



Interaction Design Studio

Λεπτομερειακός σχεδιασμός

Σχεδιασμός του οπτικού συστήματος / περιβάλλοντος διεπαφής (Design of the Visual System)

Οι βασικές αρχές ενός Οπτικού περιβάλλοντος διεπαφής

- Βασίζεται στην μεταχείριση και διάταξη οπτικών αντικειμένων / στοιχείων τα οποία σκοπό έχουν να επικοινωνήσουν συμπεριφορές και πληροφορία.
- Όλα τα στοιχεία σε ένα περιβάλλον διεπαφής έχουν ιδιότητες (σχήμα, χρώμα, μέγεθος, κίνηση κτλ).
- Οι ιδιότητες αυτές σε συνδυασμό με την δυναμική της διαφοροποίησης τους, σκοπό έχουν την παραγωγή νοήματος κατά την αλληλεπίδραση.

Οι ιδιότητες

- Σχήμα (shape)
- Μέγεθος (Size)
- Τιμή (value)
- Απόχρωση (Hue) & χρώμα (colour)
- Κατεύθυνση (Orientation)
- Υφή (Texture)
- Θέση (Position)
- Κίνηση (Motion)
- Διάδραση (interaction)
 - (Controls and Widgets)
- Τυπογραφία και γραμματοσειρές (Typography)
- Εικονίδια και μενού (Icons & menus)
- Ήχος (Sound)

Αξιώματα στην σχεδίαση Οπτικών Διεπαφών

1. Χρησιμοποιούμε **οπτικές ιδιότητες** για να **ομαδοποιήσουμε** στοιχεία και να δημιουργήσουμε **ιεραρχίες**,
2. Προσφέρουμε **οπτική δομή** (visual structure) και **ροή** (flow) για κάθε επίπεδο οργάνωσης,
3. Χρησιμοποιούμε **συνεκτική** (cohesive), **συνεπής** (consistent), και **σχετική** (contextually appropriate) **γραφιστική πληροφορία**,
4. Ενοποιούμε το **στυλ** και την **λειτουργικότητα** **περιληπτικά** και με **σκοπό**,
5. Αποφεύγουμε την οπτική σύγχυση και αταξία

Ιεραρχίες

Distinctions & Hierarchy

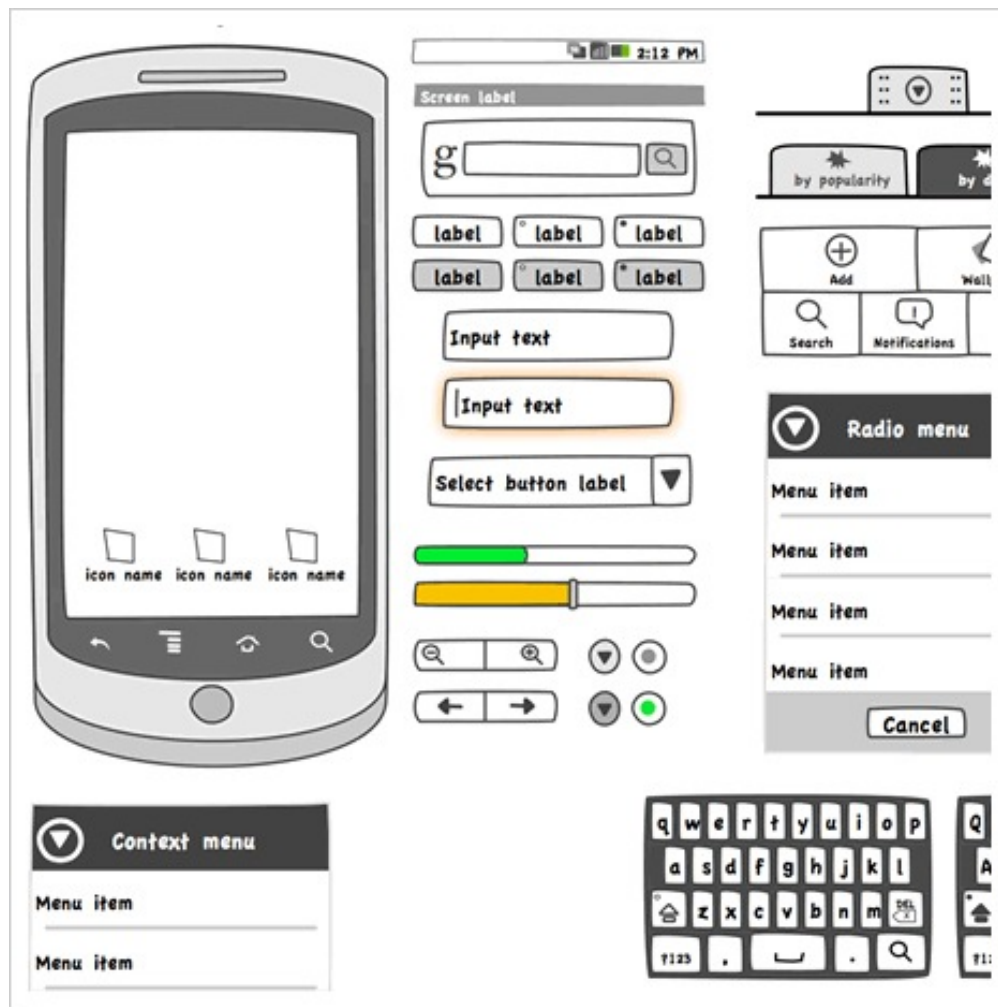


No Visual Hierarchy



A large diagram illustrating a hierarchy of nested boxes. The outermost box is light green and contains a blue vertical bar on the left. Inside it is a yellow box with a dark red border, titled "Computer Books". Within the yellow box is a smaller dark red box titled "One Particular Computer Book". Inside the dark red box is a blue square representing a book cover, followed by the text "Blab Blab Blab" repeated ten times. To the right of the text is the price "\$24.95".

Ιεραρχίες



Ιεραρχίες

John Mees

films  originally written and produced documentaries	photos  collections of images and photography	music  original scored and composed works	demos  reels of work featuring past experience	articles  writings, articles and selected essays
--	---	--	--	--

John Mees is an independent Canadian producer

Over 10 years of experience in television and music, with projects that include editing and graphics for the Coca Awards, band promos, and video directing for concerts. John is currently based in Asia to work independently and produce his own features. His most recent work is a documentary from Cambodia titled "Midnight Sunrise". Before moving abroad John worked at Craig broadcastings A-Channel in Winnipeg (currently City TV) as the stations camera, lighting and sound for over 300 commercials and station promos.

Recent Articles

- Cambodia Chronicles - part 3
- Cambodia Chronicles - part 2
- Cambodia Chronicles - part 1

Interesting Links

- Buy Tickets
- New York Film and Video Festival
- Hidden Cambodia

Contact John

More John

- [myspace](#)

All information and material © John Mees, 2007. All Rights Reserved.
Designed by [Ben Hays](#), driven by [Wordpress](#)

Οπτική Δομή και Ροή



Poň

The image shows three wireframes (1, 2, 3) for a student management system, with various annotations and a thought bubble.

Wireframe 1: A main dashboard with sections for STUDENTS, COURSE INFO, COST ESTIMATE, and ACCOMMODATIONS. Annotations include: "Add a Student and show final total 'Add' button?", "Student synagize fees?", and "Add to SV1 or SV2?".

