

Analiza rețelei de UI/UX Design și Graphic Design

În efectuarea acestui studiu de caz, am realizat un proiect privind dezvoltarea unui sistem de rețea bazat pe socio-demografie, competență și utilizarea softurilor pentru web design. Am luat această hotărâre deoarece, am considerat că o analiză bazată pe aceste două domenii ar aduce la rezultate interesante prin interferarea lor naturală în sfera întinsă a designului.

Echipa noastră!

Fiecare membru aduce ceva special la masă și lucrăm împreună pentru a atinge obiectivele comune!



Botar Vasile Cristian

Graph Creator & Team Coordinator



Bucos Andrei

Project Design & Image Lead



Armando Bulucea-Rene

Strategic Forms Distributor & Word Editor



Leonard Cofariu

Voice-Over & Video Production



Rebeca Bordea

Strategic Forms Distributor & Word Editor

15 zile

Numărul de zile în care am strâns date

45+ de răspunsuri

Numarul de răspunsuri pe baza formularelor

Colectarea de date

Pentru realizarea analizei rețelelor, a fost necesară colectarea de date, stadiu realizat prin crearea unui formular, ce avea scopul de a strânge date generale despre utilizatori.

Prin această metodă, am obținut un număr de 49 de răspunsuri în decursul a 15 zile (03.12.2022-18.12.2022), formularul fiind distribuit în diverse grupuri de specializare, pe platforma Facebook. După colectarea datelor, următoarea etapă a fost de analizare a datelor și crearea graficelor rețelelor.

Rețeaua de software Graphic Design

Scopul analizei a fost de a ne crea o idee referitoare la software-uri folosite în graphic design. Cu ajutorul datelor colectate am observat că cei 49 de respondenți folosesc software specifice în graphic design.

Pasul 1

Analiza la nivelul ecosistemului

Analizam un ecosistem cu două elemente de rețea, 61 de noduri reprezentate de softwarele utilizate și respondenții acestei analize.

Pasul 2

Analiza la nivelul comunităților

Analiza rețelei de design grafic poate arăta procentul de modularitate de 28% prin identificarea comunităților, care sunt în număr de 5.

