**Navigationsdesign**

**Navigationsstruktur**

**Hvad er navigationsstruktur?**

Linær

Det hele er vist i en vis rækkefølge, som en bog med kapitler

Hierarki

Kompleks information som skal sættes op i sektioner og kategorier der er nemt at få overblik af så brugeren hurtigt kan danne et billede af hvordan informationen er organiseret.

Sammenhængs

Når sider er sat iforhold til hinanden alt efter om de har relevant relationer som på wikipedia når der er links i teksten som har noget at gøre med indholdet i teksten.

Fidel Castro link i siden Cubakrisen, for eksempel

**Linær struktur**

Linær struktur er når afsenderen af websitet har med vilje lavet struktur så brugeren føres igennem informationen i en bestemt rækkefølge. Det hele er vist i en vis rækkefølge, som en bog med kapitler.

**Hierarkisk struktur**

Kompleks information som skal sættes op i sektioner og kategorier der er nemt at få overblik af, så brugeren hurtigt kan danne et billede af hvordan informationen er organiseret.

**Kontekstafhængig struktur**

Når sider er sat ifht. hinanden alt efter om de har relevante relationer, som på Wikipedia når der er links i teksten som før til en anden side der fortæller om det, som teksten man lige nu læser, har at gøre med. For eksempel hvis navnet Fidel Castro er et link i siden for Cubakrisen.

**Wayfinding**

Wayfinding er når brugeren skal finde vej på websitet. Det gør de på tre måder:

**Intuitivt**

Gør noget via instinkt fordi de har gjort det så mange gange før, at det ses som noget universelt (konventioner), så for eksempel at man klikker på et logo i øverste venstre hjørne for at komme til forsiden.

**Mærkning**

Ligesom skilte når man skal finde vej til en by. Der er mærkninger på et website til at guide brugeren, som links, overskrifter, pile, knapper. Typisk ved brug af konventioner.

**Kortlægning**

Vise brugeren hvor de er på kortet i hele sammenhænget. For eksempel som når man ved busstop har kort der viser hvor man står iforhold til resten af byen.

**Mapping**

Mapping er et begreb som dækker over et objekt som styres af en bruger, giver et vist resultat. Det resultat skal helst, for at det er god naturlig mapping, give logisk mening og følge kundens forventninger, så de nemt kan få en fornemmelse af hvad de forskellige knapper og links osv. Virker. Ligesom når man bruger rettet til at styre en bils retning, man drejer til højre og bilen går til højre, fin logisk mening. Dog hvis man er på en båd, så skal man skubbe styrepinden til venstre for at gå til højre, som kan forvirre folk fordi de forventer det mest logiske.

**Call to action knapper**

CTA-knapper er det som afsenderen typisk vil bruge for at signalere til brugeren hvad han primært gerne vil have dem til at have interaktion med. Når man bygger et website er der altid noget som afsenderen gerne vil gøre mere tydeligt og markant end andet og CTA knapper gøre det job bedst, med de forskellig farver, tekst, ændring af størrelser, placeringer og effekter de kan have, som får dem til at stikke ud i forhold til resten af siden.