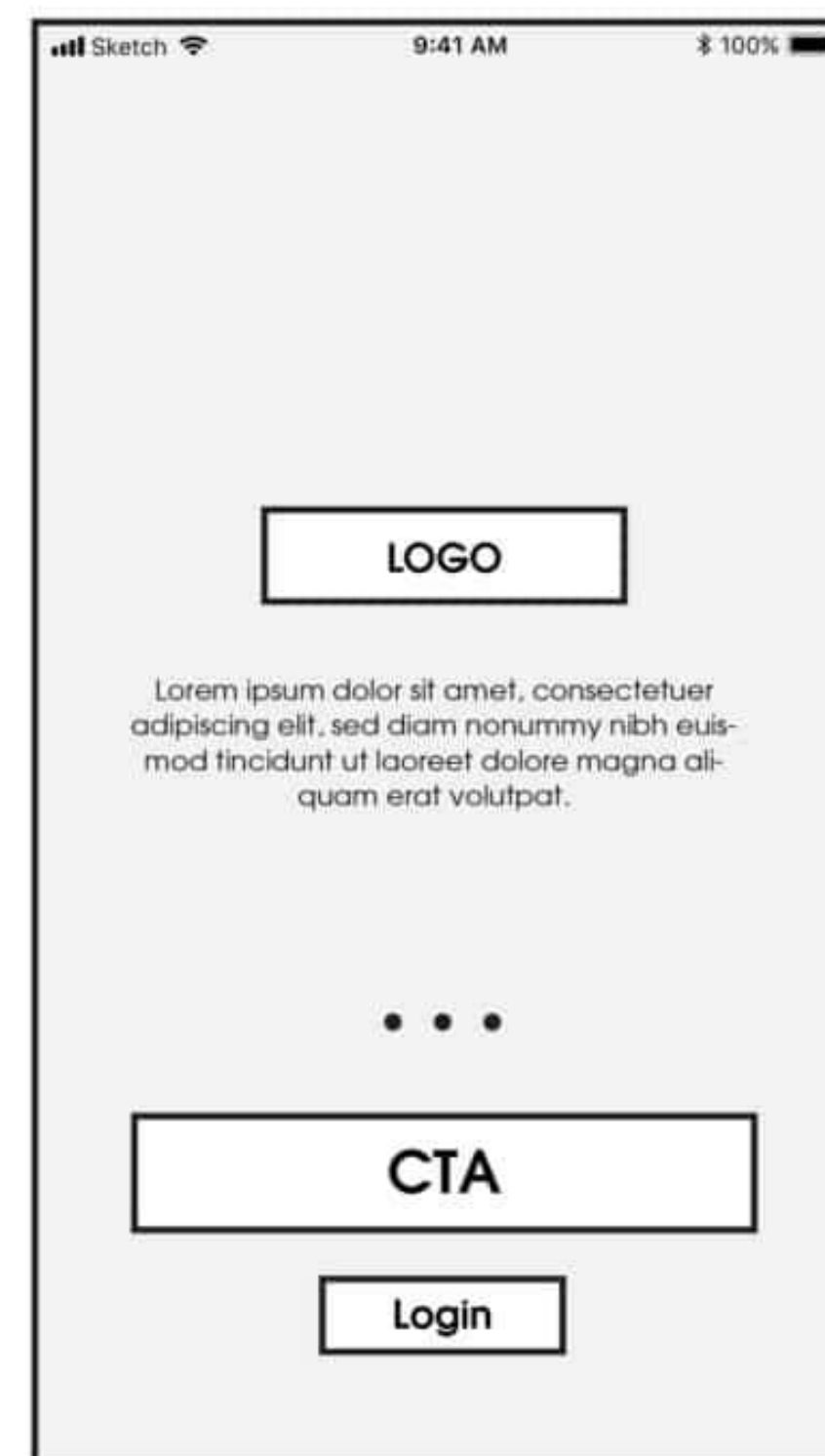
Detaljnija nadogradnja low-fidelity wireframe-a.

Dodavanje konteksta elementima.

Digitalizacija - izrada u wireframing software-ima.

Definiranje tipova elemenata, tipografije i odnosa između elemenata.

Pogodno za prototip flow-a.



PROCESI

IZRADE DIZAJNA

03 - WIREFRAMES



Wireframe bi trebao ukloniti sve nejasnoće u dizajnu i razjasniti finalnu ideju za proizvod.