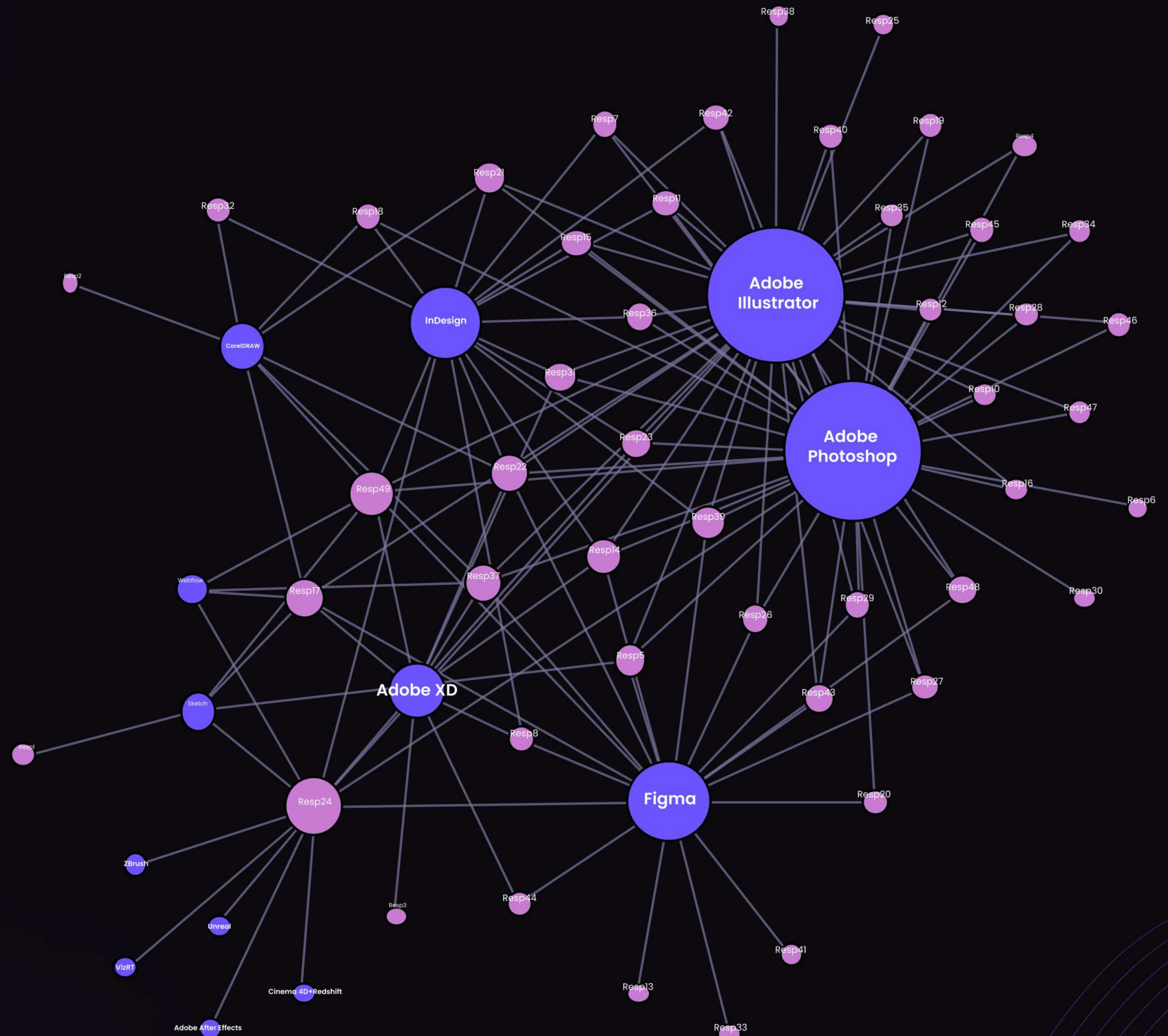
Pasul 3

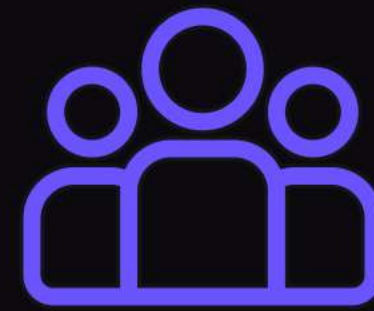
Analiza la nivelul nodurilor

După eliminarea nodurilor respondenților, am identificat un total de 13 noduri care reprezintă programele utilizate de aceștia, legate prin 73 de link-uri.

1. Analiza la nivelul ecosistemului

Așa cum am menționat, pentru ecosistemului analizat avem două elemente de rețea, 61 de noduri reprezentate de softwarele folosite și respondenții acestei analize. Conexiunile au fost în număr de 139 care sunt denumite și edges. Datorită structurii rețelei, se poate observa că această structură este de tip centralizat. Aceasta nu are izolați și este The Gigant Component. Densitatea legăturilor este de 8% și este dată de intensitatea interacțiunilor dintre noduri atât respondenți, cât și programe.



