



Izbor in načrtovanje ikon

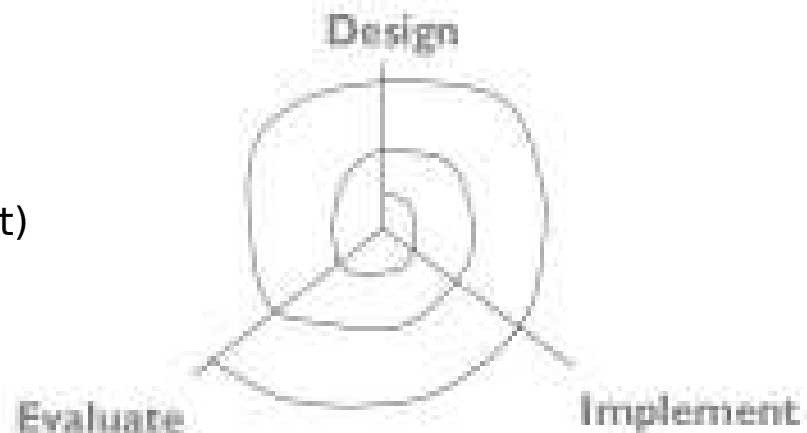


Vsebina

- kaj je ikona
- sestavni deli ikon
- principi načrtovanja ikon
- navodila načrtovanja ikon
- ikonski jezik

Spiralni model

- načrtuj: razumevanje uporabnika in domene
- načrtuj: razumevanje dela in nalog (uporabnost)
- načrtuj: izbor naprav za interakcijo
- načrtuj: načrtovanje oken, menijev
- načrtuj: izbor gradnikov, aranžiranje gradnikov
- načrtuj: izbor besedila, barv, slik in animacije
- načrtuj: izbor in načrtovanje ikon
- načrtuj: načrtovanje povratne informacije in interakcij
- implementiraj: papirnati prototipi
- implementiraj: računalniški prototipi – orodja za načrtovanje
- vrednoti: hevristično vrednotenje
- vrednosti: testiranje uporabnikov (vrednotenje uporabnosti)



Kaj sploh je ikona

- pri grafičnih računalniških vmesnikih je ikona slika, ki ponazarja aplikacijo, zmožnost, ali kakšen drug objekt ali koncept, ki ima pomen za uporabnika
- na spletnih straneh je ikona pogosto grafična slika, ki predstavlja temo ali informacijsko kategorijo neke druge spletne strani; pogosto so ikone povezave na to spletno stran
- različne definicije ikon
 - ikona je nekaj, kar zgleda tako kot tisto, kar naj bi predstavljal
 - ikona je majhen vizualni simbol, lažje za prepoznati

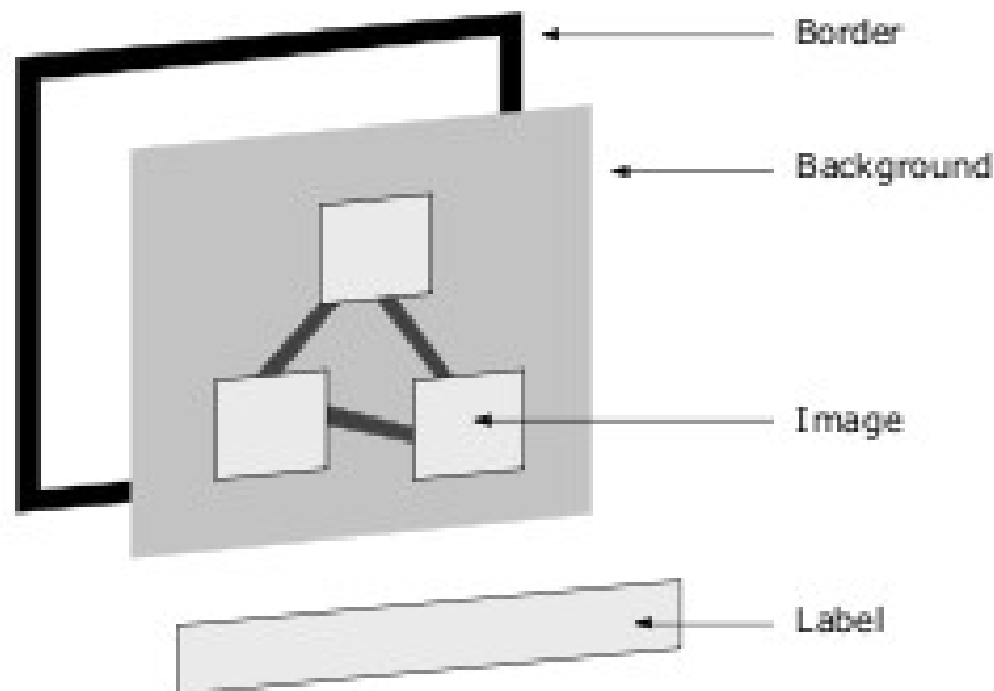
Vizualno povezovanje

- ikone lahko povzročijo takojšnje vizualno povezovanje z določenim podjetjem/izdelkom/...
- za katera podjetja oziroma izdelek gre?