PROCESI

IZRADE DIZAJNA

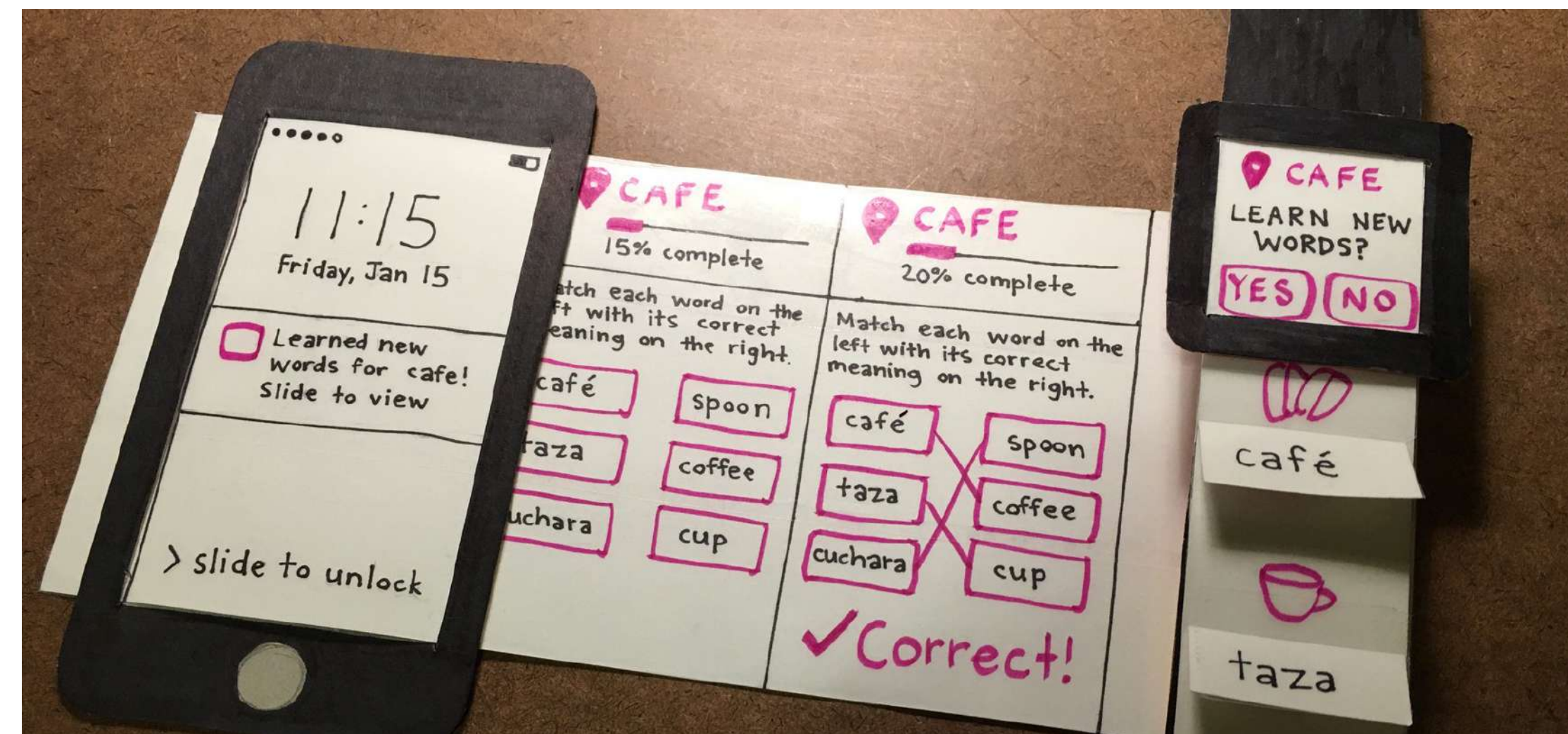
04 - PROTOTIPIRANJE I TESTIRANJE

Prototip je rani primjer proizvoda koji nam služi za testiranje i validaciju samog proizvoda.

Prototip je sredstvo razvijanja, komunikacije, provjeravanja i validacije ideje.