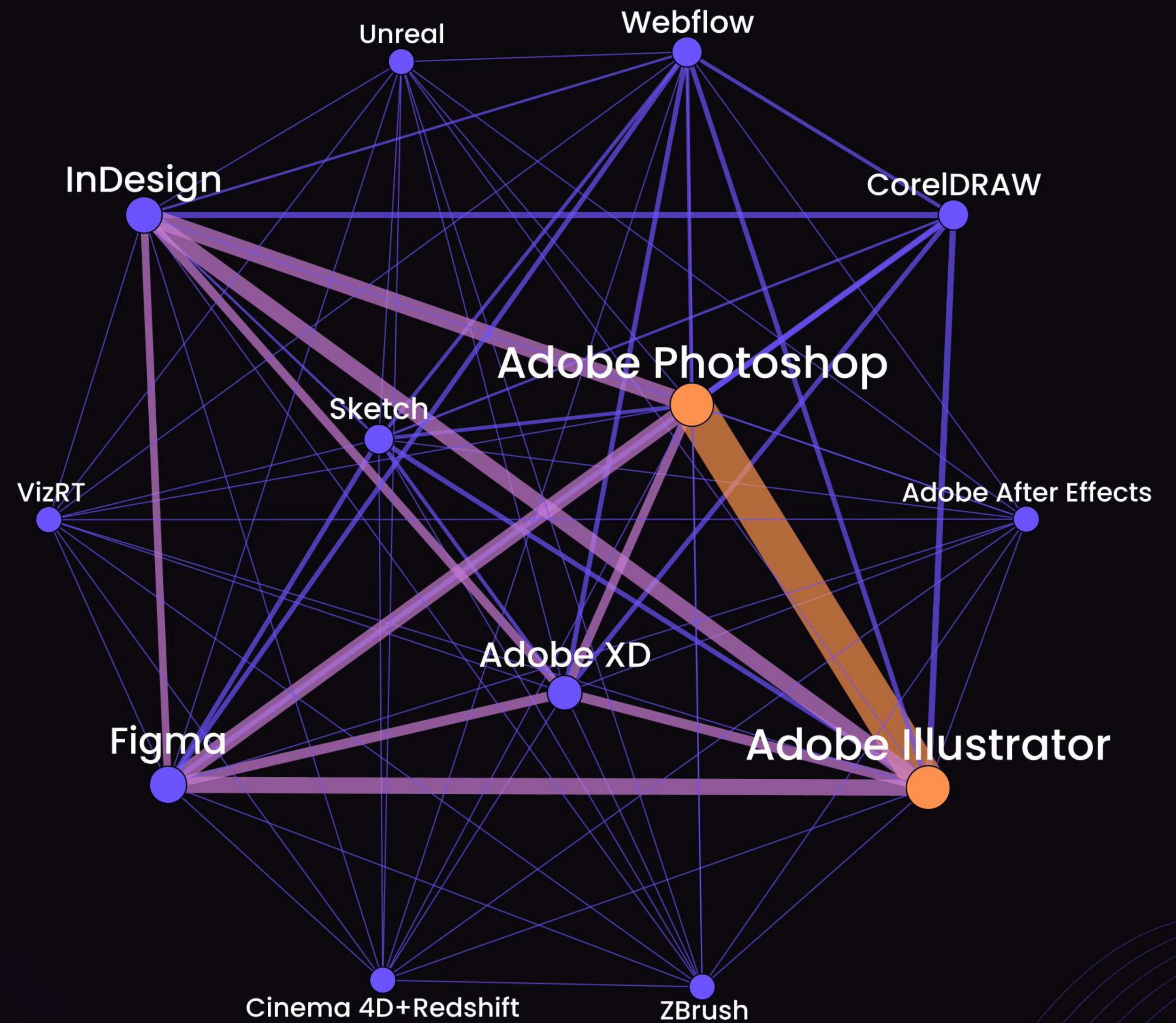


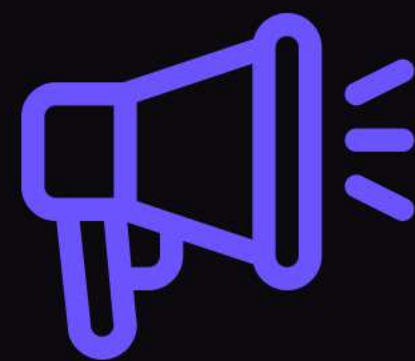
2. Analiza la nivelul comunităților

Rețeaua de graphic design poate fi analizată la nivelul comunităților, pentru a arăta procentul de modularitate 28% . Comunitățile fiind în număr de 5. Cu ajutorul acestei analize , ne putem forma o idee despre cât de împărțită este rețeaua noastră principală și astfel, putem diferenția anumite caracteristici bazate pe comunități, cum ar fi actorul principal al comunității, acela fiind și cel mai conectat component, Adobe Photoshop și Adobe Illustrator.

3. Analiza la nivelul nodurilor

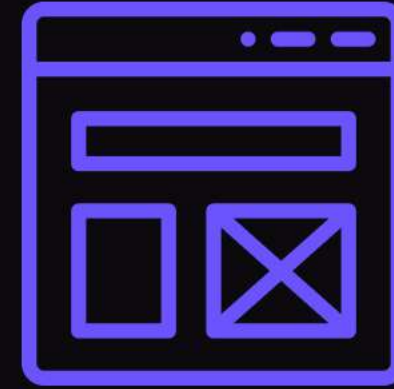
Analizăm rețeaua de graphic design pentru a arăta procentul de modularitate 28% în cele 5 comunități. Eliminând nodurile respondenților, rămân 13 noduri care reprezintă programele utilizate și legate prin 73 de link-uri, rețeaua fiind descentralizată și bine conectată cu grad de conectare de 95%. Adobe Photoshop și Adobe Illustrator sunt cele mai importante programe, reprezentate de nodul cu cea mai mare influență în rețea. Rețeaua de noduri ale comunității programelor de design grafic, fiind o rețea de sine stătătoare, este de asemenea împărțită pe comunități, procentul de modularitate fiind de 8.8% cu un număr total de comunități de 2.





Interpretarea rezultatelor

După analizarea întregii rețele, atât comunitatea mare cât și rețeaua nodurilor cărora le sunt atribuite programele, se poate trage concluzia că în ansamblu, este o comunitate restrânsă, însă destul de centralizată, având un actor cheie prezent în fiecare analiză ca fiind nodul central cu o importanță deosebită. Astfel putem constata că pentru a deveni designer graphic este nevoie de utilizarea a două software-uri iar acestea sunt Adobe Photoshop și Adobe Illustrator, aceste două programe sunt cele mai utilizate de către designer.



Rețeaua de software UI/UX Design

Scopul cercetării a fost analiza de rețea, unde s-a urmărit scoaterea în evidență a principalelor programe folosite de către utilizatori. În cadrul acestei analize au fost țărghetați atât consumatorii de UI Design, cât și de UX Design.

Rețeaua de software UI/UX Design

La fel ca și analiza rețelei de Graphic Design, am decis să o împărțim în 3 mari etape de unde am putut reliefa cele mai importante rezultate.

Pasul 1

Analiza la nivelul ecosistemului

Analiza ecosistemului UI/UX arată o rețea mai conectată decât cea din design grafic, cu 63 de noduri și 103 conexiuni, dar mai mică, cu o densitate de 5%.

Pasul 2

Analiza la nivelul comunităților

Comunitățile aflate în cadrul rețelei programelor de UI/UX au un număr de 8 comunități distincte, număr ce include cei doi izolați ai rețelei.

