



# Osnovni UI elementi

## Forme

---

# Osnovni UI elementi

# UI elementi



- Osnovni tipovi
  - Input elements
    - korisnik vrši interakciju sa njima kako bi uneli neophodne informacije ili prešli na sledeći korak
  - Output elements
    - prikazuju rezultat poslednje korisničke akcije
  - Helper elements
    - navigacioni, informativni i kontejneri
    - pomažu u kretanju kroz program, dobijanju informacija i usmeravanju pažnje korisnika na neki element

# Input elements

---

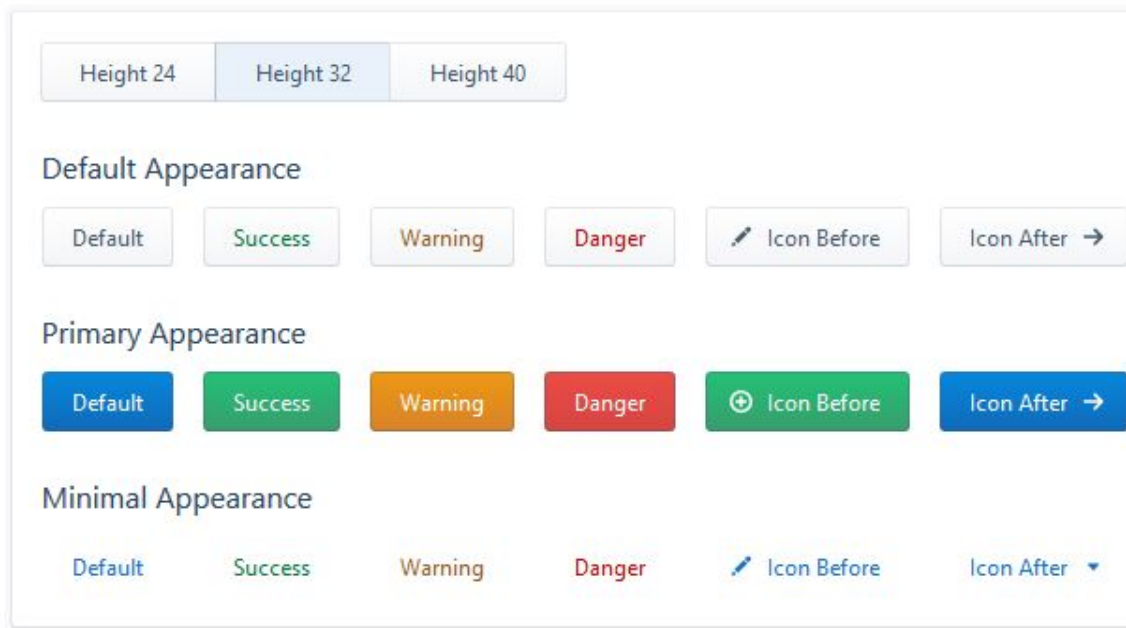
# Input elements



- Dropdown
- Combobox
- Toggle Switches
- Slider
- Text field
- Date picker
- Checkbox
- Radio button
- Confirmation dialogues

# Input elements

- Dugme
  - interaktivni element na koji korisnici mogu da kliknu da bi pokrenuli radnju ili poslali obrazac
  - oznake na njima predstavljaju radnju koju će izvršiti



# Input elements

- Input field
  - oblasti u koje korisnici mogu da unose alfanumeričke znakove, dok su polja za lozinku posebno dizajnirana za unos poverljivih informacija poput lozinke

Email Address	Password	
<input type="text" value="Email"/>	<input type="password" value="....."/>	
Email Address	Password	
<input type="text" value="diana@fintory.de"/>	<input type="password" value="Hello123"/>	
Email Address	Amount	Width
<input type="text" value="diana@fintory.de"/>	<input type="text" value="\$ 1,020.00"/>	<input type="text" value="250 px"/>

# Input elements

- Date picker
  - element korisničkog interfejsa koji olakšava izbor datuma iz kalendara
  - korisnici obično mogu da izaberu datum klikom na određeni dan, mesec i godinu u okviru obezbeđenog interfejsa





# Input elements

- Slider
  - elementi koji korisnicima omogućavaju da izaberu vrednost iz neprekidnog opsega prevlačenjem ručke duž staze
  - koriste se za podešavanja poput kontrole jačine zvuka ili podešavanja numeričkih vrednosti unutar određenog opsega



# Input elements

- Toggle Switch
  - elementi koji korisnicima omogućavaju da prelaze između stanja
  - pružaju vizuelnu indikaciju trenutnog stanja i mogu se menjati klikom ili klizanjem



## ← Dark theme

Dark theme turns the light surfaces of the page dark, creating an experience ideal for night. Try it out!

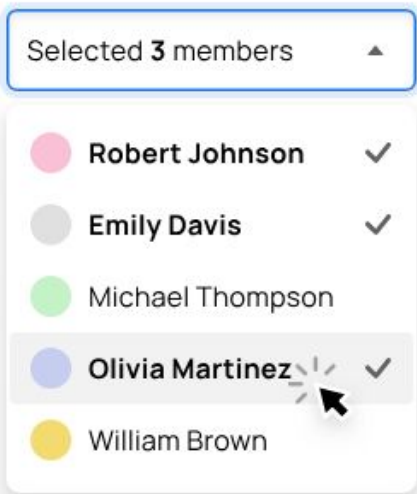
Your Dark theme setting will apply to this browser only.

