

Neuro design și
Rezonanța în UX, UI design

INTRODUCERE

CAPITOLUL I

Stadiul actual al website-urilor și al aplicațiilor mobile

1.1. Problema globală cu designul tradițional	9
1.2. Impactul imaginilor asupra psihicului uman	12

CAPITOLUL II

2.1. Stilurile de design	15
--------------------------------	----

CAPITOLUL III

3.1. Cercetarea utilizatorului	21
--------------------------------------	----

CAPITOLUL IV

4.1. Stilul Neuro design	29
4.2. Lumina, culorile și interpretarea ei	34
4.3. Percepția de la mână la creier	35
4.3.1. Anatomia neuronului	36

5.1. Stilul de Rezonanță în design	43
--	----

CAPITOLUL VI

6.1. Studiu de caz	51
--------------------------	----

CAPITOLUL VII

7.1. Metode de testare în stilurile de UX design	59
--	----

CAPITOLUL VIII	63
-----------------------------	----

CONCLUZII

BIBLIOGRAFIE

Stadiul actual al website-urilor și al aplicațiilor mobile

1.1. Problema globală cu designul tradițional

Laptopul și telefoanele mobile devin tot mai indispensabile în viața de zi cu zi. Tot mai mulți oameni devin utilizatori loiali pe anumite website-uri sau aplicații mobile. Așadar, rolul unui UX sau a unui UI designer a devenit unul tot mai căutat pe piață. Însă în momentul de față aceștia se confruntă cu o criză informațională: atât site-urile, cât și aplicațiile sunt proiectate cu o estetică menită să genereze profit angajatorului și nimeni nu se mai gândește cu adevărat la efectele psihice asupra celui ce accesează produsul. Există chiar și o cercetare care încă din titlu îl avertizează pe designer că are la dispoziție 50 de milisecunde pentru a face o impresie bună.⁶ Acești designeri folosesc tehnicile tradiționale de UX design și principiile de bază cromatice de UI design pentru a crea site-uri cât mai atractive utilizatorului și aici mă refer la a capta atenția lui asupra informației de cumpărare, prin orice mijloace posibile: forme în diferite unghiuri dispuse uneori haotic, o cromatică de bază fără a ține cont, uneori, de principiile materialității, reclame dispuse și ele haotic etc. Aceste aspecte agresive, ce pot funcționa pe termen scurt, au creat o

problemă socială în rândul populației globale, având ca premisă dependența de internet și tulburările psihice.

Un studiu științific (creat pe 1100 de respondenți) - ce a avut ca scop investigarea dependenței de internet și a factorilor determinanți psihosociali și psihopatologici asociați în rândul utilizatorilor din diferite grupe de vârstă - a relatat că timpul pentru utilizarea internetului și afectarea ulterioară a vieții sale au fost predictorii importanți pentru dependența de internet. Aceste persoane pot avea rate mai mari de morbiditate psihiatrică.⁷

Constatările oferă informații importante pentru investigații suplimentare în design. Dacă aceste persoane ce utilizează internetul sunt supuse mai frecvent la situații de sinucidere înseamnă că site-urile sau aplicațiile pe care le folosesc sunt proiectate necorespunzător. Pentru a avea gânduri de sinucidere este nevoie de un factor de stres la nivel avansat. Acest factor de stres se poate construi treptat click după click, zi după zi în website-uri sau aplicații create după principii tradiționale de design, uneori agresive, așa cum am explicat mai sus, pentru că devine frustrant. „Cu cât este mai mare tendința de a fi dependent de internet, cu atât persoana este mai timidă și începe să aibă mai puțină încredere în ea.”⁸ Aceste studii subliniază importanța unui design corect și din punct de vedere științific, nu doar artistic, pentru că altfel putem perpetua cazurile de tulburări psihice în rândul maselor. S-a făcut un studiu chiar și pe adolescenți concluzionând că „experiențele online sunt asociate