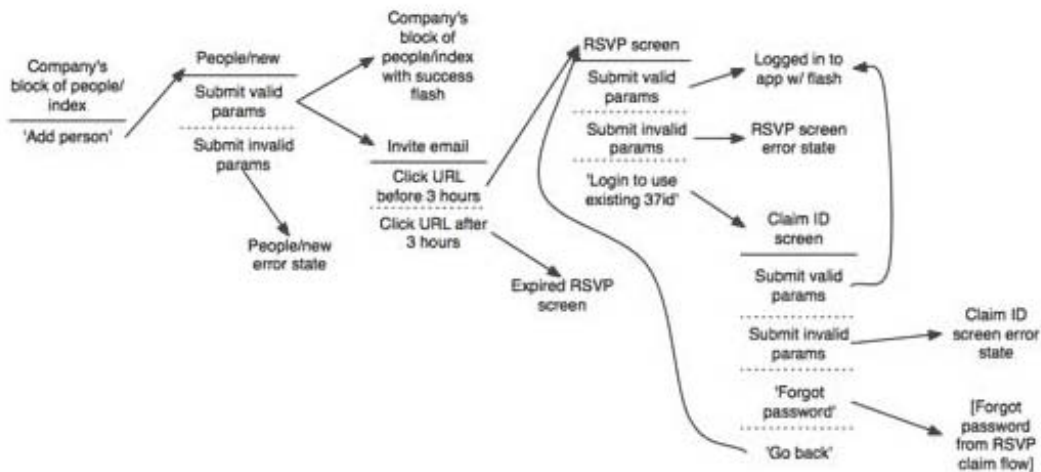
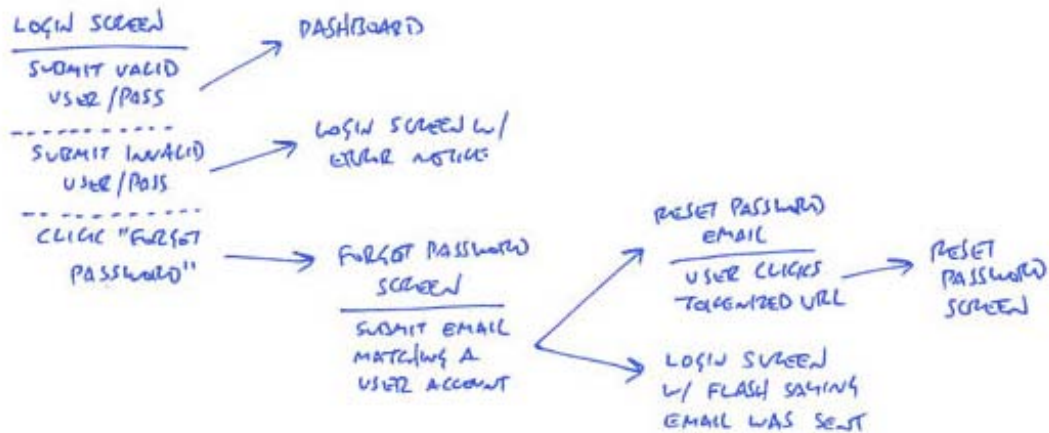
Wireframe 2: A detailed view for a student (Student: JORAN WATTHEL) showing COURSE INFO, ACCOMMODATIONS, and COST ESTIMATE. Annotations include: "update", "what about adding a course that's not from this city/country?", "Auto-add to costestimate show 'update' button?", "Grouping the courses together?", and "click to load the estimate?".

Wireframe 3: A view for a package (PACKAGE #2) showing COURSE INFO, ACCOMMODATIONS, and COST ESTIMATE. Annotations include: "Auto-add to costestimate show 'update' button?".

Thought Bubble: Reconcile "Add Student"

- Keep the Cost Estimate section, generally, the same.
- INCORPORATE OTHER NOTES...
- CAN THEY/DO THEY WANT TO Add multiple ACCOM's to the same course/package
- COST ESTIMATE (RENAME) PROPERTIES concept -
 - ↳ does this make sense?
 - ↳ how often do SA's make multiple options?
 - ↳ AM I over-complicating?

Poň



Απλότητα (Simplicity)

The Google logo is centered on the page, featuring its characteristic multi-colored letters: a blue 'G', a red 'o', a yellow 'o', a blue 'g', a green 'l', and a red 'e'.

[Advanced search](#)
[Language tools](#)

Google Search

I'm Feeling Lucky

New! Television, meet search engine. [Introducing Google TV.](#)

[Advertising Programs](#)

[Business Solutions](#)

[About Google](#)

[Go to Google Greece](#)

© 2010 - [Privacy](#)

Αμφισημία (ambiguity)



Οπτικά χαρακτηριστικά

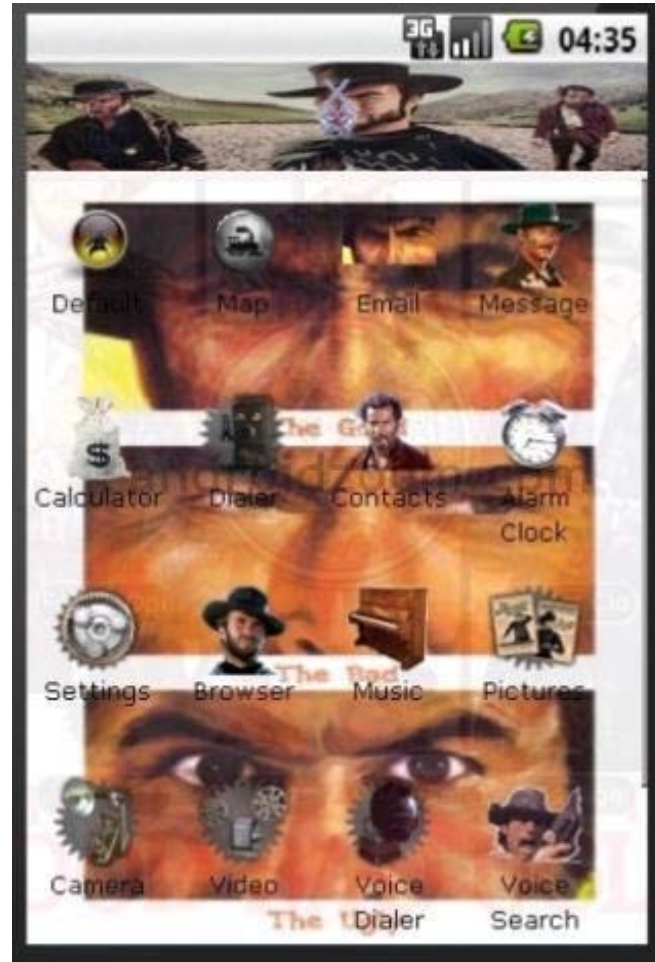


Συνεκτική, συνεπής και σχετική γραφιστική πληροφορία



Χρήση γνωστών και ξεκάθαρων
συμβόλων.