Služi za:

- Definiranje i testiranje flowa, interakcija, tranzicija
- Komunikacija s klijentom i developerima
- Provjera i testiranje funkcionalnosti s korisnicima
- Brze iteracije dizajna



PROCESI

IZRADE DIZAJNA

PROCES TESTIRANJA

Odabir ispitanika - demografske karakteristike, iskustvo i navike, specifičnost potrebe (nov ili postojeći korisnik)

Pronalazak ispitanika

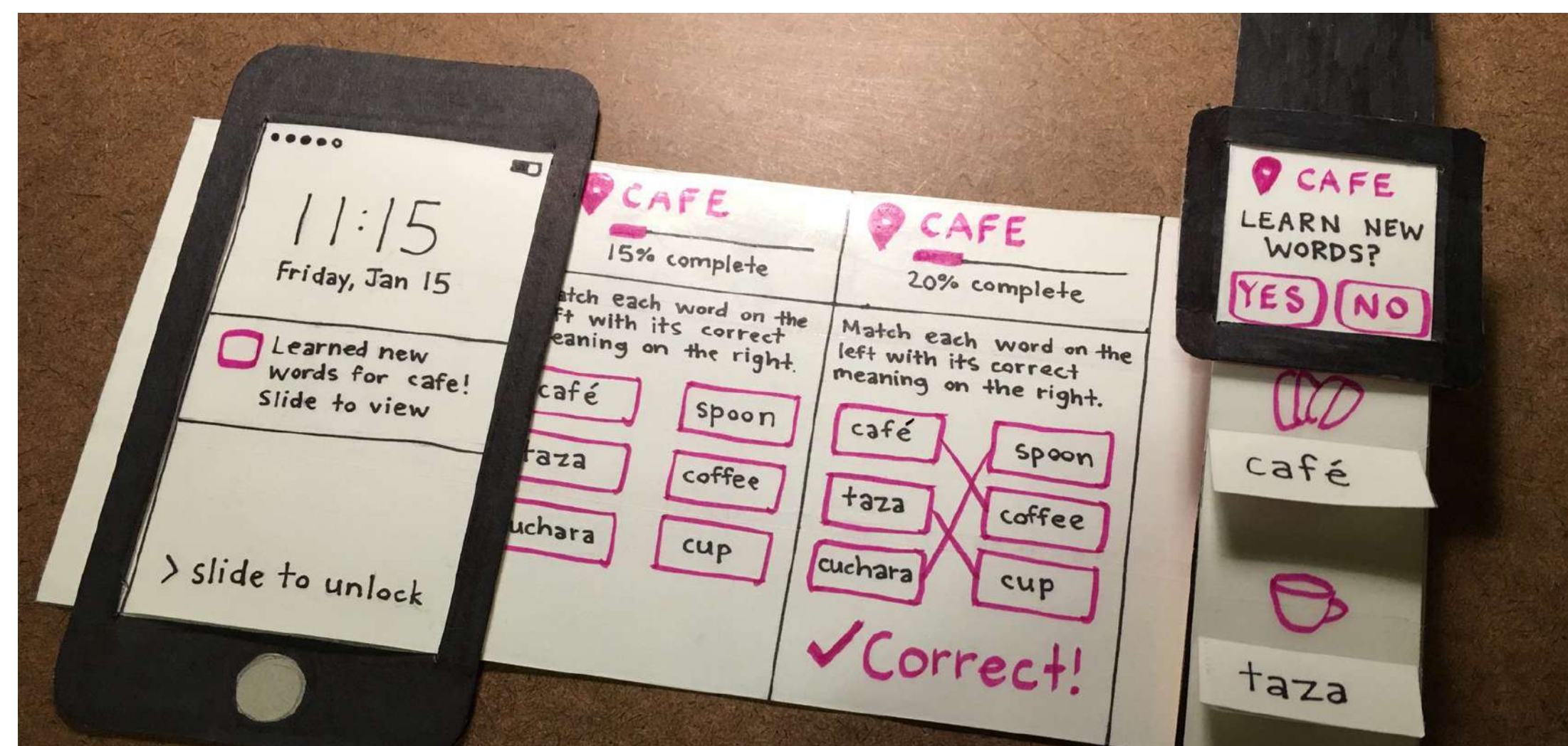
Pronalazak okoline i definiranje opreme

Definiranje zadatka

Testiranje

Pitanja nakon testiranja

Zaključak



IZRADE DIZAJNA

VRSTE TESTIRANJA

Hallway Testiranje:

Brzinsko testiranje nekih funkcionalnosti aplikacije
Ciljani zadaci za korisnika
Pokušavaju se locirati nejasnoće i problemi u flowu

A/B Testiranje:

Rješavanje nedoumica oko određenog dijela aplikacije
Testiranje 2 prototipa za 2 najrazumnija rješenja



PROCESI

IZRADE DIZAJNA

04 - TESTIRANJE

“

Ne testiramo korisnike, testiramo aplikaciju.

PROCESI

IZRADE DIZAJNA

05 - VIZUALNO OBLIKOVANJE (UI)

Vizualno istraživanje - izrada moodboarda.

