

Navodila za oblikovanje vmesnika

Zamislite si, čemu je namenjen vaš vmesnik – izberite temo naloge.

Načrtujte vsebino vmesnika: zberite vse zahtevane funkcionalnosti vmesnika in jih uredite v smiselno zaporedje interakcije. Združite sorodne vsebine.

Upoštevajte nujnost uporabe skritih menijev na manjših zaslonih. Načrtujte korake odpiranja menijev.

Upoštevajte, da se vsebina prilagodi na vertikalno in horizontalno orientacijo zaslona.

Oblikujte vmesnik tako, da bodo na njem ključne informacije čim lažje dostopne, to pomeni, da so čim prej vidne – postavite jih proti zgornjemu in levemu robu zaslona.

Bodite racionalni pri izrabi prostora. Ker je ekran majhen, obsežni prazni deli ekranske površine ne funkcionirajo tako kot na večjih ekranih, kjer vnašajo občutje potopitve v spletno stran oz. uporabnikove prisotnosti v virtualnem prostoru spletnega mesta. Ekranska ploskev mora biti pri mobilnih vmesnikih zelo ekonomično izkoriščena.

Kar pa ne pomeni, da morajo biti vsebine na vmesniku natrpane, saj tudi natrpanost zmanjšuje preglednost in otežuje branje ter navigacijo. Zato mora biti vsebina razporejena dovolj zračno.

Med posameznimi deli vsebine morajo biti jasni razmaki, ki členijo in grupirajo vsebino. Upoštevajte princip bližine za povezovanje elementov.

Vsebina mora biti poravnana, saj poravnave zagotavljajo urejenost, preglednost, uporabnost. Poravnajte elemente na mrežo.

Mreža je lahko enostolpčna ali večstolpčna. Če sta na vmesniku dva stolpca, določimo razmerje med njima – širina a : širina b.

Če se na vmesniku pojavljajo fiksne ploskve, vsako ploskev načrtujemo glede na razmerje njenih stranic – stranica a : stranica b. Če je ploskev podvržena notranjim spremembam (se povečuje ali pomanjšuje glede na količino vsebine, ki jo polni), omogočimo spreminjanje in ne fiksiramo razmerja med stranicama.

Zelo pomembna so velikostna razmerja med elementi vmesnika. Elementi so v glavnem besedila, ploskve in ikone. Velikostna razmerja med elementi morajo biti hkrati poenotena, tako da se elementi razvrščajo v mrežno razporeditev, ter stopnjevana znotraj te mrežne razporeditve za posredovanje hierarhije med njimi.

Visokoresolucijski ekрани pametnih telefonov omogočajo uporabo tudi zelo majhnih besedil, saj so ta izrisana z zelo ostrimi, lahkimi, nesisrčnimi črkami. Na posameznem zaslonu vmesnika s stopnjevanjem velikosti besedil poskrbite za to, da uporabnik pravilno razume členjenost vsebine, pomembnost in tipe informacij. Isti tip informacije je prikazan z isto velikostjo in obliko besedila. Drug tip informacije je prikazan z drugo, vidno drugačno velikostjo besedila.

Uporabite eno črkovno družino na celotnem vmesniku. Uporabite debelinske reze črk. Uporabite lahko sistemski font.

Omejite se pri uporabi barv.

Uporabite barve iz barvne palete vaše aplikacije, npr. tipično barvo iz ikone za aplikacijo, podobno

kot pri celostni grafični podobi.

Uporabite lahko eno pestro barvo in njene svetlostne stopnje ter različne sivine.

Lahko pa seveda informacije tudi barvno kodirate, tako da uporabite za vsako vsebino drugo barvo. Pri tem morate ustvariti širšo, vendar usklajeno barvno paleto (npr. paleta živahnih barv, paleta pastelnih barv, paleta močnih barv, paleta temnih barv).

Preberite Nasvete za uporabo barv na spletni učilnici v razdelku o barvah in jih upoštevajte pri oblikovanju barvne palete vmesnika.

Ne uporabljajte fluorescentnih, preveč nasičenih spektralnih barv.

Med barvo črk (ali drugih elementov) in barvo ozadja mora biti dovolj velika svetlostna razlika! Če je svetlostna razlika med obliko in ozadjem majhna, se oblika ne loči od ozadja, je ne vidimo dobro.

Uporabite eno barvo, da z njo označite interaktivne dele vsebine (v primeru, če je večina vsebine neaktivna).

Uporabite lahko belo ozadje, saj so na njem vsebine (npr. besedilo) najlepše vidne.

Zagotovite bele robove ob robovih ekranske ploskve, vsebina naj je nekoliko odmaknjena od roba ekrana, vendar ne preveč, če je vsebine veliko.

Uporabite sistemske ikone ali pa nabor usklajenih ikon. Ikone so oblikovno usklajene, če so optično enako velike, imajo enako gostoto temnih in svetlih površin (gostoto črt in negativnega prostora), enako količino detajlov, uporabljajo podobne krivulje, so v podobni konceptualni relaciji do označenca.

Uporabljajte principe ploskovitega oblikovalskega sloga. Čiste, ostre barvne ploskve, brez prelivov, senc.