Pasul 3

Analiza la nivelul nodurilor

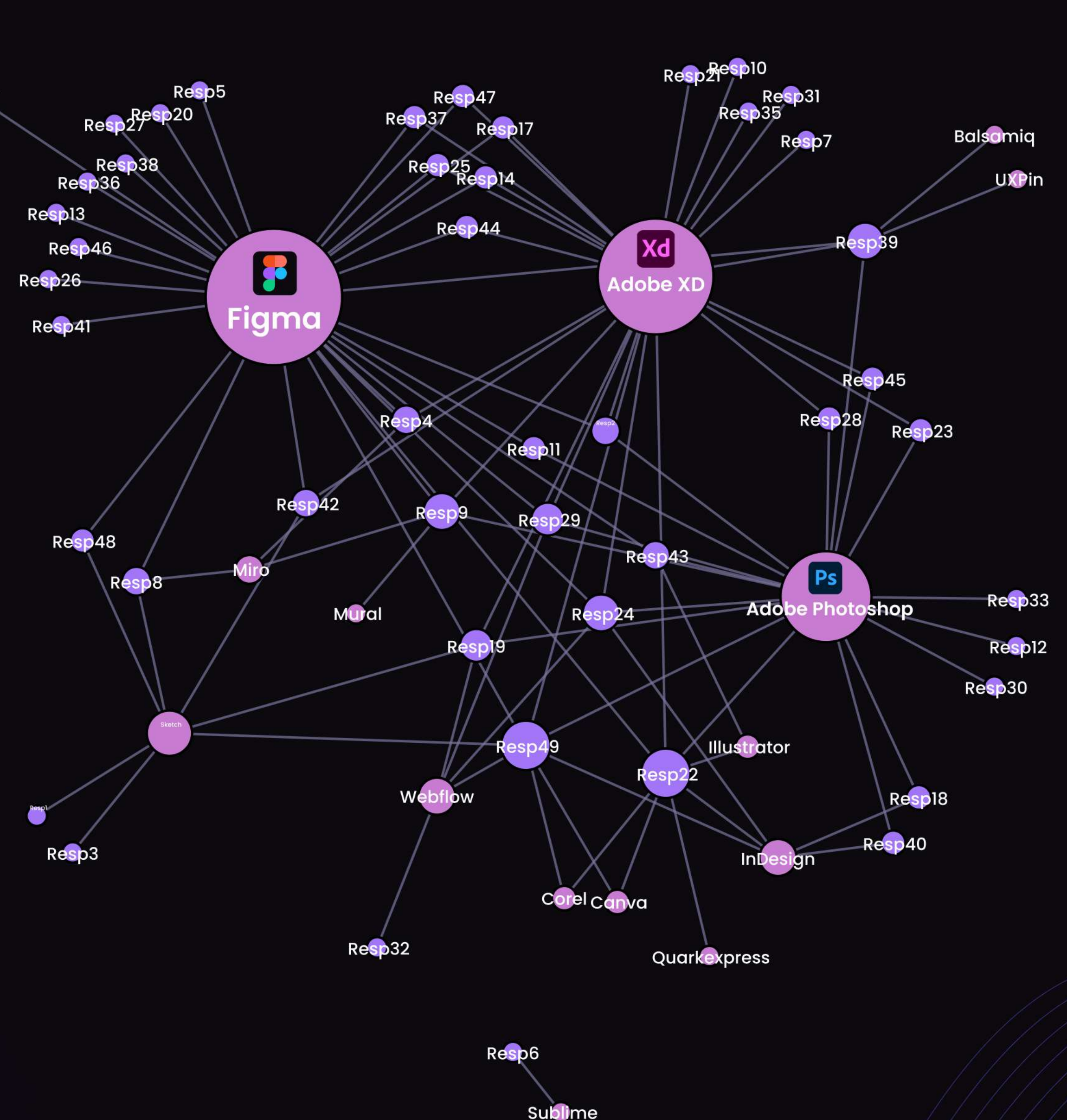
După selectarea nodurilor strict ce reprezintă programele de UI/UX și eliminarea nodurilor ce reprezintă respondenții.

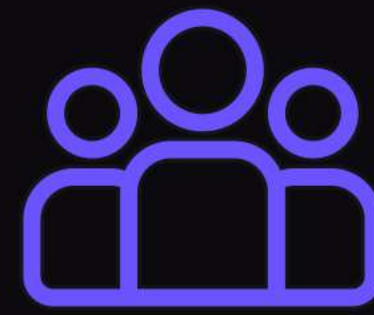
1. Analiza la nivelul ecosistemului

În cadrul ecosistemului analizat, putem sesiza că nodurile sistemului de rețea UI/UX sunt mai conectate între ele, decât sistemul de rețea studiat la design grafic, însă dimensiunea rețelei este puțin mai mică față de sistemul anterior, cu un număr total de 63 de noduri și 103 de conexiuni/edges.

Densitatea interacțiunilor are o valoare de 5%.

În această rețea avem și doi izolați, intensitatea interacțiunilor scade de asemenea, în rețea fiind vizibil indicele mai mic al densității având o valoare de 5%