DARK THEME

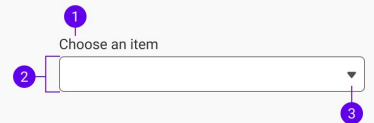


# Input elements

- Dropdown
  - kontrolni element koji omogućava korisnicima da izaberu jednu ili više opcija iz liste, koja se pojavljuje kada kliknu ili pređu preko određene oblasti
  - lista opcija “pada nadole” kada se aktivira, pružajući skup izbora za korisnika da bira



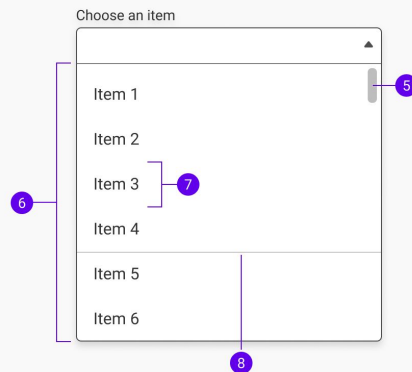
1. Label text
2. Container
3. Dropdown arrow



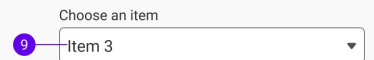
4. Placeholder or prompt text



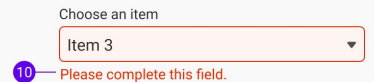
5. Scroll bar
6. Dropdown menu
7. Menu item / option
8. Divider



9. Selected item

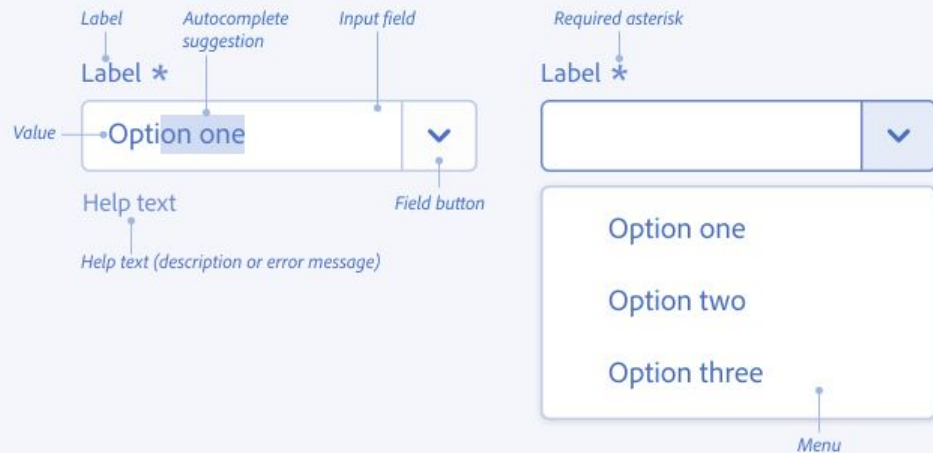
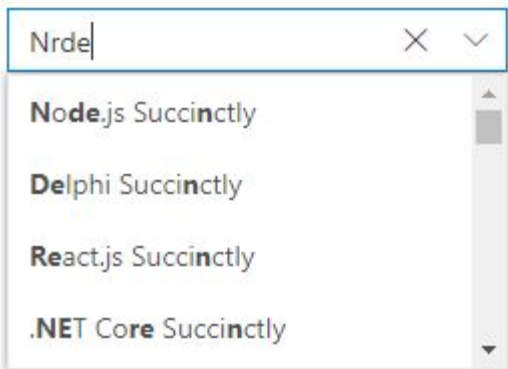


10. Feedback text



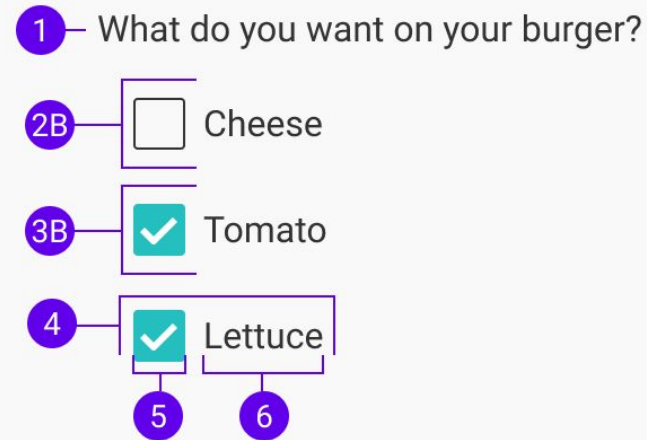
# Input elements

- Combobox
  - kombinuje polje za unos i dropdown
  - korisnici mogu da otkucaju odgovor ili da izaberu opciju iz unapred definisane liste klikom na strelicu dropdown-a
  - pruža fleksibilnost i za ručni unos i za izbor iz skupa opcija



# Input elements

- Checkbox
  - mali, interaktivni elementi koji omogućavaju korisnicima da nezavisno izaberu ili ponište izbor opcija
  - često se koristi u listama ili obrascima gde korisnici mogu da izaberu više stavki iz skupa



1. Question
- 2B. Checkbox
- 3B. Selected checkbox
4. Item or option
5. Selector
6. Label

# Input elements

- Radio button
  - predstavljaju skup opcija korisnicima, ali za razliku od checkbox-a, samo jedna opcija može biti izabrana
  - kada se izabere jedno dugme, svi ostali u grupi se automatski poništavaju

1—What burger do you want?