Ton komunikacije i stil - definiranje ili preuzimanje.

Definiranje palete boja.

Definiranje tipografije.

Definiranje ikona i ilustracija.

Definiranje sjena.

PROCESI

IZRADE DIZAJNA

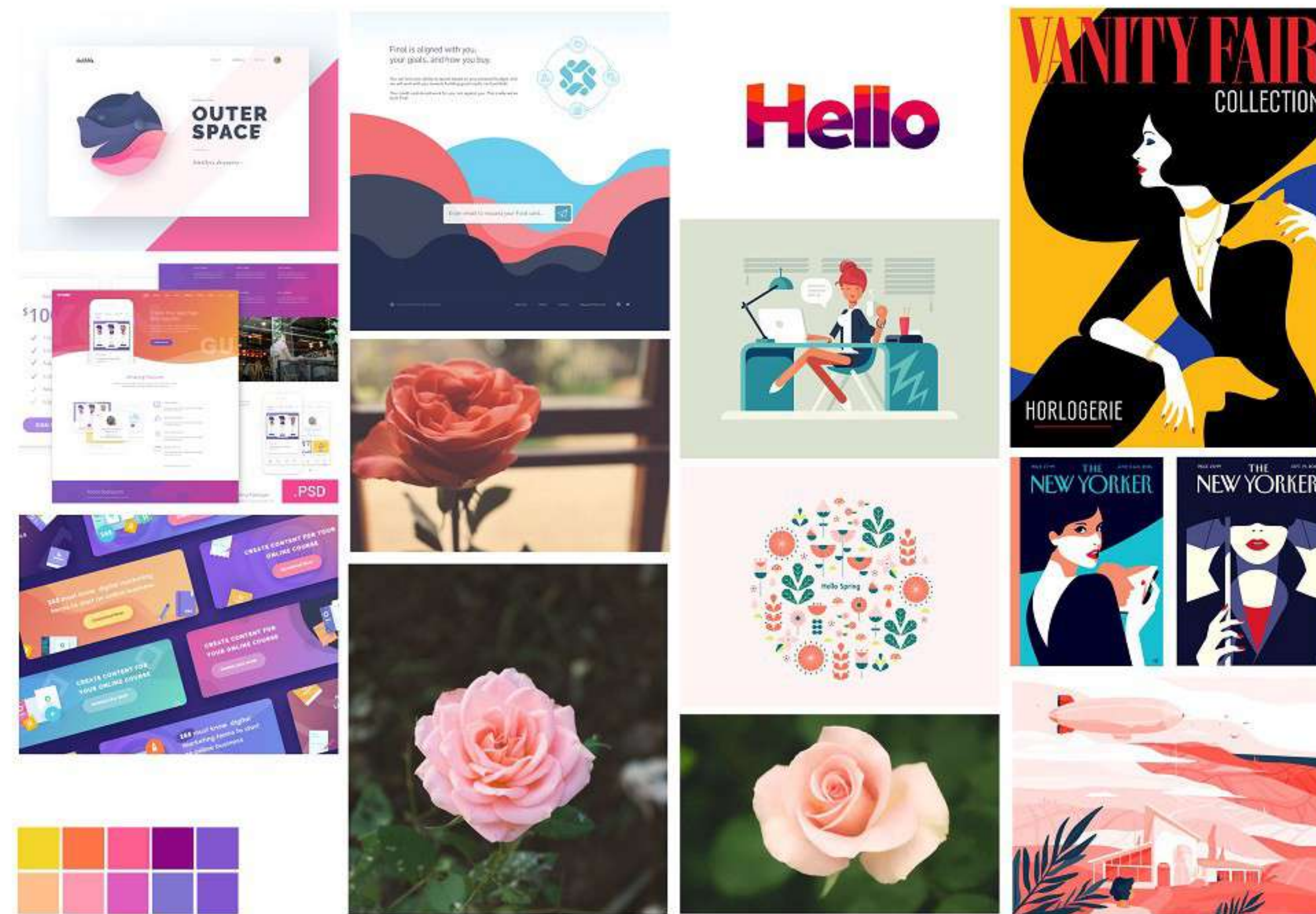
MOODBOARD

Pronalazak inspiracije.

Pronalazak rješenja za neke od problema projekta.

Definiranje stila, tona, palete boja i tipografije.

Idealno - ponuda od 2 različita moodboarda radi definiranja smjera izrade vizualnog oblikovanja.