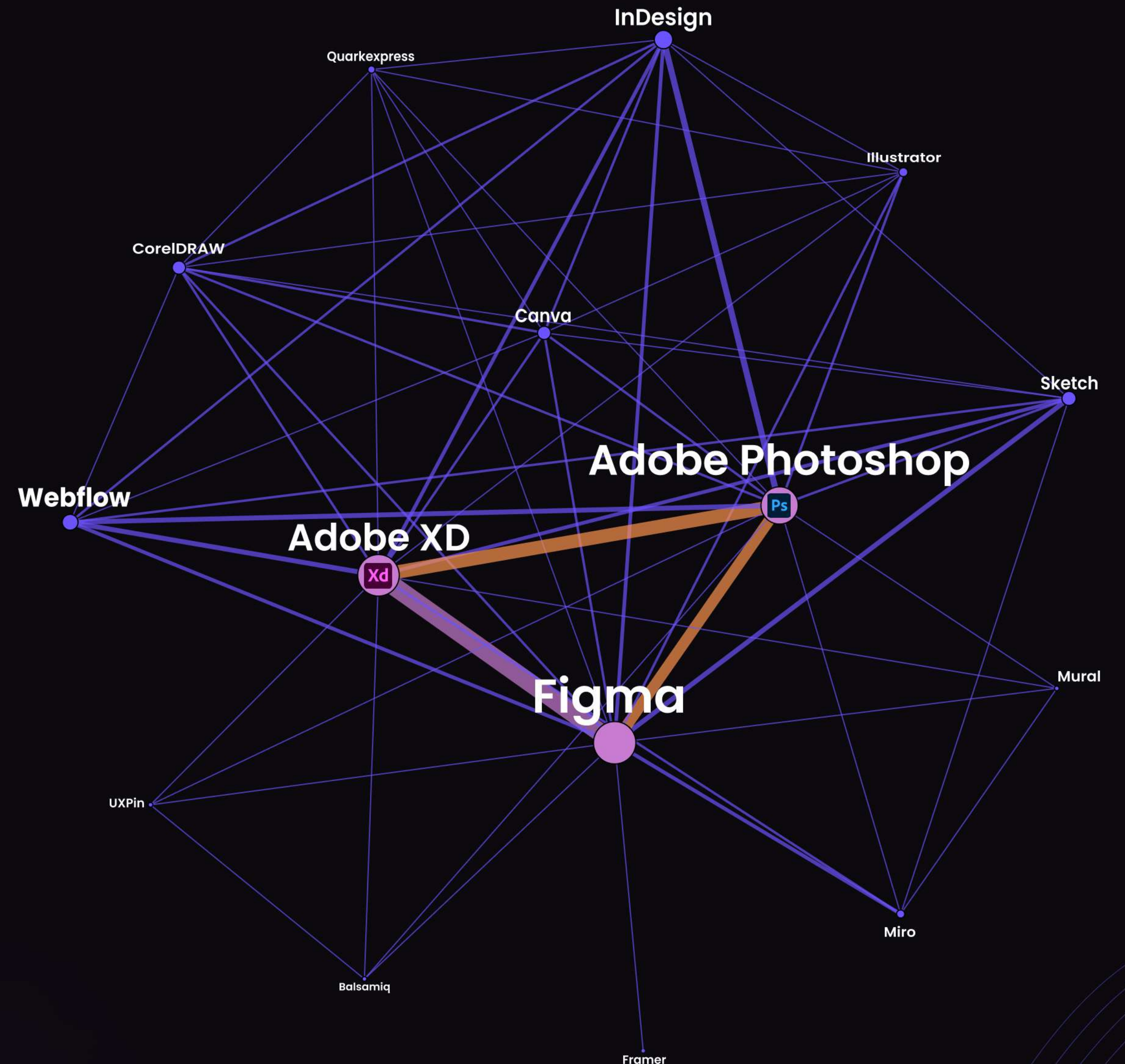
2. Analiza la nivelul comunităților

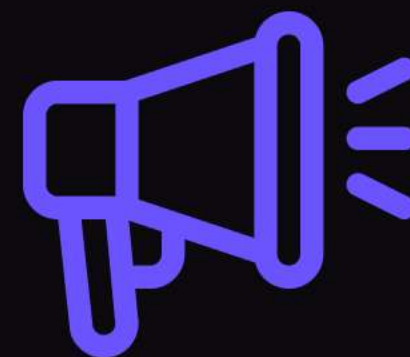
Comunitățile aflate în cadrul rețelei programelor de UI/UX au un număr de 8 comunități distincte, număr ce include cei doi izolați ai rețelei. Procentul de modularitate este într-un procent de 39% și cu un total de 2 componente.

3. Analiza la nivelul nodurilor

După selectarea nodurilor ce reprezintă programele de UI/UX și eliminarea nodurilor ce reprezintă respondenții, rămân 15 noduri, reprezentând software-uri de UI/UX, cu 57 conexiuni, ceea ce duce la o intensitate a interacțiunilor de 54%. Rețeaua este bine conectată, cu un număr mic de noduri.

Cel mai important program este Figma, care este și cel mai influent și conectat nod, conform indicilor de centralitate. Rețeaua are 7,8% modularitate și 2 comunități.