2A—☐ Hamburger

3A—☒ Chicken burger

4—☐ Veggie burger

5      6

1. Question

2A. Radio button

3A. Selected radio button

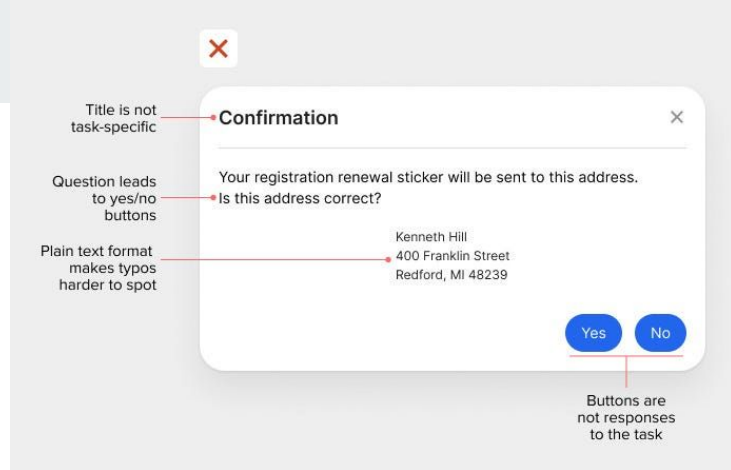
4. Item or option

5. Selector

6. Label

# Input elements

- Confirmation dialogues
  - iskaćuće poruke koje se pojavljuju za potvrdu radnje ili odluke pre nego što se ona izvrši
  - traži od korisnika da potvrdi ili otkáže operaciju kako bi sprečio slučajne ili neželjene radnje



## More Buttons

This one has another option, the cancel option for when you dont want to do anything



## Confirm Action

Are you sure you want to do this?



# Output elements

---



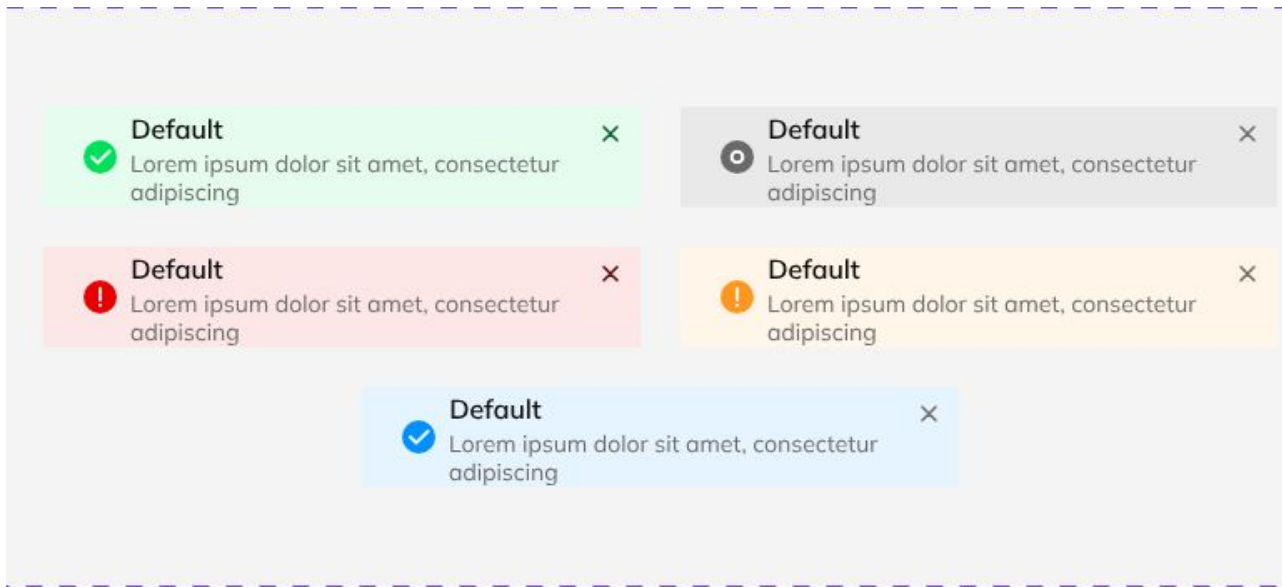
# Output elements



- odgovorni su za prikazivanje rezultata u odnosu na različite kotisničke unose
- prikazuju upozorenja, uspeh i poruke o greškama
- nisu neutralni, oslanjaju se na input elemente i razne operacije
- najčešće korišćeni:
  - notifikacije/obaveštenja
  - breadcrumbs
  - ikonice
  - progress bar
  - tooltips

# Output elements

- notifikacije/obveštenja
  - poruke ili upozorenja koje se pojavljuju na korisnikovom uređaju ili ekranu da bi ga obavestili o važnim ili relevantnim informacijama
  - mogu da uključuju ažuriranja, podsetnike i često su dizajnirani da privuku pažnju korisnika



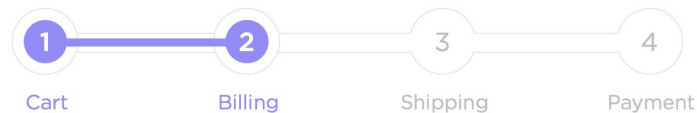
# Output elements

- breadcrumbs
  - elementi za navigaciju koju pokazuju trenutnu lokaciju korisnika u okviru veb lokacije ili aplikacije
  - pojavljuju se kao trag veza na vrhu stranice, što ukazuje na hijerarhijsli put nazad do glavne ili početne stranice

