

CE ESTE DESIGNUL UX/UI ?
Material suport
Prof.dr.ing. ANCA BORGOVAN-CUȚĂ
ASOCIAȚIA ELOAH CRAIOVA



Comaniile care dezvoltă produse digitale se străduiesc să abordeze preferințele clienților cât mai adecvat. Acesta este motivul pentru care joburile de design UX și UI sunt din ce în ce mai căutate. Potrivit platformei de analiză Burning Glass, timpul mediu necesar pentru a ocupa o poziție UI sau UX este de 41 de zile. Aceasta este foarte mult – și înseamnă că cererea pentru aceste locuri de muncă este mare.

Ce este designul UX/UI?

Este obișnuit să se vorbească despre UI și UX ca și cum ar fi același lucru, dar aceste concepții sunt foarte diferite.

Designul UI (interfață de utilizator) se referă la ceea ce utilizatorii văd de fapt pe ecranul aplicației – text, culori, fundaluri, pictograme și elemente în mișcare – de exemplu animații.

Acesta este motivul pentru care designul UI se suprapune designului grafic. O carieră în designul UI este destul de asemănătoare cu designul grafic – educația în design grafic și experiența în proiectele de dezvoltare a produselor sunt un mare avantaj pentru designerii UI.

Designul UX (experiența utilizatorului) se concentrează pe studierea modului în care utilizatorii se deplasează prin toate elementele diferite ale interfeței UI. Pentru designerii UX, este vorba despre optimizarea fluxului experienței utilizatorului și eliminarea oricăror surse de probleme în timpul acestor interacțiuni.

Acesta este motivul pentru care proiectanții UX trebuie să cunoască metodele și instrumentele pentru studierea comportamentelor utilizatorilor, pentru ca apoi să-și transpună ideile în orientări sau principii de proiectare. Un designer UX este responsabil pentru ca produsele să fie utile, plăcute și accesibile utilizatorilor.

În timp ce UI gestionează aspectul unui produs digital, UX gestionează modul în care toate elementele UI conlucrează pentru a obține o funcționalitate fără probleme pentru utilizator.

Un designer UX/UI combină aceste două domenii, efectuând mai întâi cercetări asupra utilizatorilor, apoi punând în aplicare concluziile proiectării vizuale sub formă de machete, wireframe-uri și prototipuri. Acestea sunt apoi testate iar răspunsurile utilizatorilor sunt utilizate pentru a introduce modificările suplimentare și pentru a aduce produsul la cea mai bună formă posibilă înainte de lansare.

Ce face de fapt un designer UX/UI?

Responsabilitățile zilnice ale unui designer UX/UI depind de tipurile de proiecte la care acesta lucrează, compania, mărimea echipei și priorități. În timp ce unii designeri se concentrează pe produse vizibile, cum ar fi aplicații mobile sau dispozitive VR, alții proiectează soluții generale, de exemplu cazarea la un hotel sau de utilizarea transportului public.

Sarcinile de zi cu zi ca designer UX/UI depind de rolul dumneavoastră exact și de tipul companiei pentru care lucrați. Sarcinile variază de la cele mai conceptuale precum cercetarea, testarea și analiza de afaceri, până la cele vizibile, cum ar fi wireframing și crearea prototipurilor.

Cu toate acestea, există câteva funcții generale pe care un proiectant UX/UI ar trebui să le îndeplinească. Iată o scurtă listă cu lucrurile obișnuite pe care designerii le fac în meseria lor.

Cercetarea utilizatorilor

Faza inițială în procesul de proiectare UX este cercetarea. Aceasta poate avea diferite forme – de la munca în birou la cercetare în teren. Scopul este de a obține o imagine completă a publicului țintă pentru care este destinat produsul sau serviciul.

Cum cercetează designerii UX/UI utilizatorii? Iată câteva exemple:

- Cercetarea produselor sau a serviciilor actuale oferite de concurență.
 - Intervievarea utilizatorilor existenți pentru a identifica problemele și preferințele acestora.
 - Crearea profilurilor de utilizator, incluzând toate informațiile cheie.
 - Detectarea oportunităților potențiale bazate pe răspunsurile utilizatorilor.
- Toate aceste sarcini permit proiectantului să identifice caracteristicile de bază necesare pentru construirea produsului minim viabil (MVP). Un MVP este chiar prima variantă a unui produs lansat publicului în scopul validării unei idei de afaceri și a adunării feedback-ului inițial al utilizatorilor.

Faza de cercetare a utilizatorilor ajută echipele să-și extindă proiectul, să identifice exact pentru cine se proiectează și care sunt obiectivele și provocările importante ale utilizatorului în raport cu produsul.