Οπτική σύγχυση και αταξία



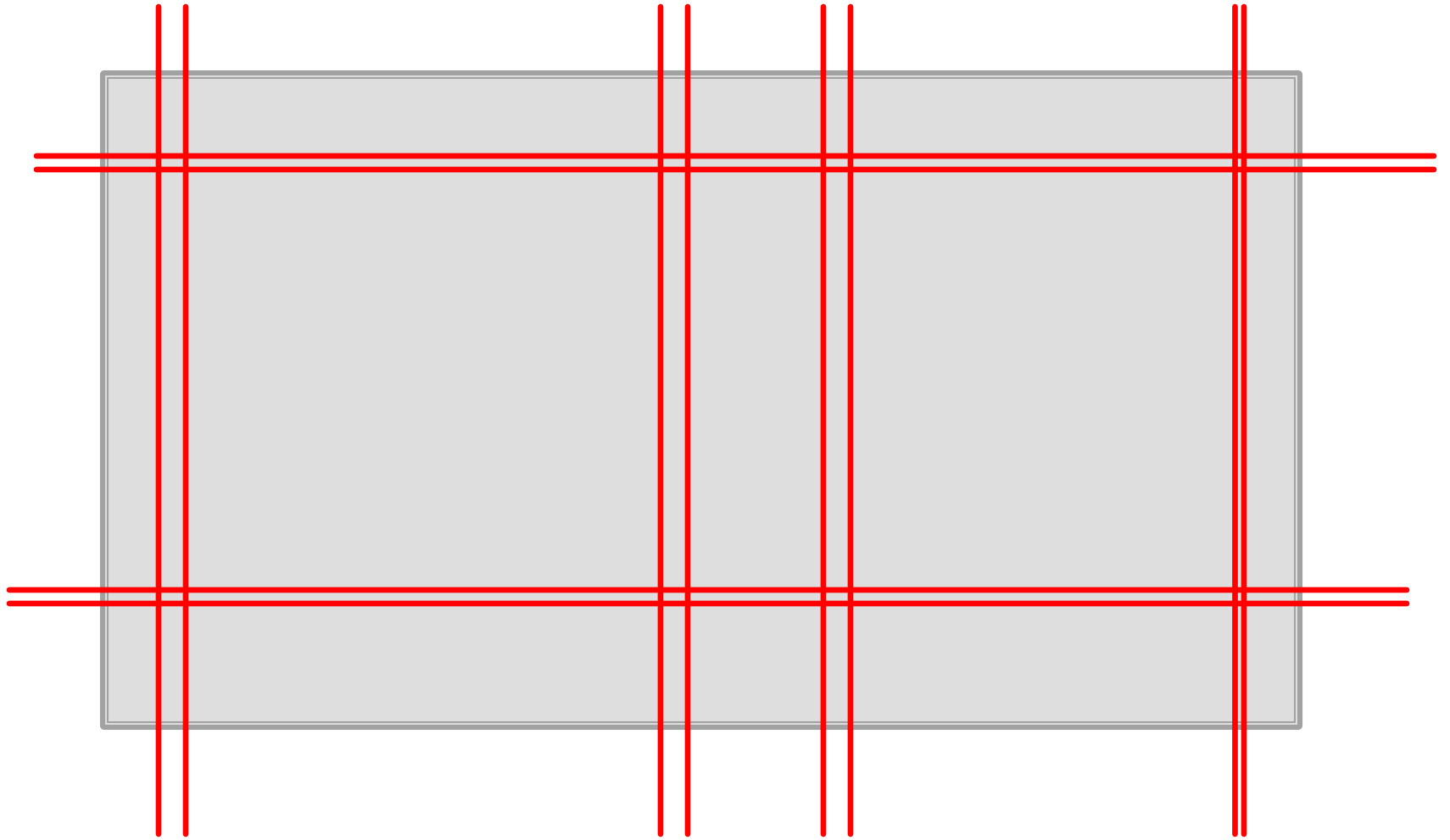
Οπτική σύγκριση και αταξία



Εργαλεία Σχεδίασης Οπτικών περιβαλλόντων διεπαφών

- Grid systems
- Wireframes
- Visual Flow

Grid systems



Grid systems



Menu and content dynamic



Menu fixed, Content dynamic



Menu and content dynamic



3 columns, all dynamic



4 columns, all dynamic



Menu floating



Menu fixed, content & header dynamic



3 columns fixed centered



dynamic with header and footer



fixed BOX centered

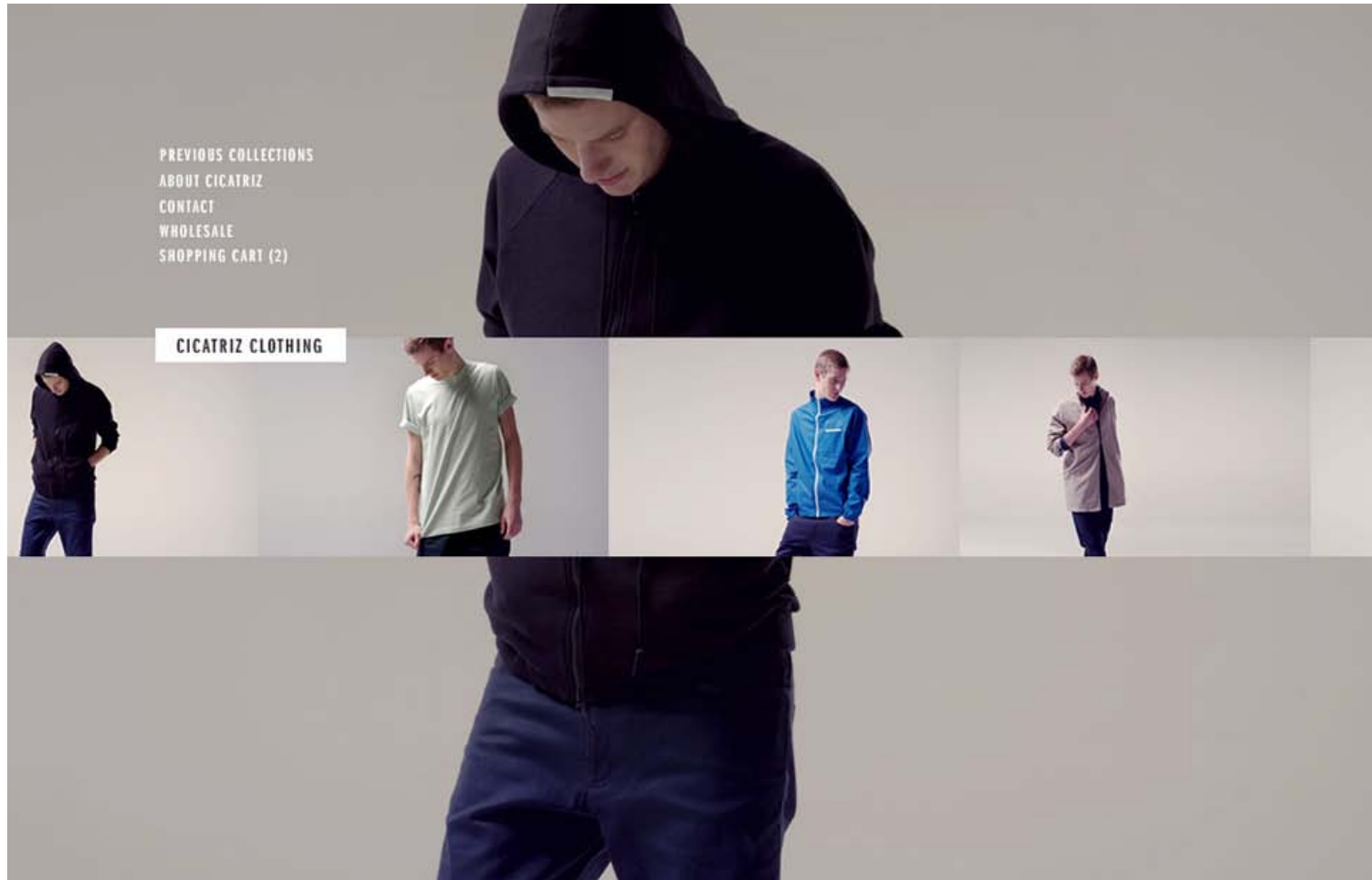


dynamic BOX centered



fixed Box totally centered

Grid example



Grid example

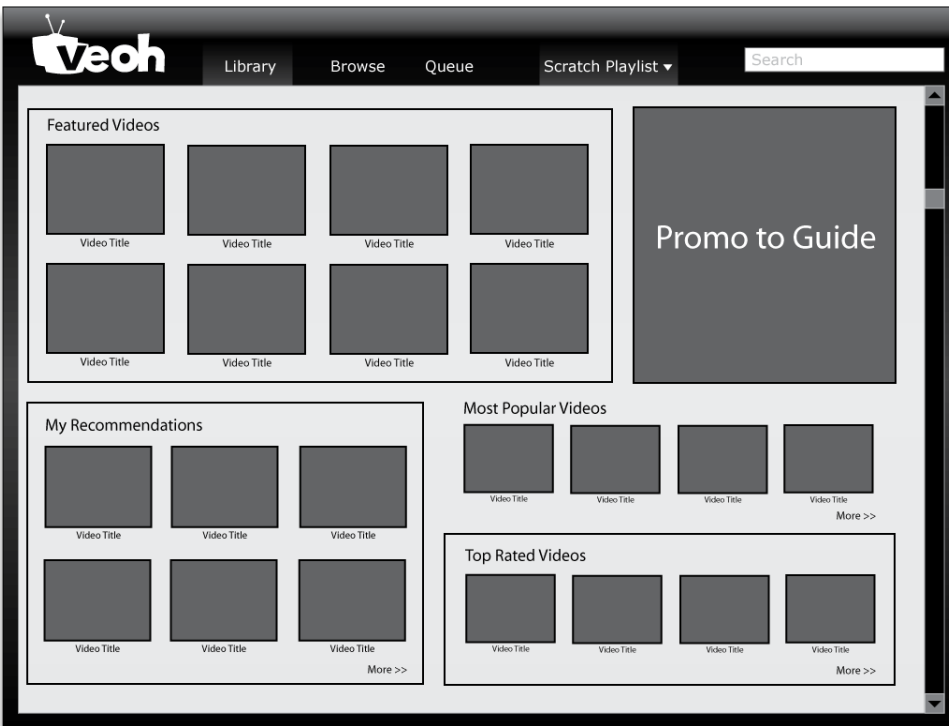
PREVIOUS COLLECTIONS
ABOUT CICATRIZ
CONTACT
WHOLESALE
SHOPPING CART (2)