[Cart](#) > [Billing](#) > [Shipping](#) > **Payment**

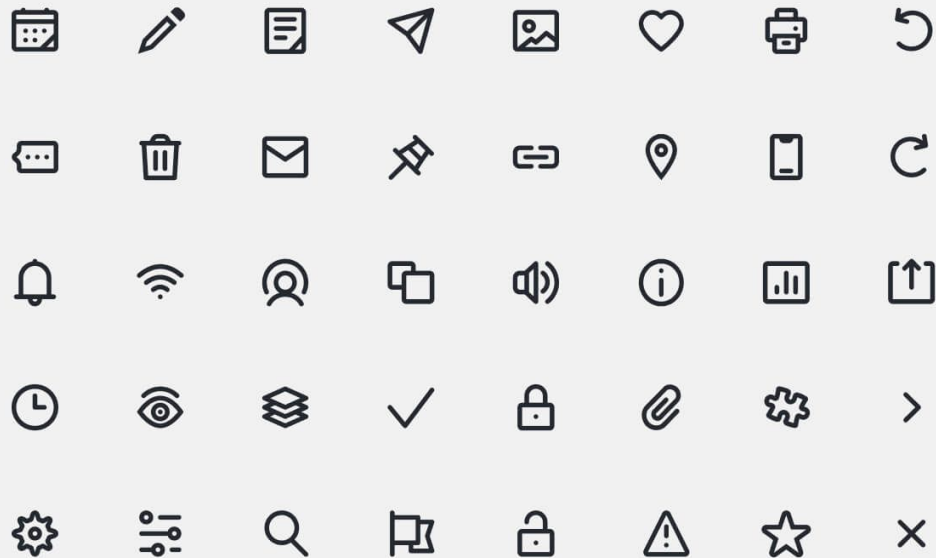


[Cart](#) / [Billing](#) / [Shipping](#) / **Payment**



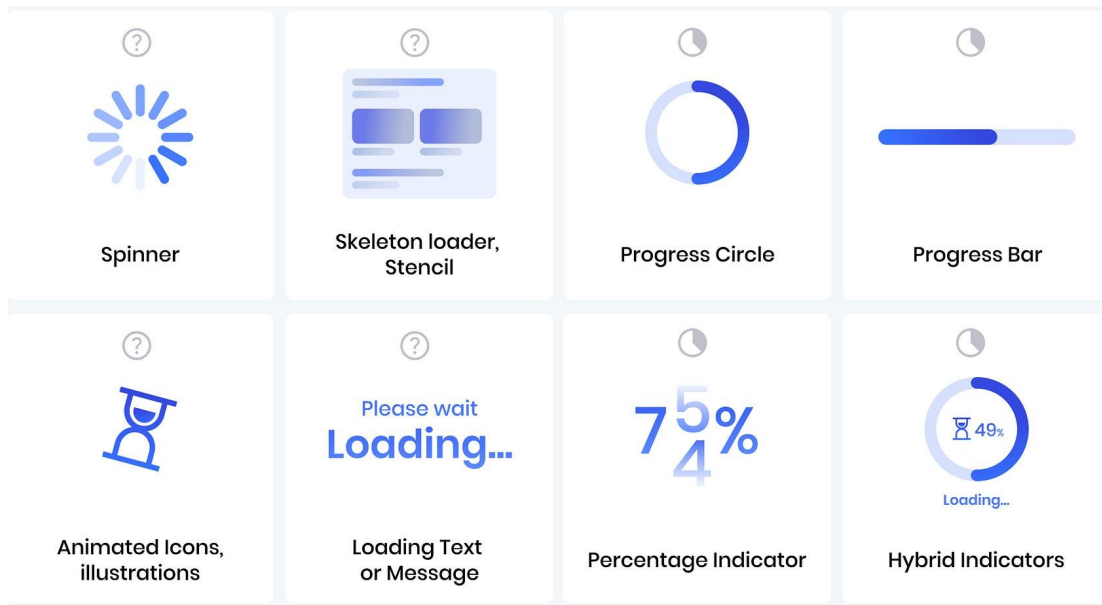
# Output elements

- ikonice
  - grafički simboli ili male slike koje se koriste za predstavljanje radnji, objekata ili koncepata
  - služe kao vizuelni znaci koji pomažu korisnicima da bezo razumeju interfejs i da se kreću po njima
  - obično se koriste u menijima, trakama sa alatkama i dugmadima



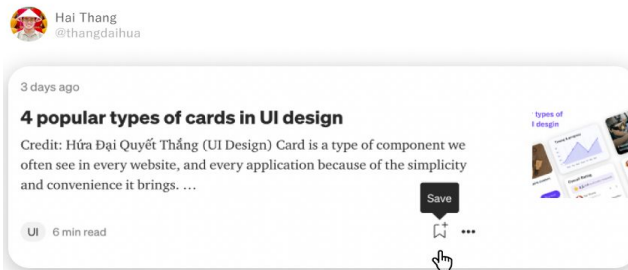
# Output elements

- progress bar
  - vizuelno predstavlja status završetka zadatka ili procesa
  - sastoji se od popunjenog dela koji raste kako zadatak napreduje, pružajući korisnicima vizuelnu indikaciju koliko je posla završeno i koliko je ostalo