cu auto-vătămare la adolescenți.”⁹

Din păcate, cercetătorii acestor studii nu au găsit o soluție concretă decât prin educarea adolescenților să nu mai folosească tehnologia. Dar tehnologia este utilă în multe cazuri: de câte ori nu ne-am informat pe site-uri turistice despre viitoarea locație pe care o vizităm în vacanță sau de câte ori n-am folosit o aplicație cu hărți online pentru a ne ghida către destinația noastră dintr-o nouă locație și exemplele pot continua și spre studii, referindu-mă la site-urile educative etc. Nu utilizarea tehnologiei este problema, ci construcția din punct de vedere a UX designului site-ului sau a aplicației, care în momentul de față se bazează pe un stil prea minimalist în cunoștințe psihologice, neurologice pentru a crea produse tehnologice responsabile pentru sănătatea mentală a utilizatorului-client. Proiectarea site-urilor în momentul de față este în evoluție. Designerii optimizează site-urile existente pe piață sau creează noi produse tehnologice cu cunoștințe de bază în UX și UI design, numindu-le design tradițional. Dacă soluțiile actuale, din designul tradițional, ar fi fost unele sustenabile și benefice utilizatorului din punct de vedere mental, studiile nu mai subliniau faptul că „ratele de depresie moderate până la severe coexistă cu utilizarea patologică a Internetului.”¹⁰ Cu toate acestea, există 2 soluții ca și stiluri noi în design ce ajută la soluționarea completă asupra acestei probleme globale cu care ne confruntăm și vom discuta ulterior.

1.2 Impactul imaginilor asupra psihicului uman

LBRIS

We know
books

Fiecare interfață cu care luăm contact are o influență asupra psihicului nostru și acest lucru o știau chiar și marii artiști din artele vizuale.

Știind acest aspect, am vrut să-l verific și am creat o instalație artistică: un liliac fracturat în 16 segmente pătrate care-l construia.

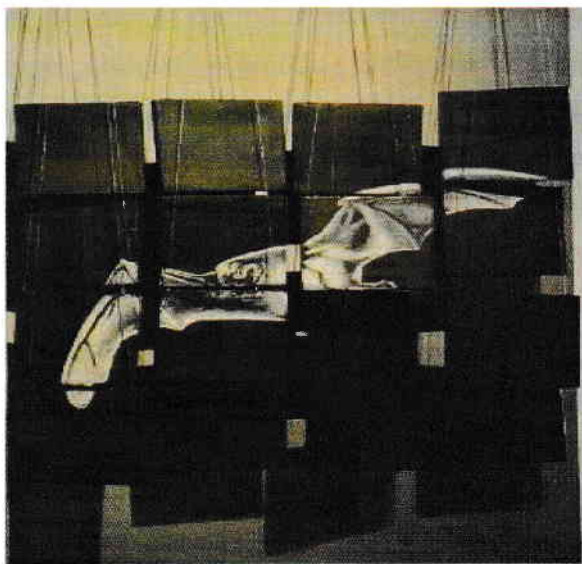


Fig. nr. 1 Instalația artistică experiment „Strigătul neînțeles” expus în cadrul expoziției Congresului Național de Speologie din Franța

Această instalație artistică este una atipică, deoarece în timpul expoziției vizitatorii aveau libertatea să se exprime cum

WUOL
books

doreau ei: o puteau privi, o puteau atinge, ba chiar o puteau lovi. Astfel se distrugea imaginea, pentru că pătrățelele mișcate deformau imaginea liliacului. Fiecare gest sau acțiune luată de vizitator era interpretată cu rate de armonie sau haos. Instalația artistică a avut ca tematică protecția mediului, așa că dacă un vizitator dorea doar să privească instalația acest fapt era interpretat ca dorind să ajute la protejarea naturii, lăsând liliacul în habitatul lui (cu imaginea formată). Dacă acesta dorea să atingă instalația sau să o lovească, deformând imaginea, acțiunea era interpretată ca fiind una distrugătoare a naturii.

Prin aceste pătrate, care formau un liliac, am reușit să creez stări în mintea vizitatorului, pentru ca apoi el să decidă ce să facă mai departe. Asemănător se întâmplă și într-un website sau într-o aplicație.

Designerul creează anumite stări utilizatorului. Acestea pot fi pozitive sau negative, putând aduce unele frustrări (pentru că poate nu găsește ceva ce caută, întâlnește o reclamă ce nu îl interesează sau pur și simplu compoziția cromatică nu este una potrivită și i se produce un dezgust la nivel inconștient sau chiar conștient), depinde de cât de gravă este problema.

În continuare vom vorbi despre stilurile de design care ajută benefic utilizatorul să stea mai mult pe site și să consume conținut fără a avea frustrări sau alte emoții conflictuale ce pot determina mai târziu o anxietate sau o depresie, după cum am