CICATRIZ CLOTHING

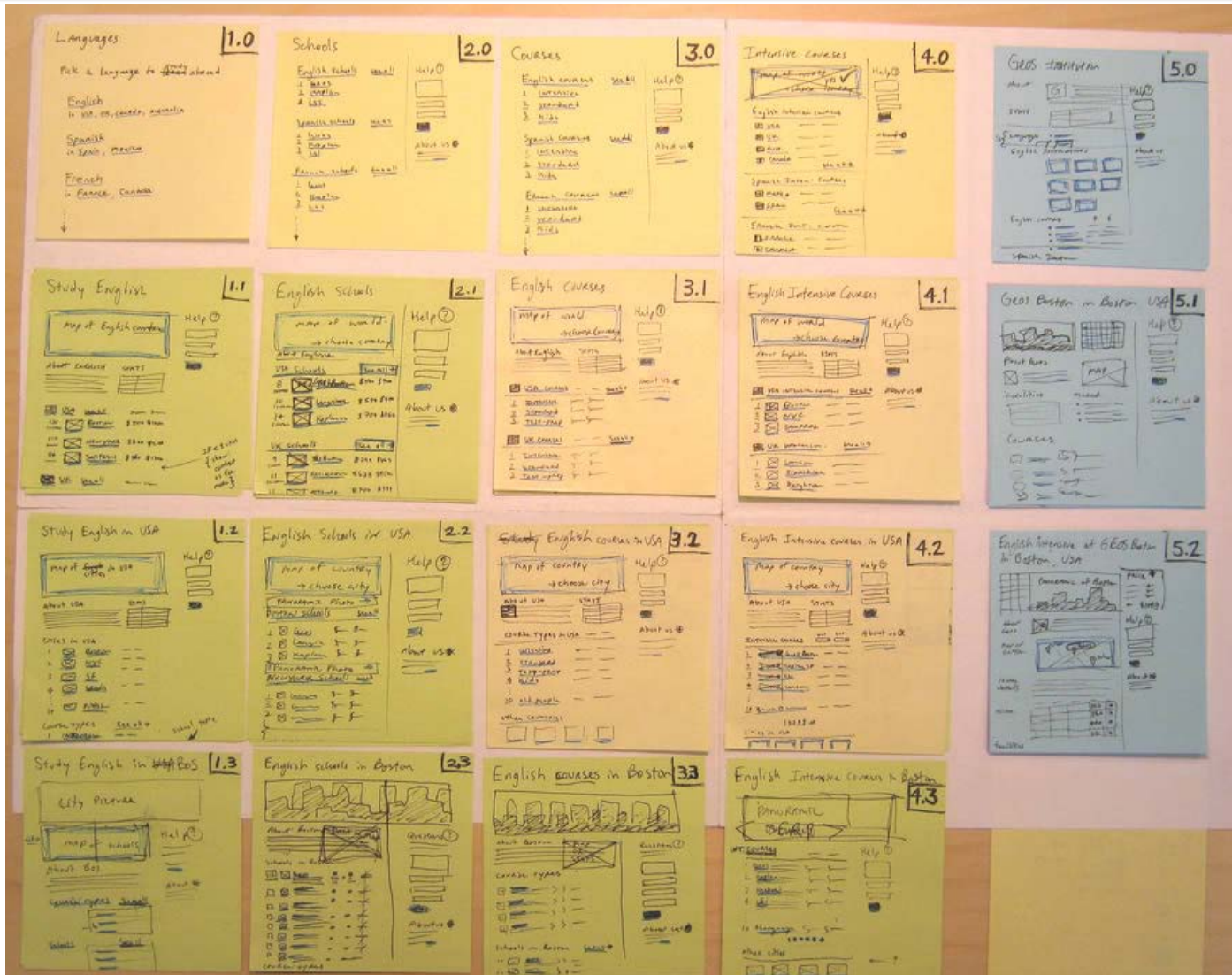


Wireframes

Wireframes



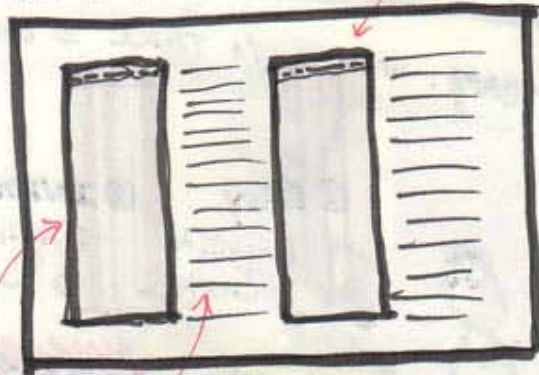
Wiremaps



Πληροφορία αλλαγών στα σκίτσα

Aug 20 Templates

Long double
8.5 x 11



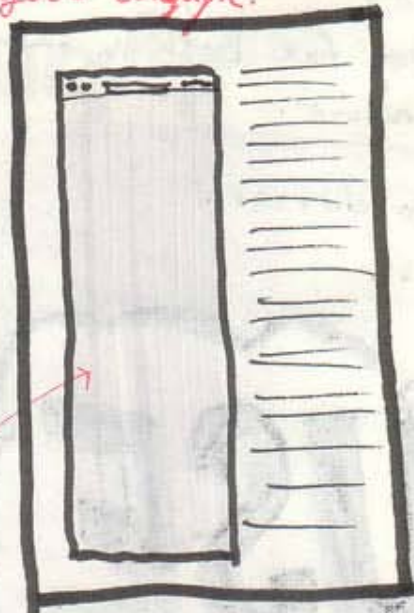
Long pages!

NOTES nearby!

2 versions are good enough.

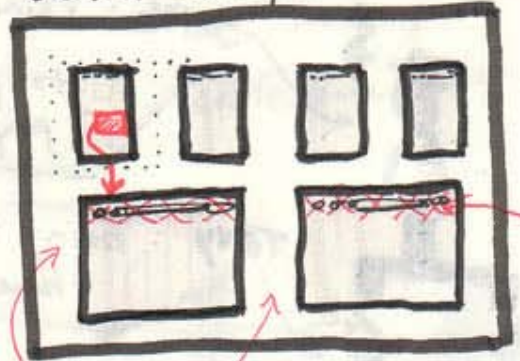
NO GRID LINES!

I know how to draw a straight line!



8.5 x 11 Long single

8.5 x 11 Four by Two



Room for NOTES alongside.