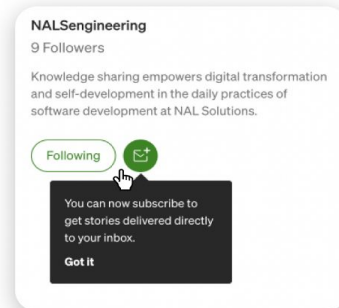


# Output elements

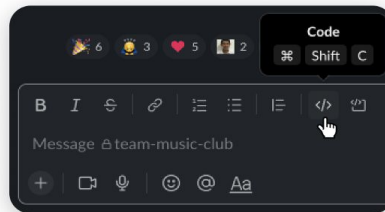
- tooltips
  - male, kontekstualne poruke koje se pojavljuju kada korisnik pređe kursorom preko ili klikne na određeni element korisničkog interfejsa
  - pružaju dodatne informacije ili objašnjenja o svrsi ili funkcionalnosti elementa, pomažući korisniku u razumevanju i interakciji



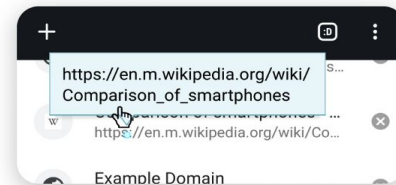
Tooltip in Medium



Tooltip in Medium



Tooltip in Slack



Tooltip in Wikipedia

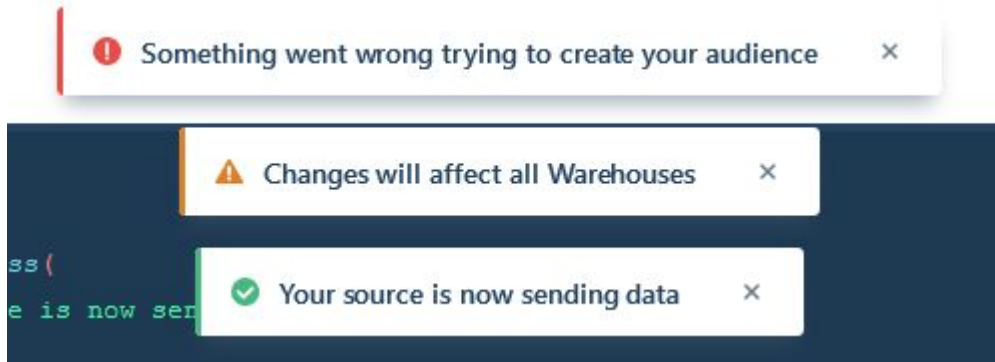
# Output elements



- uobičajeni izlazni element
  - Alert UI element
  - Toast
  - Badge

# Output elements

- Toast UI element / Alert
  - događaj pokreće mali tekstualni okvir da se pojavi na ekranu
  - u idealnom slučaju, pojavljuju se pri dnu na mobilnom uređaju i dole levo ili desno na radnoj površini
  - u odnosu na Alert je u tome što Toast nakon nekog vremena nestane, a Alert ne





# Output elements

- Badge
  - mala značka u gornjem desnom uglu nekog elementa
  - predstavlja mali brojač ili indikator
  - može biti nešto poput broja artikla iznad ikonice za korpu ili indikator na mreži iznad korisničkog avatara



---

# Forme

# Forma



- Omogućava korisniku da pošalje informacije na server
- Može se zamisliti da izgleda kao komad papira koji popunjavate kada se upisujete na fakultet

# Osnove dizajna forme



# Osnove dizajna forme



- Pre samog dizajna forme obavezno prvo razmislite o tome koje informacije treba da prikupite i kako ih treba organizovati

# Minimizacija broja polja

- Što više polja u obrascu, manja je verovatnoća da će ga korisnik popuniti.
- Polja koja se izbacuju su ona koja su označena kao “opciona”

The diagram illustrates the process of minimizing the number of fields in a form. It is divided into two panels by a vertical line, with a red arrow pointing from the left panel to the right panel.

**Left Panel (Original Form):**

- Label: Name
- Input field
- Label: Email address
- Input field
- Label: Company
- Input field
- Button: Sign up

**Right Panel (Minimized Form):**

- Label: Email address
- Input field
- Button: Sign up

# Jasno označiti opciona polja

- Ako u formi imate opciona polja onda ih jasno naznačite korisniku.
- Označavanje obaveznih polja \* postalo je uobičajen obrazac dizajna, ali krajnji korisnik možda neće dobro razumeti značenje zvezdice. Manje vizuelno opasno je jednostavno označiti neka polja tekстом (“opciono”)

The diagram illustrates a design improvement for a form. On the left, a form has four fields: '\* Name', '\* Email address', 'Company', and 'Position'. The first two fields are marked with an asterisk to indicate they are required. A red arrow points to the right, where the same form is shown but with the asterisks removed. Instead, the labels for the optional fields are changed to 'Company (optional)' and 'Position (optional)', making the requirements clearer to the user. Both forms have a 'Sign up' button at the bottom.