UI Color system



Primary

Brand color, essential set (1 to 3)



Accent

Use to emphasize actions and highlighted information



Semantic

Success, error, warning, information



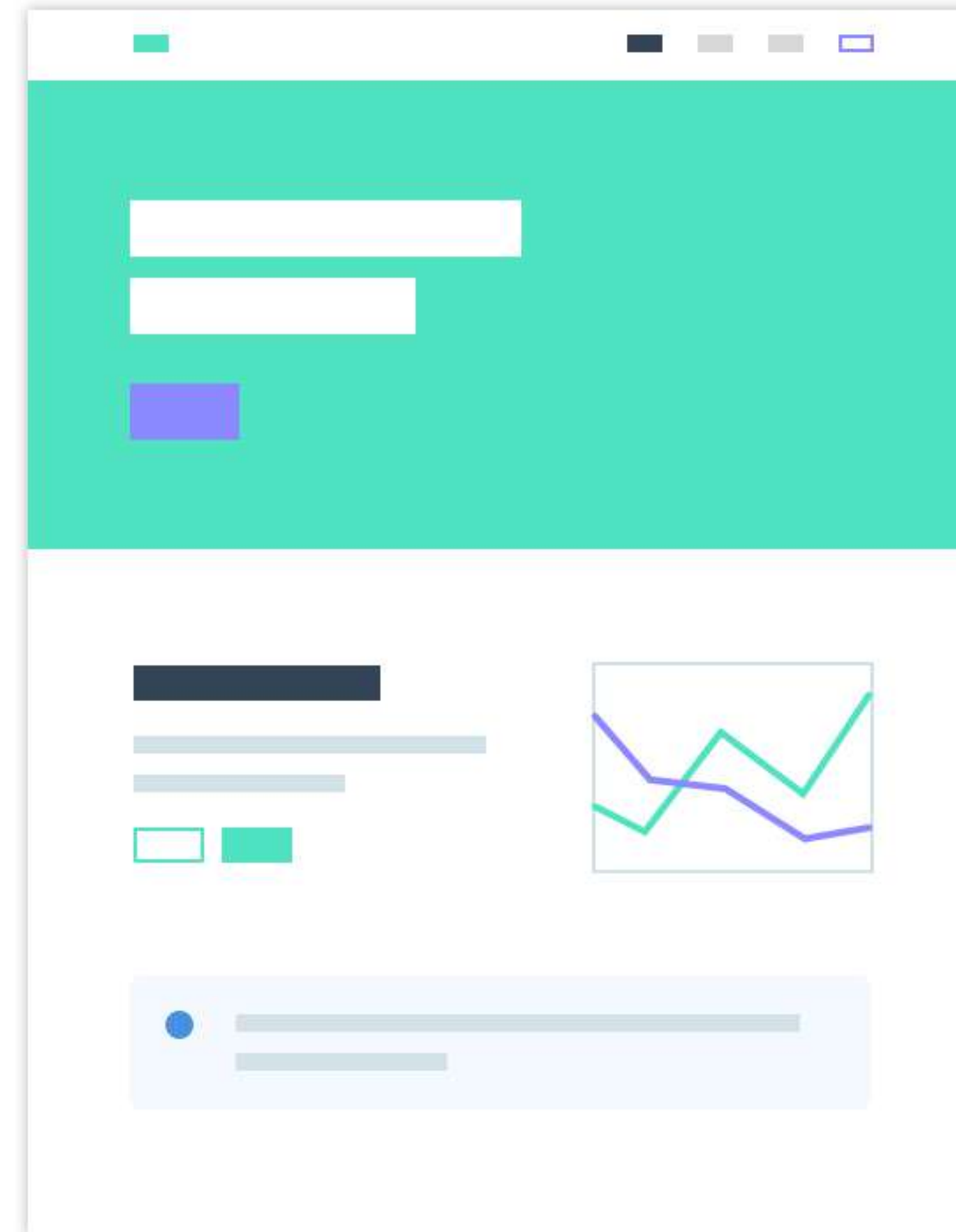
Neutral

Text, container border, system icon



Chart and data visual

Sets of 10 or 20 colors representing data in various



02. TYPOGRAPHY

Roboto

Title	Bold 72px
Subheader	Regular 36px
Body 2 / Menu	Medium 16px
Body 1	Regular 15px
Caption	Regular 12px
Button	Medium 13-16px

LINE HEIGHT

15px
40px

Dubrovnik
The Pearl of Adriatic

Plan your perfect holiday in Dubrovnik in a few simple steps below.
Calculate exactly all of your costs and expenses without hidden fees.
Book your vacation and get custom itinerary...