NO! Remove menu bar so they can be "zoomed" sections of the UI

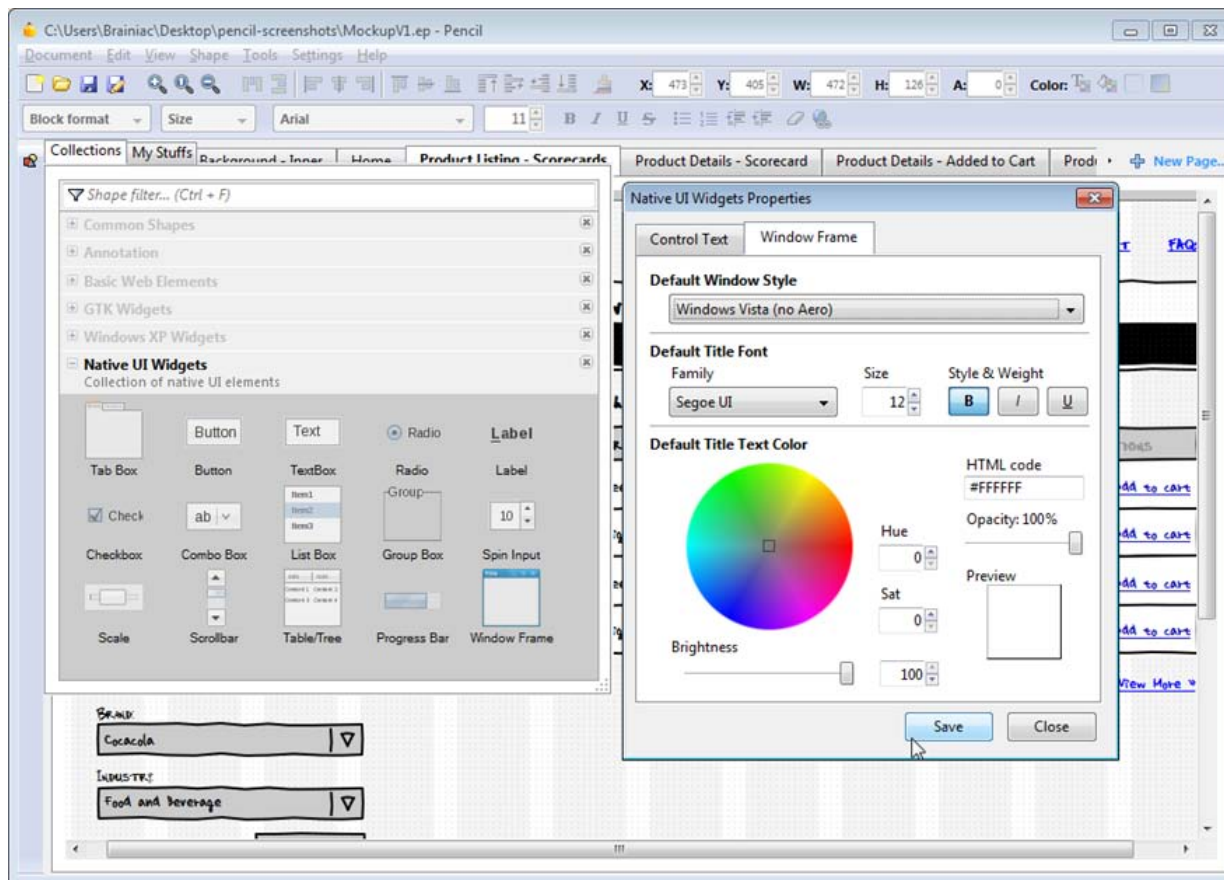


INSPIRED BY

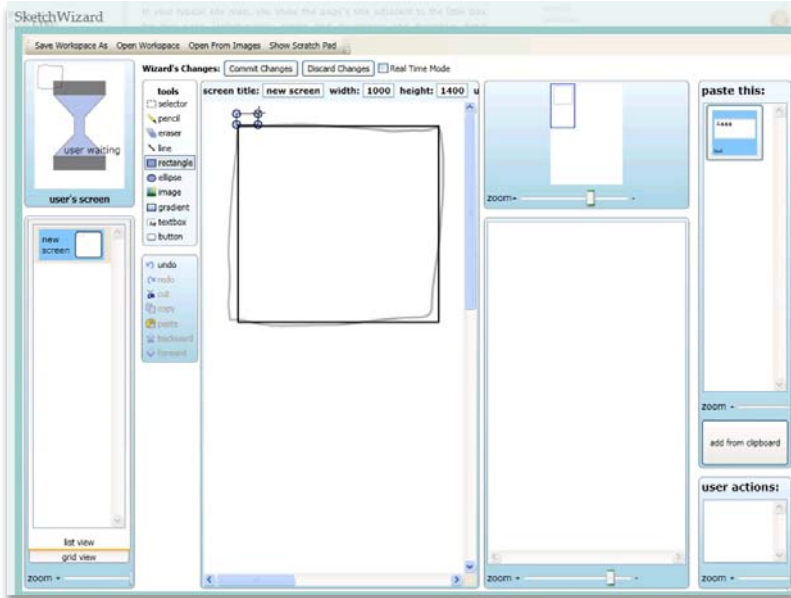
ADAPTIVE PATH

Λογισμικό σχεδίασης UI wireframes/ flow

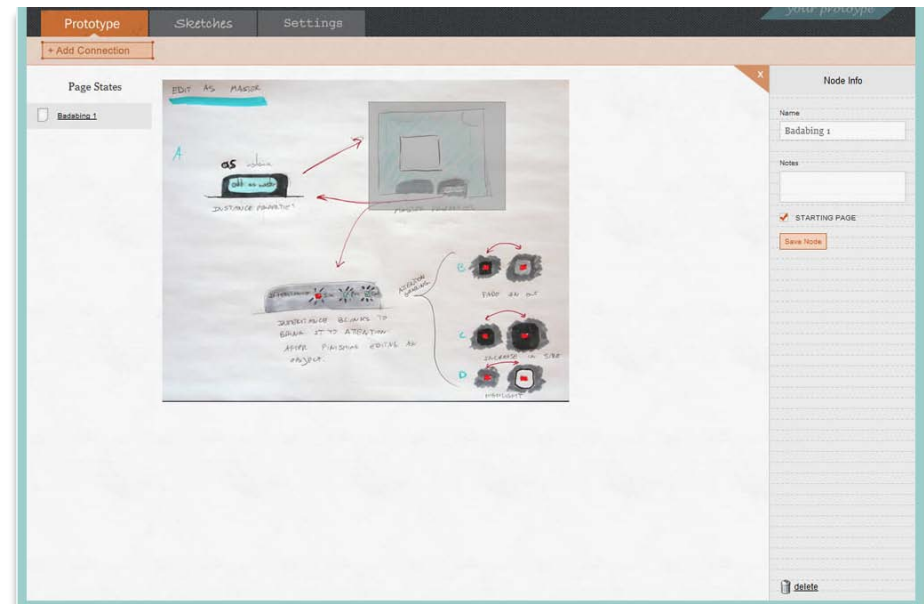
<http://pencil.evolus.vn/en-US/Home.aspx>



Λογισμικό σχεδίασης UI wireframes/ flow



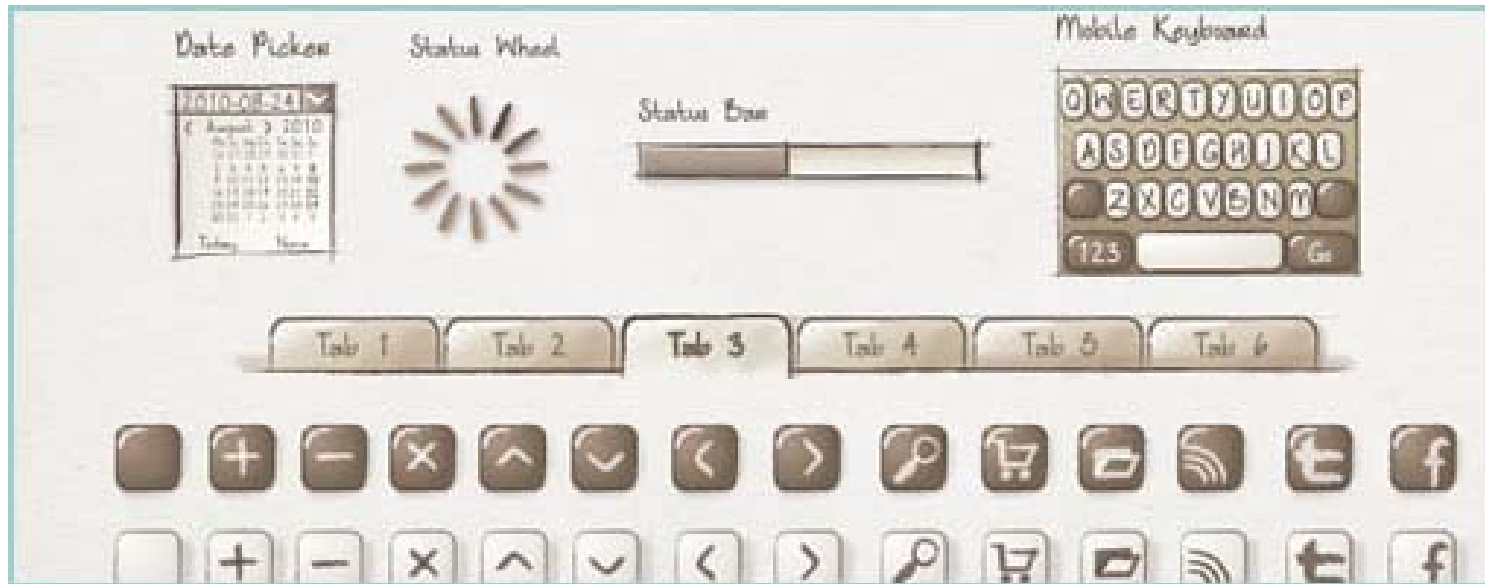
<http://dub.washington.edu:2007/project/sketchwizard/>