Original Form	Improved Form
* Name	Name
* Email address	Email address
Company	Company (optional)
Position	Position (optional)
Sign up	Sign up

# Hijerarhija polja u formi

---



# Hijerarhija polja u formi



- Određivanje najboljeg načina za raspored polja za unos

# Imajte na umu ključna ograničenja



- Hijerahija se određuje na osnovu tri ključna ograničenja:
  - Tehničke potrebe
    - Sistemu će možda biti potreban određeni deo podataka pre nego što može da prikupi drugu informaciju, posebno ako obrazac koristi uslovnu logiku da odredi koja polja se prikazuju korisniku u nekom trenutku.
  - Potrebe korisnika
    - Ljudi najbolje razumeju forme kada su informacije logički grupisane i kada pitanja napreduju od lakših ka težim.
  - Poslovne potrebe
    - Za poslovanje može biti važno da se minimizira napuštanje toka

# Logičko grupisanje polja



- Treba težiti logičkom i tematskom grupisanju polja
  - *Primer: Ako prikupljate kontakt podatke (e-pošta, telefon, adresa), onda ih grupišite zajedno umesto da se pojavljuju na različitim mestima u obrascu.*
- Navikli smo da vidimo određene vrste informacija u određenom redosledu
  - *Primer: Korisničko ime, pa lozinka, ili adresu pa grad.*
  - Poštovanje konvencije smanjuje kognitivno opterećenje korisnika

# Vizuelno grupisanje polja



- Kada definišete logičke grupe informacija, obavezno se uverite da se održava i vizuelno grupisanje.
- Jednostavno dodavanje razmaka između grupa, dodavanje naslova ili oznaka odeljaka

First name	MI	Last name
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Email		
<input type="text"/>		
Phone		
<input type="text" value="🇺🇸 ▼"/>		
Address		
<input type="text"/>		
Address 2		
<input type="text"/>		
Zip code	City	State
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="▼"/>

✖ Bad practice

## Personal

First name	MI	Last name
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Email		
<input type="text"/>		

## Contact

Phone		
<input type="text" value="🇺🇸 ▼"/>		
Address		
<input type="text"/>		
Address 2		
<input type="text"/>		
Zip code	City	State
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="▼"/>

✔ Alternative

# Izgled forme

---

# Izgled forme



- Cilj
  - *Dizajn treba da pomogne korisnicima da razumeju i lako popune sve komponente forme, od polja za unos do odabira pravih dugmića*

# Pažljivo postavite obrazac u širi raspored (wider layout)



- Korisnik kada popunjava formu onda je ona u centru pažnje.
- Položaj forme na web stranici ili ekranu aplikacije treba da održava navedenu činjenicu.
  - *Primer: Čak i jednostavan obrazac za prijavu treba da ima vizuelnu istaknutost i da zauzima centralni mesto u okviru celokupnog dizajna, ne treba da ga stavljate u ugao ili podnožje kao naknadnu misao.*



# Forme treba da budu u jednoj koloni



- Lakši su za pregledanje i bolje se prilagođavaju mobilnim ekranima. Više kolona može da optereti korisnika i dovede do toga da slučajno preskoči polje.
- Voditi računa, postoje izuzeci od ovog pravila - uvek morate imati na umu kontekst koji dizajnirate kako biste odredili najbolju prezentaciju
  - *Izuetak: Unos informacija o adresi (ulica, grad, poštanski broj i država)*

Label

Label

Label

Label

---

✖ Bad practice

Label

Label

Label

Label

---

✔ Alternative

First name

Middle initial

Last name

Address

Address 2

Zip code

City

State

✖ Bad practice

First name

MI

Last name

Address

Address 2

Zip code

City

State

✔ Alternative

# Razlikujte polja za unos od ostalih elemenata



- Polja za unos treba vizuelno da saopštavaju svoju funkciju
- Obavezno dodajte dovoljno razlike između ostalih elemenata korisničkog interfejsa, tako da korisnici ne moraju da pogađaju.

Label

Submit

---

✖ **Bad practice**

Label

Submit

---

✔ **Alternative**

# Koristite odgovarajući tip unosa i labelu



- Tipovi unosa čine obrazac pristupačnijim i poboljšavaju korisničko iskustvo
  - *Primer: korišćenje ispravnog tipa unosa poziva odgovarajuću tastaturu na mobilnim uređajima*

Was this article helpful?

☒ Yes

☐ No

Comments

od article and I would like to learn more.

---

 Don't

Was this article helpful?

☒ Yes

☐ No

Comments

This was a good article and I would like to learn more.

---

 Do

# Razlikujte primarnu od sekundarne akcije



- Glavna radnja obrasca kao što je slanje podataka treba da bude istaknutija od sekundarne opcije kako bi se izbegle greške.
- Uvek razmislite da li je sekundarna akcija uopšte potrebna



Create team

Team name

Create team

Cancel

✖ Bad practice

Create team

Team name

Create team

✔ Alternative

# Labele postaviti iznad polja, a ne levo od njih



- Uobičajeno je da se labele postavljaju levo od polja za unos, međutim to znači da oko korisnika i dalje mora da se pomera u obliku slova “Z”, a ne jednostavno vertikalno, što može povećati percepciju složenosti, umora i sporosti.

Name

Email address

Company

Sign up



Name

Email address

Company

Sign up

# Vizuelno grupisati labele i polja



- Oznaka i polje na koje se ona odnosi treba da budu vizuelno grupisani i adekvatno odvojeni od okolnih elemenata.

Name

Email address

Company

Sign up



Name

Email address

Company

Sign up

Label

Label

Label

---

✗ Bad practice

Label

Label

Label

---

✓ Alternative

# Labele treba da budu jasne i sažete

- Pravi ton i jasno i koncizno saopštavanje labele i uputstva, može značajno da poveća poverenje korisnika ne samo u formi, već i u celoj aplikaciji.
- Kada pišete labele za svako polje forme težite minimalnom broju reči i maksimalnoj jasnoći. Ako očekujete bilo kakvu nejasnoću ili nesigurnost od strane korisnika, dodajte kratak pomoćni tekst koji daje nedvosmislena uputstva o tome kako da popunite polja.