Crearea profilurilor de utilizator

În baza cercetărilor efectuate, designerii UX/UI creează profiluri de utilizator care explorează în profunzime sarcinile particulare pe care orice utilizator dorește să le îndeplinească și indică motivele pentru aceasta. Un profil tipic include date demografice, informații despre preferințe, obiceiuri, aprecieri pozitive și negative, precum și caracteristica de a urma sau nu tendințele.

O altă abordare populară care poate fi utilizată împreună cu (sau în loc de) profilul de utilizator este Jobs-To-Be-Done (JTBD). JTBD schimbă accentul de la ipoteticul utilizator către ceea ce utilizatorii efectivi caută să realizeze folosind un produs.

Crearea arhitecturii informaționale

La această etapă, designerii încep de obicei să se gândească la tipul de conținuturi de care au nevoie să fie prezentate în produse sau materialele de marketing. Aici se ia în considerare modul în care toate informațiile cheie vor fi structurate pe site-ul Internet sau în aplicație. Această concepție se numește arhitectură informațională – și crearea acesteia este sarcina de a genera cea mai logică prezentare și organizare a conținutului.

De ce este importantă arhitectura informațională? O soluție adecvată asigură utilizatorului navigarea cu ușurință în produs/website și îi permite să găsească ceea ce caută, precum și să își îndeplinească obiectivele rapid.

Crearea fluxurilor de utilizatori și wireframe-urilor

Designerii UX/UI folosesc diferite instrumente pentru a observa călătoria utilizatorului printr-un produs. Două dintre aceste instrumente sunt fluxul de utilizatori și wireframe-urile.

Fluxurile de utilizator sunt diagrame de bază care vizualizează calea pe care un utilizator o folosește atunci când utilizează un produs, începând cu punctul de intrare și terminând cu interacțiunea finală.

Wireframe-urile, pe de altă parte, oferă o schiță bidimensională a unui singur ecran de aplicație sau a unei pagini a unui site web. Proiectanții își susțin procesul de utilizare w wireframe-urilor prin multe instrumente care le permit să creeze rapid schițe și wireframe-uri simple care comunică intenția acestora.

Crearea prototipurilor și testarea pe utilizator

Odată ce designerii au schițat ideea produsului, aceștia pot trece la crearea primelor prototipuri pentru rularea testelor inițiale pe utilizatori.

În ce constă un prototip? Este o versiune redusă a produsului, care permite echipelor să-și testeze design-urile înainte de a le trece la dezvoltare. Prototipurile pot fi modele simple de hârtie, dar și prototipuri interactive de înaltă fidelitate, care imită îndeaproape produsul final.

Testarea prototipurilor pe utilizatorii reali permite companiilor să identifice orice defecte de proiectare înainte de a investi în crearea produsului final. Rețineți că este posibil ca mai multe etape de [testare](#) să aibă loc înainte ca designul să fie acceptat.

Participarea la dezvoltare

Odată ce produsul intră în faza de dezvoltare, designerii sunt încă o parte a procesului. Aceștia participă la întâlniri de concepții, supraveghează dezvoltarea produsului pentru a se asigura că echipa evită caracteristicile inutile și efectuează mici corecții ale designului ori de câte ori este necesar.

De asemenea, aceștia participă la proiectarea funcțiilor pentru noile versiuni și analizează feedback-ul utilizatorilor.

Designul vizual

Unii designeri UX sunt, de asemenea, specializați în designul vizual – în acest caz preiau rolul unui designer UX/UI. Deci, ei sunt și cei care iau decizii cu privire la imaginile grafice finale, schemele de culori, pictogramele și celelalte aspecte.

De ce abilități are nevoie un designer UX?

Pentru a îndeplini o gamă atât de variată de sarcini, designerii UX au nevoie de mai multe abilități:

- Aptitudini tehnice și de proiectare – wireframing și prototipare cu ajutorul diferitelor instrumente digitale.
- Aptitudini analitice – capacitatea de a interpreta corect datele și feedback-ul, abilități de rezolvare a problemelor.
- Empatie – capacitatea de a se pune în locul diferitelor tipuri de utilizatori.
- Comunicare și lucru în echipă – lucrul în echipă este cea mai importantă abilitate pentru designerii UX/UI, astfel încât aceștia trebuie să poată să colaboreze cu clienții, părțile interesate, dezvoltatorii și chiar colegii designeri.
- Întregul conceptiei – capacitatea de a înțelege obiectivele și procesele de afaceri și alinierea lor la nevoile publicului țintă.

BIBLIOGRAFIE

EXPERIENȚA ERASMUS+ JOB SHADOWING