<http://connectasketch.com/>

Λογισμικό σχεδίασης UI wireframes/ flow

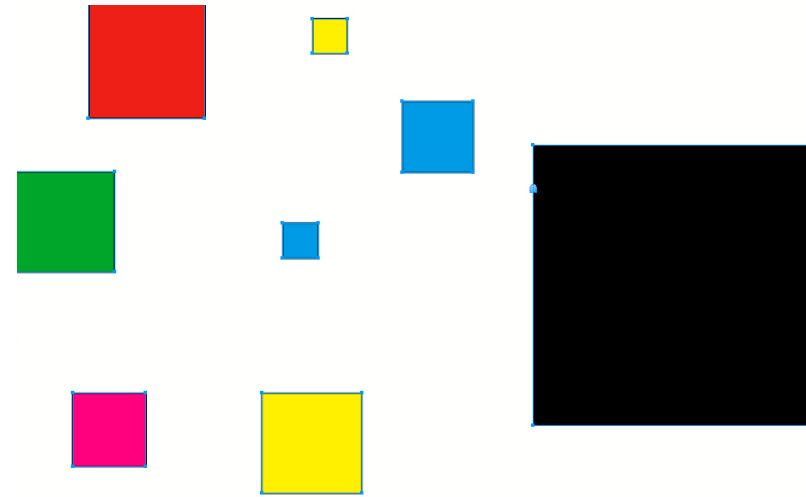
Sqetch



<http://www.eleqtriq.com/2010/08/sqetch-h-wireframe-toolkit/>

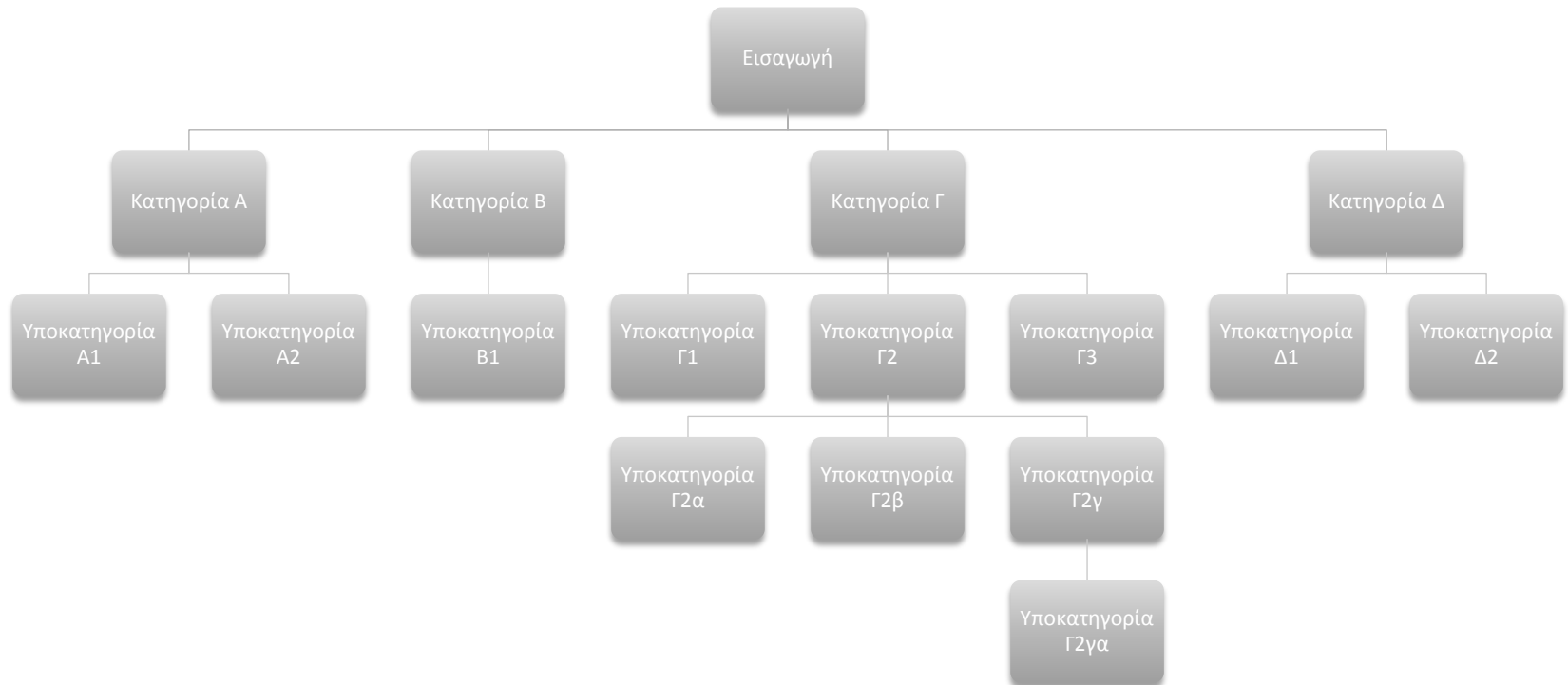
Οπτική Ροή

- Τα αντικείμενα τα οποία αποκτούν μια οπτική συσχέτιση θεωρούνται ότι έχουν και νοηματική συσχέτιση.



Δεδομένα: Καθορισμένο Περιεχόμενο & Προδιαγραφές

- Σχεδίαση Πληροφορίας → Δομή Περιεχομένου



Δεδομένα: Επισκόπηση Πλοήγησης / Δενδροειδής δομή

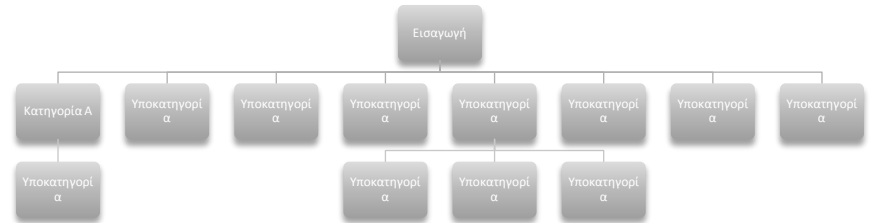
- μπορεί να εκτείνεται σε βάθος ή σε πλάτος
- έκταση σε βάθος
 - πολλά διαδοχικά επίπεδα ανάλυσης μέχρι την τελική πληροφορία
 - πρόβλημα: ο χρήστης πρέπει να ακολουθήσει μεγάλη σειρά βημάτων
- έκταση σε πλάτος
 - μπορεί να περιορίσει αυτό το πρόβλημα
 - κίνδυνος δημιουργίας πολλών υποκατηγοριών στο ίδιο επίπεδο
 - συγκέντρωση πολλών θεμάτων σε μια οθόνη
 - δυσκολεύει τη σχεδίαση της διεπαφής
 - προκαλεί σύγχυση στο χρήστη

Δεδομένα: Επισκόπηση Πλοήγησης / Δενδροειδής δομή

Κάθετη – Κατά Βάθος



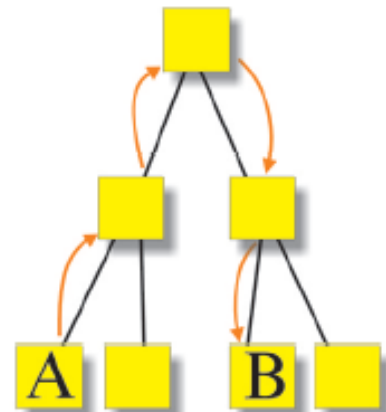
Οριζόντια – Κατά Πλάτος



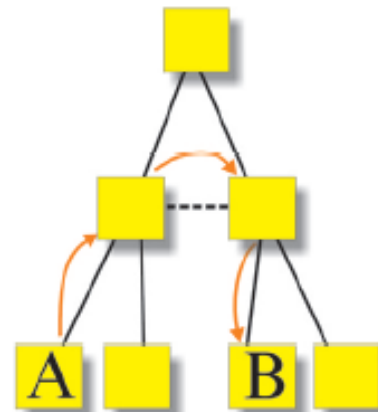
Δεδομένα: Επισκόπηση Πλοήγησης / Δενδροειδής δομή

- Απαραίτητος κρίνεται ο συγκερασμός μεταξύ των δύο
- υιοθέτηση προσέγγισης που λειτουργεί αποτελεσματικά από άποψη ευκολίας χρήσης
- πρόβλημα γρήγορης, εύκολης πρόσβασης:
 - μετάβαση από έναν κόμβο σε άλλο στο ίδιο επίπεδο δενδροειδούς δομής
 - σε αυστηρά ιεραρχική δομή ο χρήστης ανεβαίνει ένα επίπεδο πάνω και κατεβαίνει πάλι κάτω για να μεταβεί στον κόμβο
 - ιδιαίτερα ενοχλητικό για πολλά θέματα στο ίδιο επίπεδο
 - είναι σκόπιμο να παραβιάζεται η αυστηρή δενδροειδής δομή

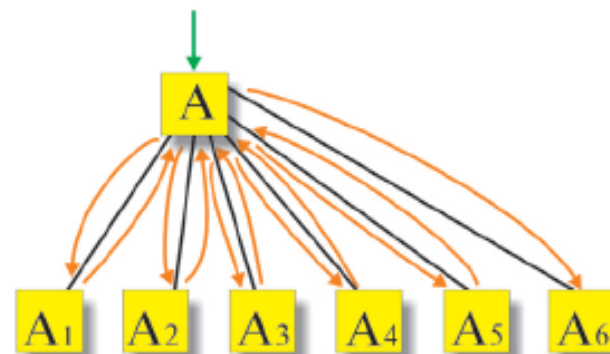
Δεδομένα: Επισκόπηση Πλοήγησης / Δενδροειδής δομή



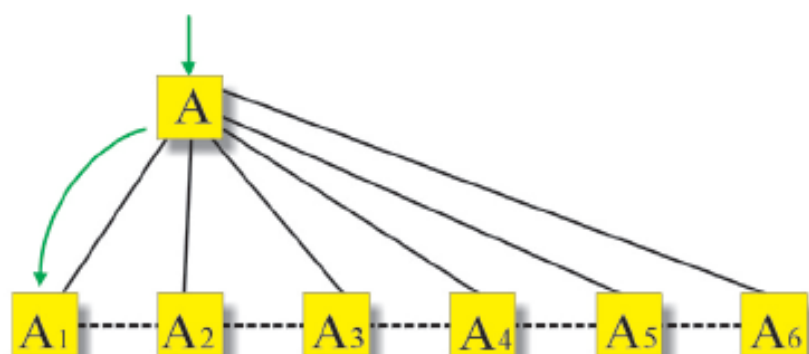
Η μετάβαση από το A στο B απαιτεί 4 κινήσεις



Η μετάβαση από το A στο B απαιτεί 3 κινήσεις



Για να δει ο χρήστης όλες τις υποκατηγορίες της A πρέπει να κάνει 12 κινήσεις (περνώντας 5 φορές από την A)