Interpretarea rezultatelor

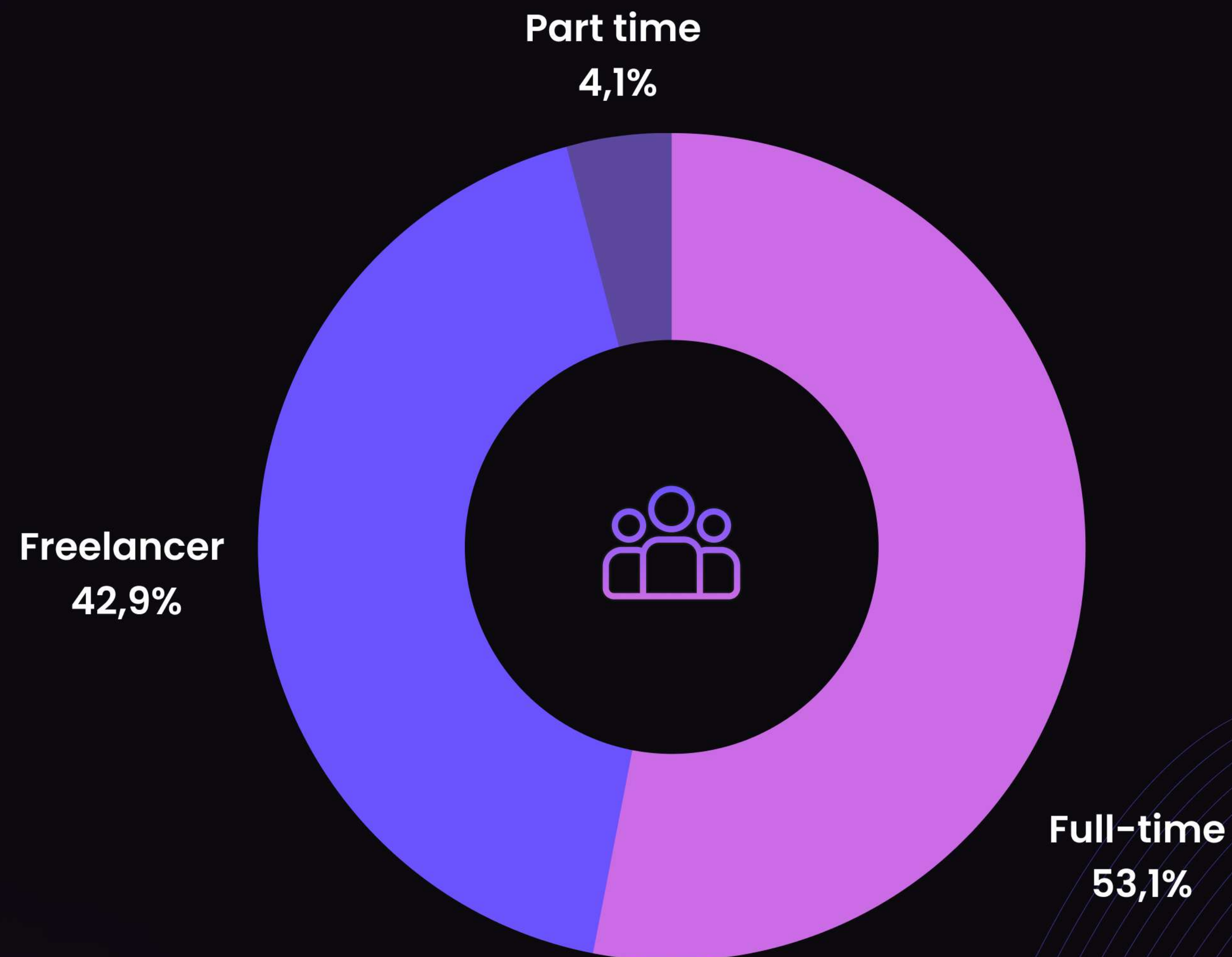
În cadrul analizei la nivelul rețelei de programe de design (UI/UX), putem sesiza că, atât rețeaua ecosistemului, cât și cea a nodurilor sunt foarte bine conectate, cu un număr mai mare de noduri reprezentând programele utilizate, deci un număr mai mare de programe utilizate de designerii UI/UX specific pentru aria de design a experienței utilizatorului. În urma analizei noastre reiese că cel mai important program când vine vorba de UI/UX este programul Figma. Astfel dacă doriți să învățați UI/UX vă sugerăm să începeți cu programul Figma fiind și un program free. Pe lângă acest software vă mai recomandăm să învățați și Adobe XD sau Adobe Photoshop.

În concluzie, în analiza acestei rețele se poate sesiza că piața programelor specifice designului UI/UX, este una acaparată de 3 mari programe Figma, Adobe XD și Adobe Photoshop.

Date & overview raspunsuri

Din datele colectate de la cei 49 de respondenți, am putut constata faptul că, 53,1% din respondenți au ales să lucreze full-time, 42,9% lucrează drept freelanceri iar 4,1% lucrează part-time.

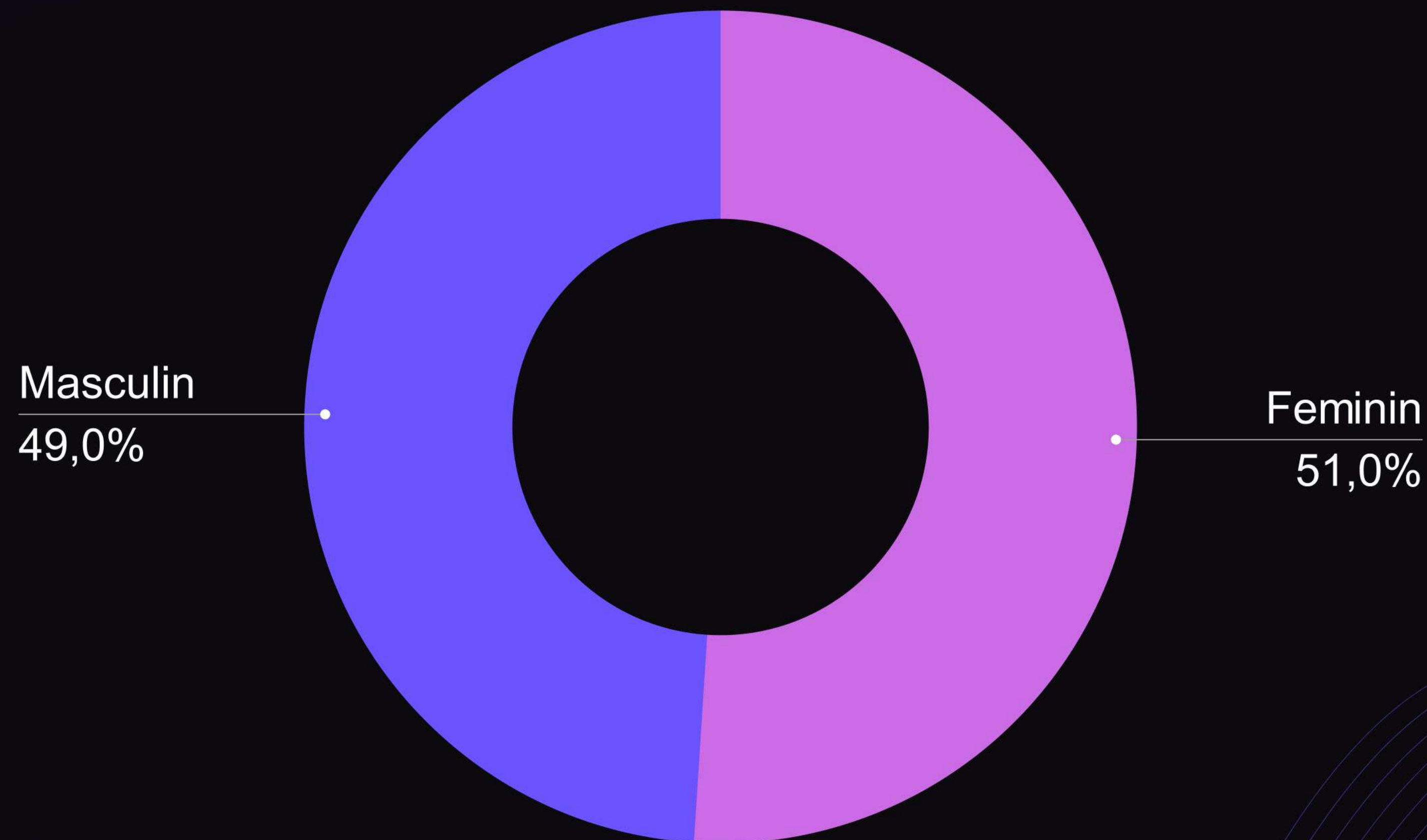
- Full-time - 53,1%
- Freelancer - 42,9%
- Part time - 4,1%