03. BUTTONS

FILLED BUTTONS

Normal

Button

Hover

Button

Normal

€1025,00
Add to Cart

Hover

€1025,00
Add to Cart

Normal

Button

Hover

Button

Tabs

One Way Round Trip

OUTLINED BUTTONS

Normal

Sign in

Sign up

Hover

Sign in

Sign up

Filter

Any € €€ €€€

04. FORMS

TEXT FIELDS

TITLE OF FIELD Hint text
TITLE OF FIELD Input text
TITLE OF FIELD Input text Username or Password is incorrect.
TITLE OF FIELD Diabled text field
REGISTER ACCOUNT

FORM EXAMPLE

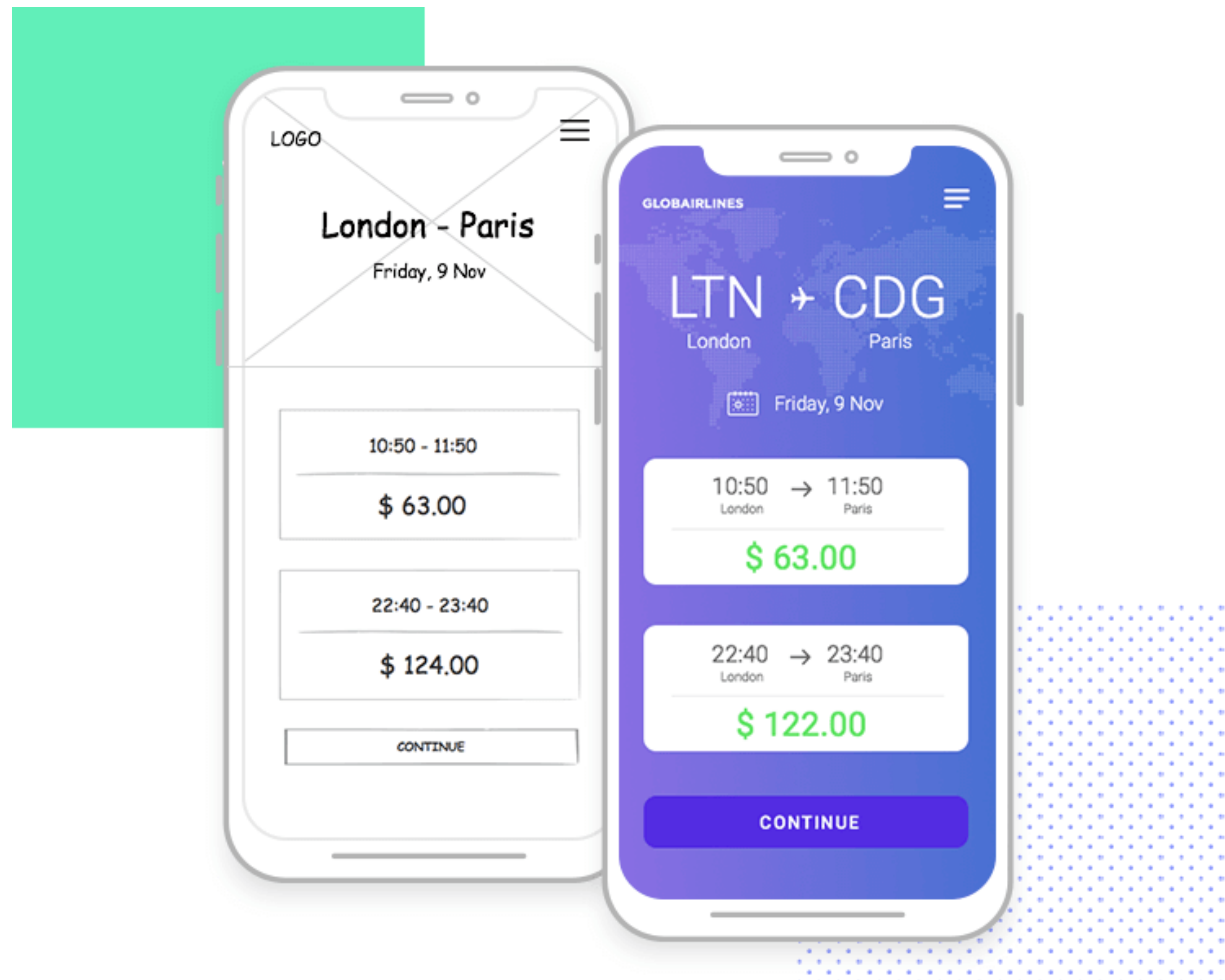
DEPARTURE LONDON HEATHROW		
OUTBOUND 2014-11-11		
RETURN 2014-11-18		
ADULTS 2	CHILDREN 1	INFANTS 0
Find Flight		