Enter your credit card details

0000 0000 0000 0000



Card number

0000 0000 0000 0000

My email address is:

My email password is:

---

✖ **Bad practice**

Email

Password

---

✔ **Alternative**



# Rasporedite liste, checkbox-ove i radio dugmiće vertikalno



- Pojačava vertikalno putovanje za oko korisnika i podržva osećaj doslednog napretka
- Smanjuje verovatnoću da će korisnik propustiti opcije u listi

Select your interests.



UI design



UX design



Typography



Illustration



Select your interests.



UI design



UX design



Typography



Illustration

Political affiliation

- ☐ Democrat ☐ Republican ☐ Libertarian  
☐ Green ☐ Other

---

 Don't

Political affiliation

- ☐ Democrat  
☐ Republican  
☐ Libertarian  
☐ Green  
☐ Other

---

 Do

# Prikažite sve opcije izbora ako ih je manje od 6



- Postavljanje opcija u select kontrolu korisniku sakriva izbore i zahteva dva klika kako bi izabrao opciju. Iz tog razloga select koristite samo kada postoji više od 5 opcija i uključite pretragu u okviru padajućeg menija kada je više od 25 opcija.
- Select kontrolu možete koristiti i ako je manje od 6 opcija ako je prostor ograničen.

Political affiliation

Select

Democrat  
Republican  
Libertarian  
Green  
Other

✗ Don't

Political affiliation

- ☐ Democrat
- ☐ Republican
- ☐ Libertarian
- ☐ Green
- ☐ Other

✓ Do

## Koristite stepenasti format ili format sa više ekrana za dugačke obrasce

- Ako imate veliki broj unosa teksta na jednom ekranu, to povećava mogućnost vizuelnog preopterećenja i rizik od greške pri čuvanju
- Rešenje: Podelite dugačke obrasce na više ekrana ili stranica i omogućite korisniku uvid u to koliko stranica može da očekuje u tom procesu

**Personal**

First name MI Last name

Email

**Contact**

Phone

Address

Address 2

Zip code City State

Continue

✖ Bad practice

1 Personal details — 2 Connect bank — 3 Set goals

**Personal**

First name MI Last name

Email

**Contact**

Phone

Address

Address 2

Zip code City State

Continue

✔ Alternative

# Ne delite brojeve na više polja za unos

- Brojevi telefona i brojevi kreditnih kartica treba da budu samo jedno polje za unos.
- Višestruka polja za unos mogu izazvati frustraciju i greške kod korisnika koji gledaju u tastaturu dok kucaju.

Card number

Card number



# Na mobilno uređaju koristite izvorne funkcije OS-a za izbor datuma i druge posebne unose

- Uvek koristite izvorne elemente gde god je to moguće, umesto da programirate sopstvene
- Korisnici će biti bolje upoznati sa izvornom opcijom i vrlo je verovatno da će ona imati bolji učinak.

21

▼

Mar

▼

13:00

▼



Mon Mar 18	10	57	
Tue Mar 19	11	58	
Wed Mar 20	12	59	AM
<b>Thu Mar 21</b>	<b>1</b>	<b>00</b>	<b>PM</b>
Fri Mar 22	2	01	
Sat Mar 23	3	02	
Sun Mar 24	4	03	

# Rešite zabrinutost korisnika na mestu gde se pojavi



- Kad god predstavite formu koju vaš korisnik treba da popuni tražite od korisnika da vam proveri sve informacije koje šalje.
- Traženje određenih informacija može dovesti do toga da se korisnik zapita zašto se one prikupljaju.
  - *Primer: Ako tražite nečiji broj telefona, razmislite o uključivanju pomoćnog teksta koji objašnjava zašto vam je potreban.*

**Name**

Tammy Beaumont

**Email address**

name@domain.com

**Mobile number**

|

This is for shipping updates.

**Sign up**

## Koristite opisne reči, zasnovane na radnji kao tekst u dugmićima

- Dugme treba da opisuje radnju koja će se pokrenuti klikom na dugme.
- “Pošalji” i “Otkazi” su u redu, ali obično su previše suvi i deluju generički. Umesto toga razmislite o korišćenju reči ili kratkih fraza kao što su “Prijavi se”, “Pošalji informacije” ili “Kreiraj nalog”.

Submit



Finish & Pay

Email

Password

Submit

---

✖ Bad practice

Email

Password

Sign up

---

✔ Alternative

# Razmislite o stavljanju teksta dugmića u prvo lice

- Ovo zavisi od tona koji želite da postignete, ali se pokazalo da dugmad koja uključuju glas u prvom licu (“ja”, “moj”) imaju veće stope konverzije.
- Opšte pravilo je da bilo kom tekstu dugmeta može prethoditi reč “želim” i da ima veći gramatički smisao, kao i da daje emocionalni smisao u kontekstu.