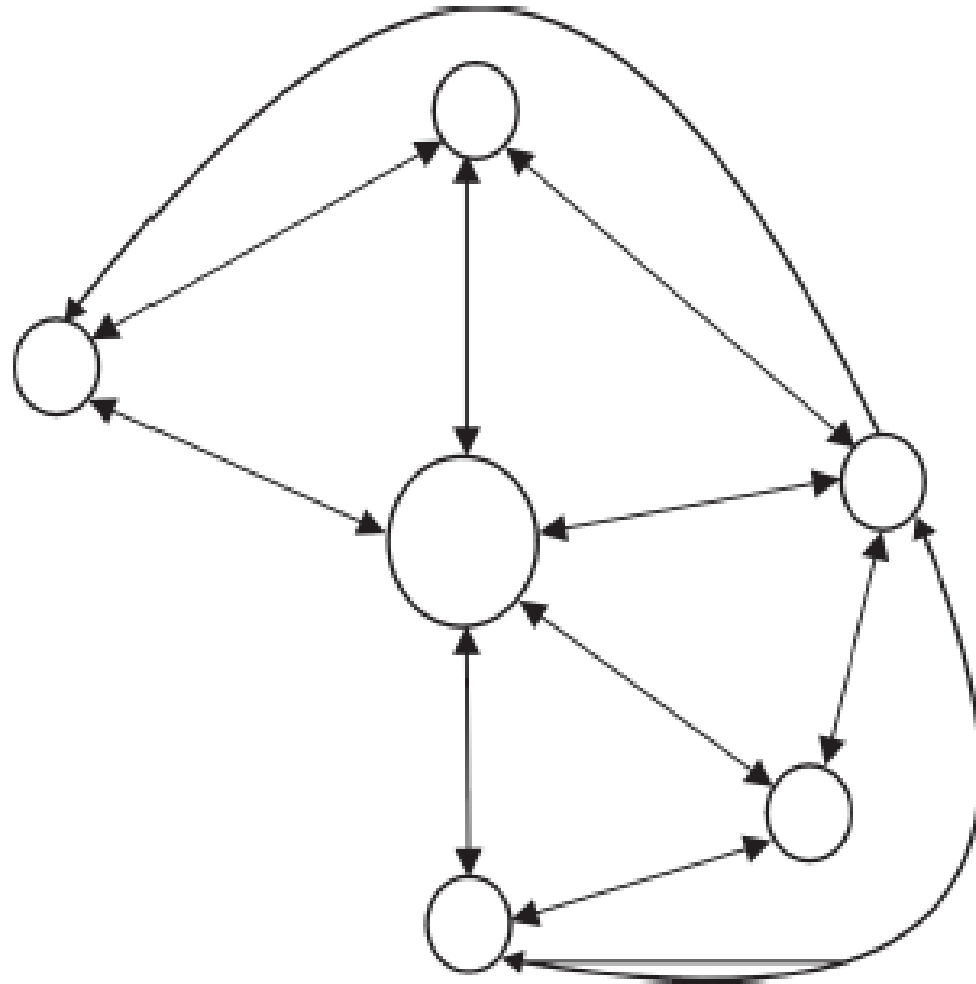


Εδώ ο χρήστης περνά 1 μόνο φορά από την A και κάνει 7 κινήσεις μόνο.

Δεδομένα: Επισκόπηση Πλοήγησης / Δενδροειδής δομή

- συχνά αναφέρεται και ως δικτυακή δομή
- μπορούν να υπάρχουν συνδέσεις από και προς κάθε κόμβο
- παρουσιάζει πλήρη ευελιξία
- δεν παρέχει προκαθορισμένες δομές παρουσίασης, επιτρέπει στο χρήστη να επιλέξει την πορεία που θα ακολουθήσει
- αυτό το μοντέλο υιοθετείται σε εφαρμογές υπερκειμένου / υπερμέσων στον Παγκόσμιο Ιστό
- πρόβλημα:
 - ο χρήστης χάνεται μέσα στο πλήθος των συνδέσμων
 - ξεχνά σε ποιο σημείο βρίσκεται
- θα πρέπει:
 - διεπαφή που επιτρέπει στο χρήστη να παρακολουθήσει την πορεία του
 - κατάλληλα επιλεγμένοι σύνδεσμοι -> ευχρηστία
 - κομβικά σημεία επιστροφής του χρήστη

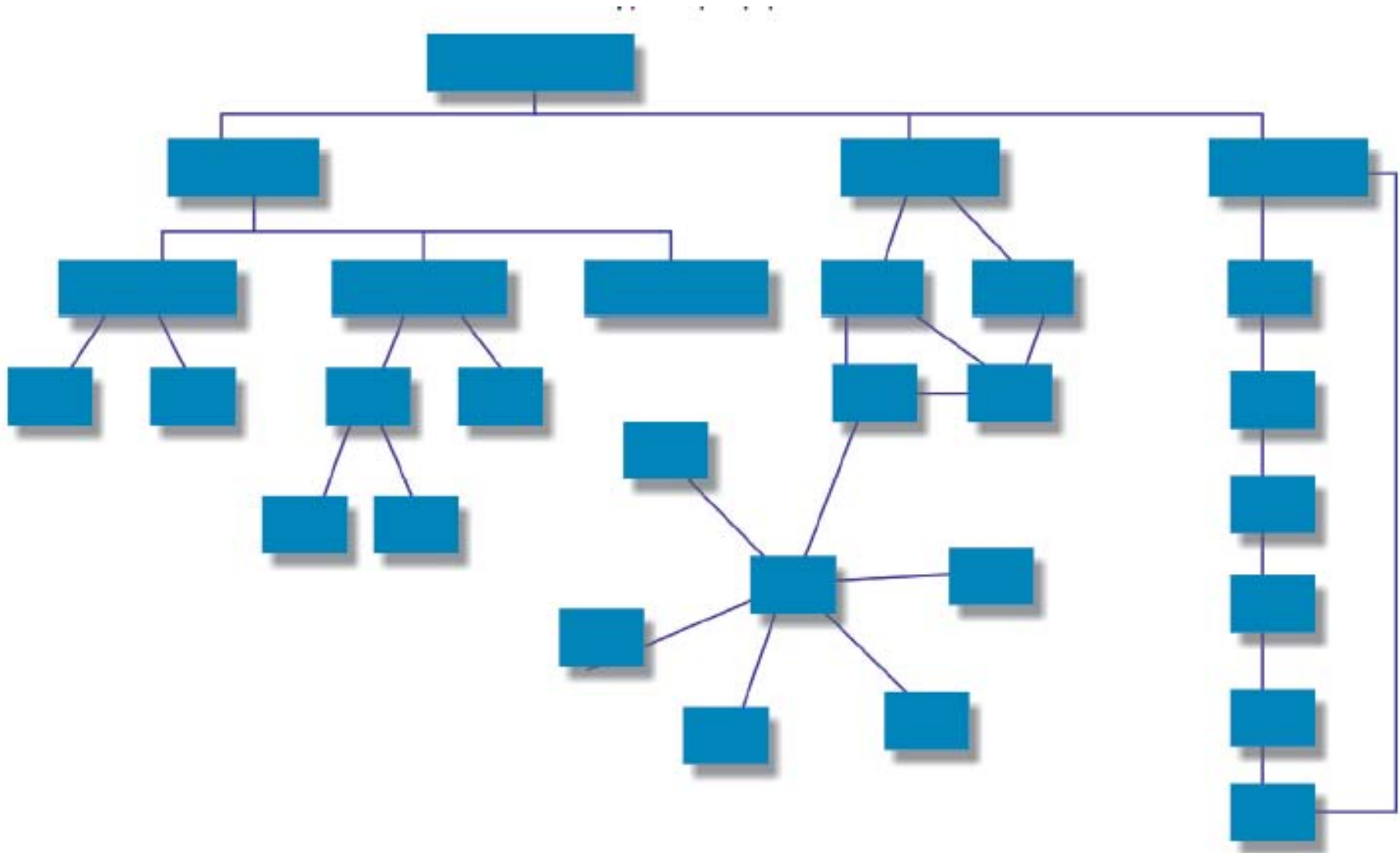
Δεδομένα: Επισκόπηση Πλοήγησης / Δενδροειδής δομή



Δεδομένα: Επισκόπηση Πλοήγησης / Δενδροειδής δομή

- στην πράξη, οι παραπάνω δομές δεν χρησιμοποιούνται αποκλειστικά
- συνήθης προσέγγιση:
 - συνδυασμός περισσότερων δομών
 - κατάλληλη επιλογή τους για διαφορετικές θεματικές ενότητες της εφαρμογής

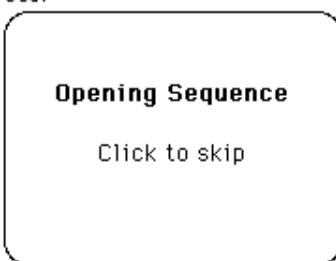
Δεδομένα: Επισκόπηση Πλοήγησης / Υβριδική δομή



VISIONS OF YEATS FLOWCHART

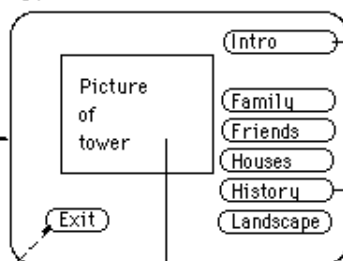
14.10.94 (S—menu screen, M—motion sequence, av—audio-visual essay)

S0av



Click to quit the program. No need for a "Confirm" dialog box here.

S1



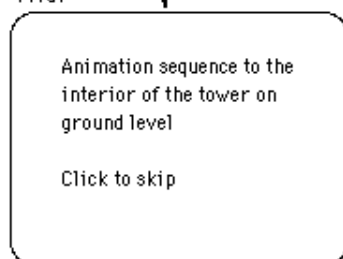
S1.1av

Audio-visual essay to introduce the subject. When finished, returns to the previous menu (1.0). Click to skip.