Categoria de genuri

Din datele colectate de la cei 49 de respondenți, am putut constata faptul că, 49,0% din respondenți sunt de gen masculin în timp ce 51,0% din respondenți sunt de gen feminin.

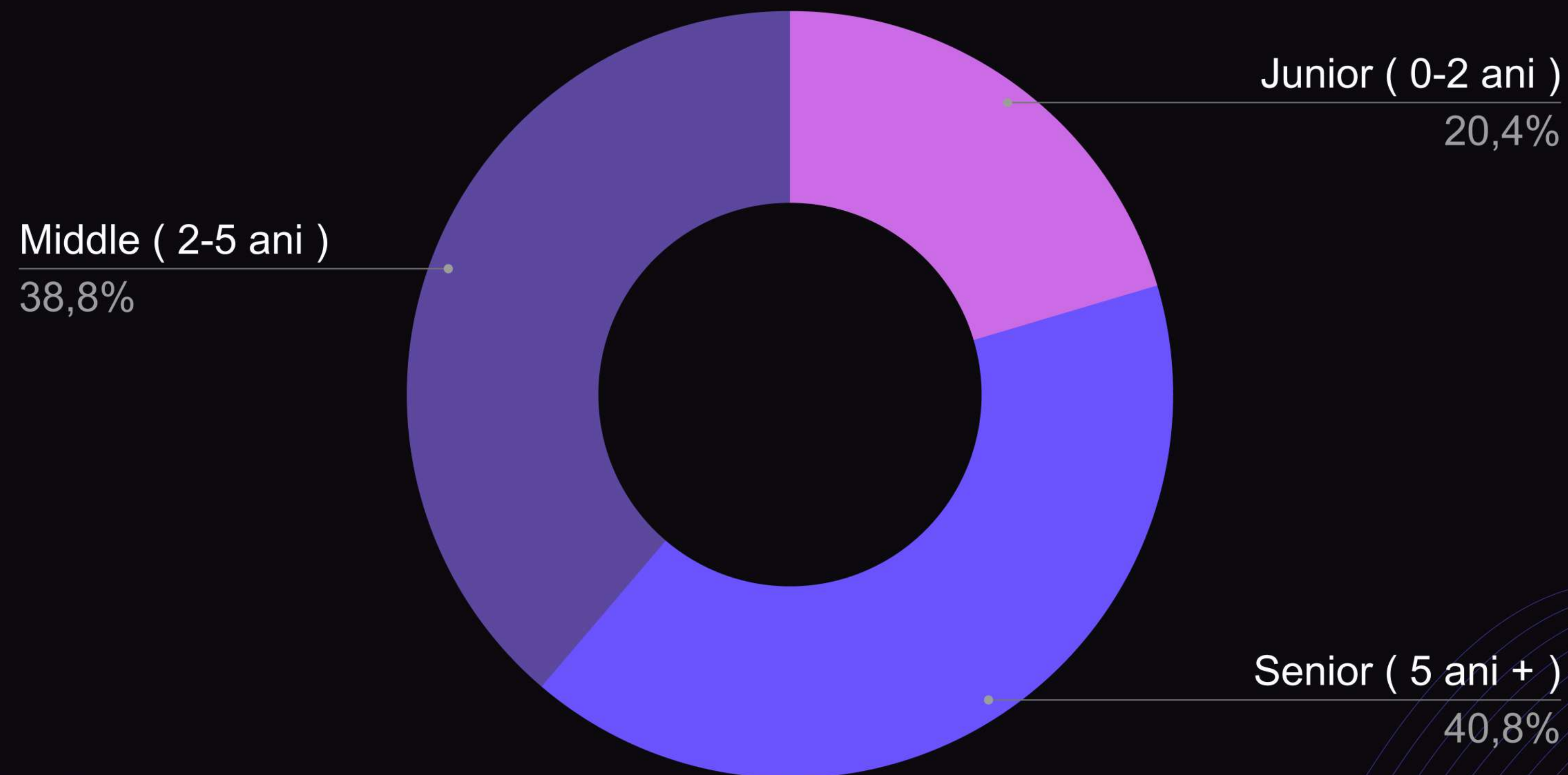
- Masculin – 49,0%
- Freelancer – 51,0%



Nivelul de experiență în domeniu

Acest pie chart ilustrează distribuția nivelului de experiență în domeniu al celor 49 de respondenți chestionați. Se observă că 38,8% dintre ei au nivelul de experiență "Middle", 20,4% au nivelul "Junior" iar 40,8% au nivelul "Senior".