Create account



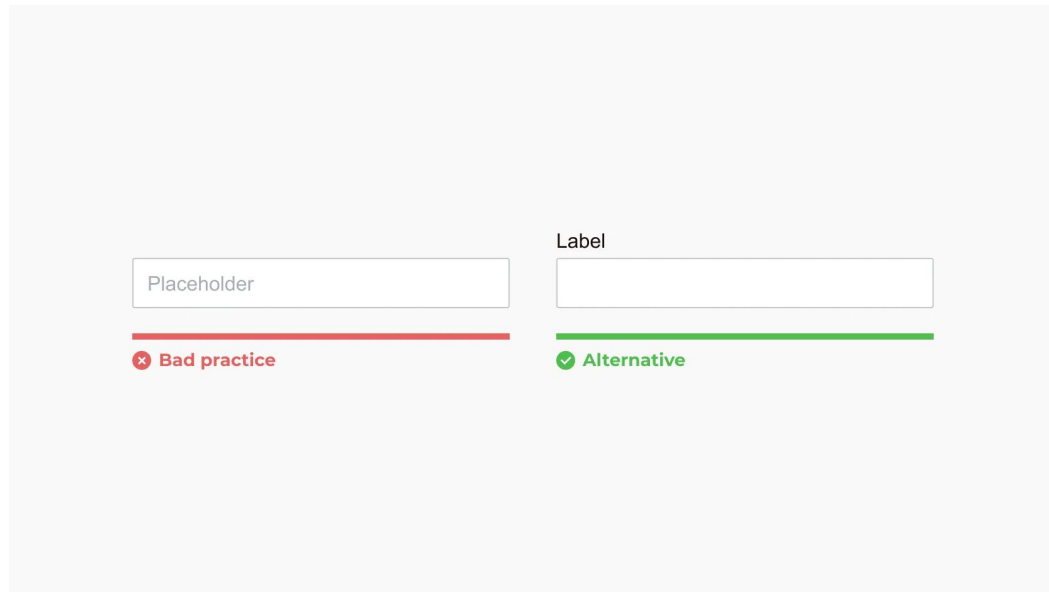
Create my account

# Ne koristite *placeholder tekst* kao labelu



- *Placeholder text* je tekst koji se prikazuje unutar polja za unos teksta pre nego šta ga izaberete.
- Problemi:
  - *Placeholder tekst* je obično zasivljen pa je manje inkluzivan i pristupačan
  - Čitači ekrana uglavnom ne čitaju *placeholder tekst*, što vašu formu čini neupotrebljivom za korisnike sa oštećenim vidom
  - *Placeholder tekst* nestaje kada izaberete polje i počnete da kucate, što znači da korisnik može zaboraviti šta treba da uradi.
  - *Placeholder tekst* treba da pomogne u formatu za unos podataka, što ne može ako se koristi kao labela.
- Koristite i labele i *placeholder* kako biste korisnicima pružili najbolje i najkorisnije smernice.





Email address



Email address

name@domain.com

# Ne koristite velika slova u labelama ili *placeholder* tekstu



- Sva velika slova su teška za čitanje, pregled i nemojte ih koristiti u formama.
- Velika slova su dobra ako se koriste štedljivo
  - *Primer: u naslovima odeljaka, dugmadima i ikonicama*

EMAIL ADDRESS

name@domain.com



Email address

name@domain.com

FULL NAME

EMAIL

PASSWORD

✖ Bad practice

Full name

Email

Password

✔ Alternative

# Ne sakrivajte pomoćni tekst

- Pomoćni tekst je instrukcija ili dodatno uputstvo pored labela
  - Primer: "Lozinka treba da ima 8 ili više znakova"
- Ako ga koristite onda ga prikažite umesto da ga sakrivate iza ikonice uzvičnika ili znaka pitanja ili kontekstne pomoći (*tooltip-a*).



## Payment details

Sorry, we don't take AmEx.

# Jasno korisniku predstavite format unosa



- Kada se zahteva unos podataka kao što su kodovi za validaciju, brojevi telefona ili detalji o kreditnoj kartici, korisnici mogu biti nesigurni da li mogu ili treba da uključe tekst poput zagrada, razmaka i crtica.
- Potreban unos objasnite upotrebom pomoćnog teksta
  - *Primer: "Unesite broj svoje kartice bez razamaka."*
- Ovo smanjuje kognitivno opterećenje.

# Koristite uspešno stanje



- Kada korisnik pošalje obrazac, važno je prikazati potvrdu da je slanje bilo uspešno.
- U najboljem slučaju, ako ovo ne uradite korisnik ostaje bez osećaja završenosti. U najgorem slučaju, to bi moglo značiti da korisnik ponovo pošalje obrazac što može da izazove duple radnje.



Send application



**Thanks!**

We've received your application.

# Koristite *inline* validacije



- Bolje je potvrditi unos podataka dok se to dešava, nego da vršite validacije kada korisnik pokuša da pošalje podatke ili pređe na sledeći ekran.
  - Ima smisla rešavati greške dok korisnik već razmišlja o informacijama,
  - Prikazivanje grešaka kada korisnici pošalju podatke ometa napredak korisnika i povećava verovatnoću da će odustati umesto da isprave greške
- Tamo gde je prikladno, sistem takođe treba da ponudi informacije koje pomažu korisniku da identifikuje preciznu prirodu greške
  - *Primer: "to ne izgleda kao dovoljno brojeva" ili "da li ste mislili"*

Email address

Heather

Full name

Knight

Submit

Please fix the errors above!



Email address

Heather|

Invalid email address

Full name

Submit



⚠ Error found

Email

jane@company.com

---

✖ Bad practice

Email

jane@company.com



This email already has an account [Go to Login](#)

---

✔ Alternative

# Koristite *inline* validaciju da potvrdite napredak korisnika



- Vizuelna potvrda korisniku da je ispravno uneo određeni podatak

Email address

name@domain.com

Full name

Heather Knight

Submit



Email address

name@domain.com



Full name

Heather Knight



Submit

# Onemogućite dugme “Dalje” ili “Pošalji” dok ne prođe validacija



- Jasan vizuelni indikator korisniku da je njegov unos podataka spreman za slanje

Email address

name@domain.com



Full name

Laur|

Submit



Email address

name@domain.com



Full name

Laur|

Submit