DATE PICKER

<	NOVEMBER						>
MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	
27	28	29	30	31	1	2	
3	4	5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	15	16	
17	18	19	20	21	22	23	
24	25	26	27	28	29	30	
1	2	3	4	5	6	7	

05. ICONS





LOGO

London - Paris

Friday, 9 Nov

10:50 - 11:50

\$ 63.00

22:40 - 23:40

\$ 124.00

CONTINUE

GLOBAIRLINES

LTN → CDG

London

Paris

Friday, 9 Nov

10:50 → 11:50
London Paris

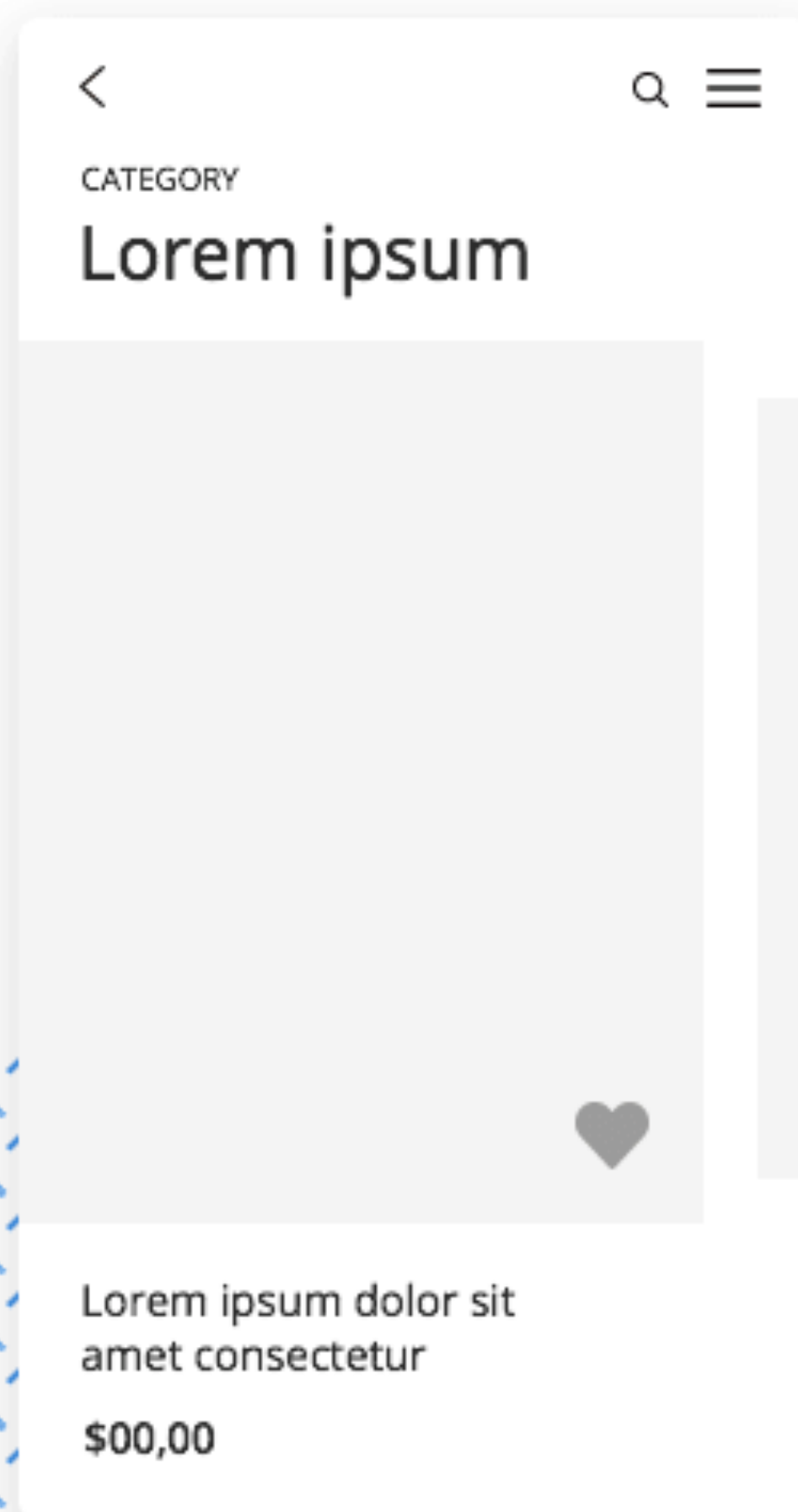
\$ 63.00

22:40 → 23:40
London Paris

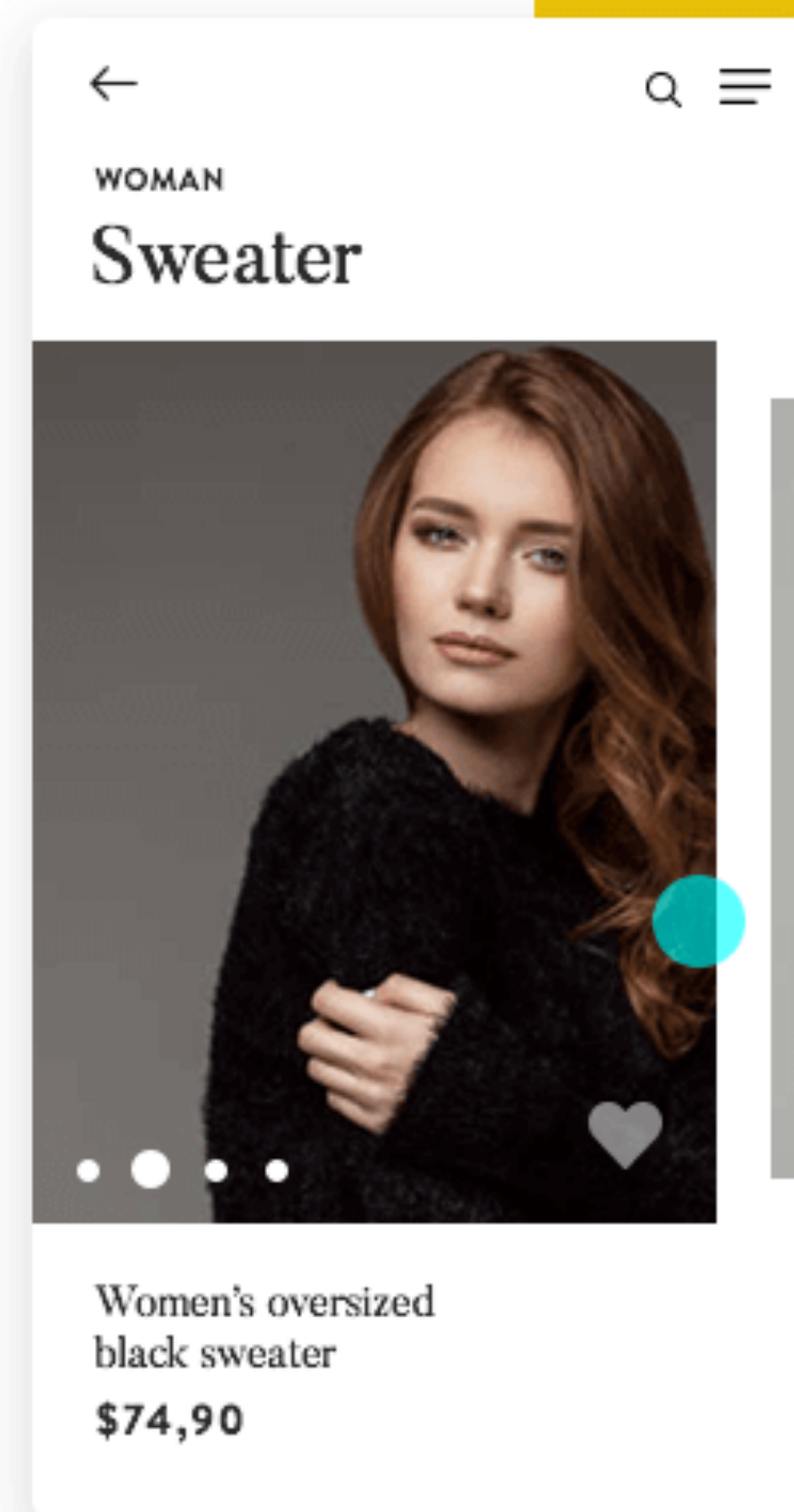
\$ 122.00

CONTINUE

Wireframe



Prototype



NOTICE

THANK YOU
FOR NOTICING THIS
NEW NOTICE

YOUR NOTICING IT
HAS BEEN NOTED

AND WILL BE REPORTED TO THE AUTHORITIES

design 101

hvala!

Dino Lalić

UX/UI Designer @ UHP Digital

tech43

22.11.2019.