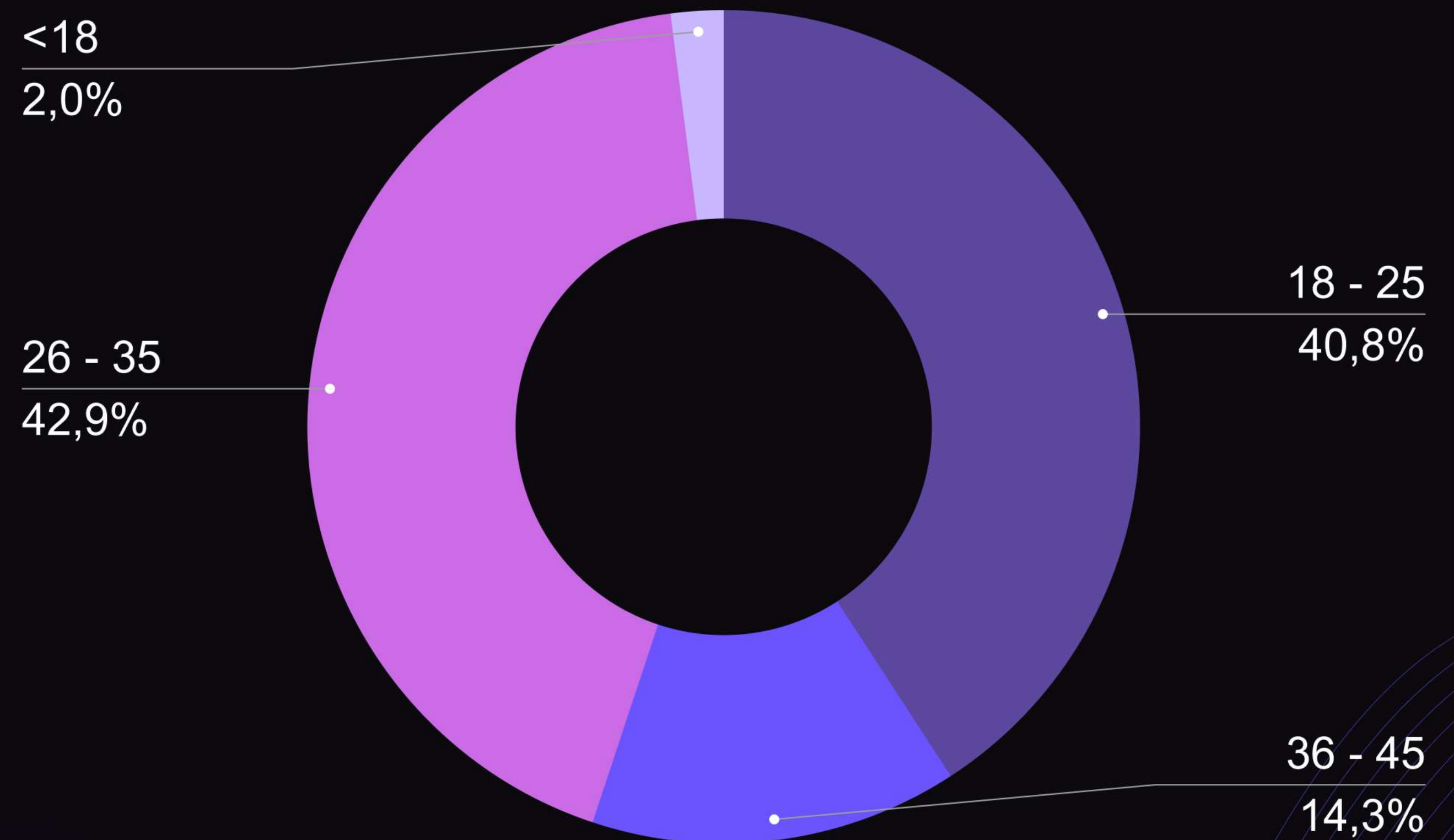
- Junior (0-2 ani) - 20,4%
- Middle (2-5 ani) - 38,8%
- Senior (5 ani +) - 40,8%



Categoria de vârstă

Acest pie chart ilustrează distribuția pe vârstă a celor 49 de respondenți chestionați. Se observă că 2,0% dintre ei au vârsta mai mică de 18 ani, 42,9% au vârsta între 26 și 35 de ani, 40,8% au vârsta între 18 și 25 de ani și 14,3% au vârsta între 36 și 45 de ani

- <18 = 2,0%
- 35-56 = 14,3%
- 18-25 = 40,8%
- 26-35 = 42,9%





Vă mulțumim!

Analiza rețelei de UI/UX Design și Graphic Design

[Accesați sinteza noastră](#)