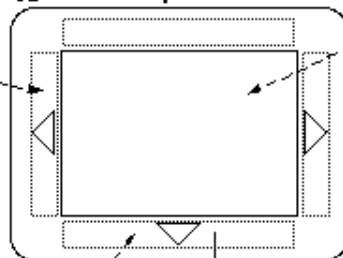
S1.5av

Audio-visual essay to introduce the subject. Click to skip.

M1av



S2

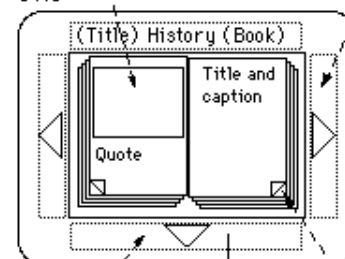


As the cursor moves over this arrow represented by the arrow, the label "Main Menu" appears. The viewer will not see the dotted rectangle,—just the arrow. Click and screen S1 appears.

As the cursor moves over a hotspot within this area, a label appears at the top of the screen, indicating and naming the hotspot. Clicking on a hotspot triggers a zoom-in on the object in question, a run-through sequence in the case of a door, or an AV essay (such as S1.5av above) in the case of a window.

Click to either zoom in (if a still picture) or to play (if a movie or sound file). An icon should indicate whether this is a still, or movie, or sound file.

S1.5



As the cursor moves over this arrow represented by the arrow, the label "Main Menu" appears. The viewer will not see the dotted rectangle,—just the arrow. Click and screen S1 appears.

As the cursor moves over the areas represented by the left/right arrows, the label "Tower" appears. The viewer will not see the dotted rectangle,—just the arrow. Click within these areas and you move back from the book into the centre of the tower room where the book is located. Either left or right arrow will have the same effect in this instance.

As the cursor moves over these lower corners of the book, the upturn animates. Click within these areas to flick through the pages of the book. A decision has yet to be made about the desirability of a transition effect here. The pages are linked in a loop—click left from the first page to the last page; click right from the last page to the first page. text must be able to fit on a single page. This will fix the number of words in quote and captions. There will be no text scroll boxes.

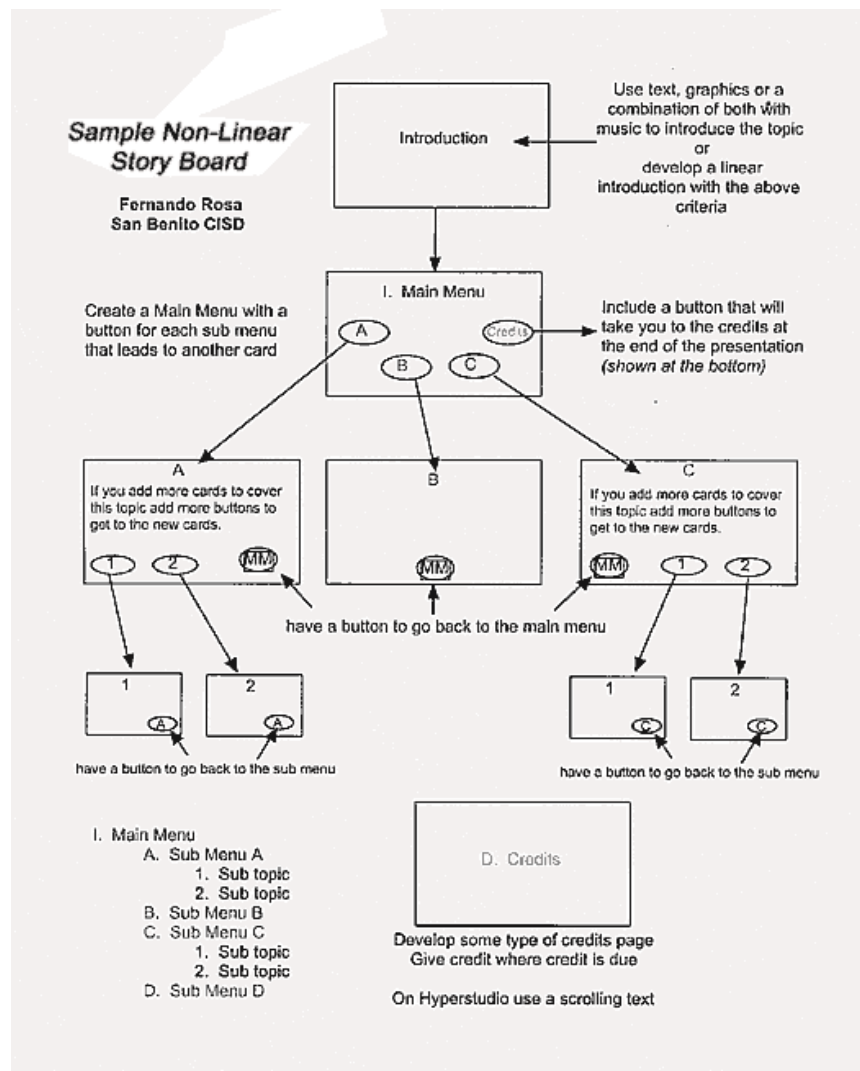
Hotspots

There will be five interactive tower-windows, one for each theme accessible also from the main menu.
There will be at least five interactive books.
There will be a harp, with three of the strings able to trigger a song recording (we've got three recordings only but that's enough to demo the idea).
There will be a writing desk with an open book upon it.
The interactive books will be located separately from each other.
There will a fireplace, but the fireplace will not be active.
At this stage hotspots should be located roughly 90° about the room from each other in a 360° pan, to cut down on the number of possible movements about the building. Clicking on the bottom door brings you to the floor above in one smooth sequence. On an upper floor, clicking on a door bring one to the point where one can choose to go up or down the stair well. The choices here will be UP/DOWN (depending where in the virtual tower picture you click) or back to the centre of the room by clicking either of the Left/right arrows. Clicking UP brings one to a point on the stairs where one can choose to click to enter a room or click to continue to the next level. On the top floor, clicking on the door brings one in one smooth sequence to the floor immediately beneath, where one can choose to enter a room or continue down the stairs.

Περιγραφή Πλοήγησης και Αλληλεπίδρασης: Storyboards

- πίνακας ιστορίας ή πινάκιο εξιστόρησης:
 - πλάνο που αναπαριστά ακολουθιακά τμήματα της εφαρμογής
 - συνδυασμός κειμένου, γραφικών αναπαραστάσεων
 - προέρχεται από το χώρο της σκηνοθεσίας
 - ταιριάζει σε παρουσιάσεις που εξελίσσονται στο χρόνο
- μορφή storyboard:
 - σειρά από εικόνες που αντιπροσωπεύουν το περιεχόμενο της οθόνης του υπολογιστή σε διάφορες χρονικές στιγμές
 - σχήματα σχεδιασμένα με το χέρι
 - δεν είναι απαραίτητο να αναπαριστούν με ακρίβεια αυτό που θα φαίνεται, αρκεί να μεταδίδουν τη γενική εικόνα.

Περιγραφή Πλοήγησης και Αλληλεπίδρασης: Storyboards



Σχεδίαση Οπτικού Περιβάλλοντος Διεπαφής – Βασικές Οθόνες

- Συνδυασμός των στοιχείων γραφικών και των προδιαγραφών περιεχομένου και διάδρασης στις οθόνες με τις οποίες θα αλληλεπιδράσουν οι χρήστες
 - **Mock-ups** σε χαρτί ή ψηφιακό των οθονών
- Θέματα που πρέπει να ληφθούν υπ' όψιν
 - Επιλογή γραμματοσειρών και στυλ
 - Αναγνωσιμότητα
 - Διάταξη οθόνης
 - Επιλογή χρωμάτων
 - Σχεδίαση εικονιδίων και πλήκτρων



Βιβλιογραφία

1. Garrett, J.J. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web*. (New Riders Press: 2002).
2. Goodwin, K. *Designing for the Digital Age: How to Create Human-centered Products and Services*. (John Wiley & Sons: 2009).
3. Lazar, J. *Research methods in human-computer interaction*. (Wiley: Chichester West Sussex U.K., 2010).
4. Cooper, A., Reimann, R. & Cronin, D. *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*. (Wiley: 2007)
5. Cooper, A. *The Inmates Are Running the Asylum: Why High Tech Products Drive Us Crazy and How to Restore the Sanity*. (Sams - Pearson Education: 2004).
6. Unger, R. & Chandler, C. *A Project Guide to UX Design: For user experience designers in the field or in the making*. (New Riders Press: 2009)
7. Pirhonen, A., Hannakaisa, I., Roast, C.R. & Saariluoma, P. *Future Interaction Design*. (Springer-Verlag London Ltd: 2005)
8. http://www.designcrux.netfirms.com/designex_storyboard.html