Sestavni deli ikone

- standardno sestavljajo ikono
 - okvir
 - ozadje
 - slika
 - oznaka



Načrtovanje ikon

- načrtovanje
 - določitev slik, ki najbolje predstavijo želeni koncept (objekt ali akcija)
 - uporaba vsebovanih ikon danega sistema
 - gradnja ikon z upoštevanjem navodil
 - uporaba preprostih metafor in majhne množice konceptov
- dobro načrtane ikone
 - jih ločimo med sabo
 - se lahko razpoznajo in so razumljive
 - so vizualno preproste in informativne
 - si jih je enostavno za zapomniti
 - pomagajo k lažji internacionalizaciji vmesnika





Principi načrtovanja ikon

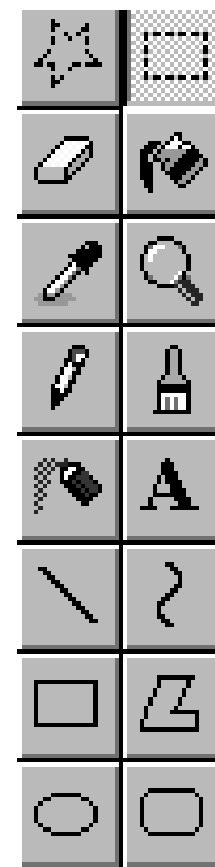
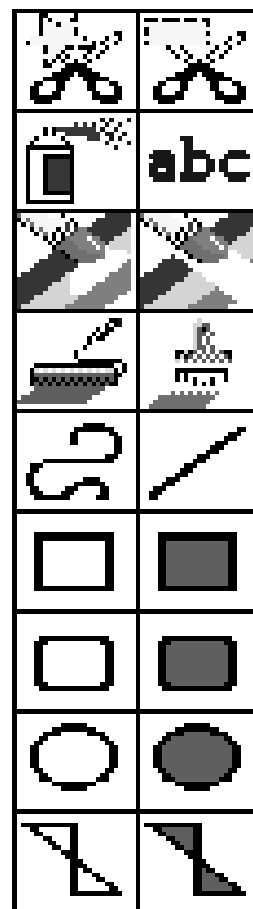
- Skladnost (koherentnost)
 - načrtuj množico ikon kot celoto
 - množica ikon naj bo konsistentna v smislu velikosti, barv, metafor, nivoju abstrakcije/realizma
 - ikone v množici naj bodo vizualno uravnotežene
 - razlike v drobnih dekoracijah naj nimajo vpliva na pomen
- Čitljivost
 - v čim večji meri uporaba velikih objektov in debelih črt
 - upoštevanje resolucije in razdalje gledanja
 - zagotovitev kontrasta med ozadjem in ospredjem
 - izogibanje lokom in nezveznim črtam
 - obrisi prenašajo največ informacije

Principi načrtovanja ikon

- uporablaj prepoznavanje in ne pomnjenje
 - uporaba metafor, ki so blizu uporabniku
 - uporaba konkretnih objektov
 - abstraktne koncepte in akcije se težko prikaže
 - zagotovi besedilne oznake
 - primer: dobra ikona za »Razveljavi« je okrogla puščica nazaj
- uporablaj barve konzervativno
 - načrtovanje črno-belih ikon, nato dodajanje barv konzervativno
 - veliko barv je obremenjujočih, uporablaj črno in belo barvo ter še eno do dve barvi

Principi načrtovanja ikon

- upoštevanje principa skladnosti ikon v risarskih programih
 - levo (paintbrush, vizualno neuravnotežene ikone, zgornje vizualno težke, spodnje preproste)
 - desno (MS paint, uravnotežene in konsistentne)



Principi načrtovanja ikon

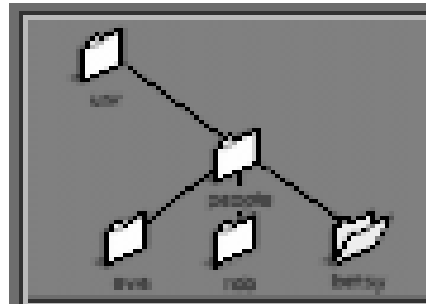
- različni nivoji realizma pri ikonah in abstrakcija
 - fotografija → risba → karikatura → skica → obris
 - uporabljaj le en nivo realizma
 - primer: fotorealistični ikoni ter abstraktni ikoni



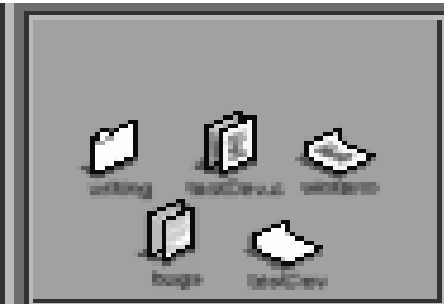
Console



mag



WorkSpace



/usr

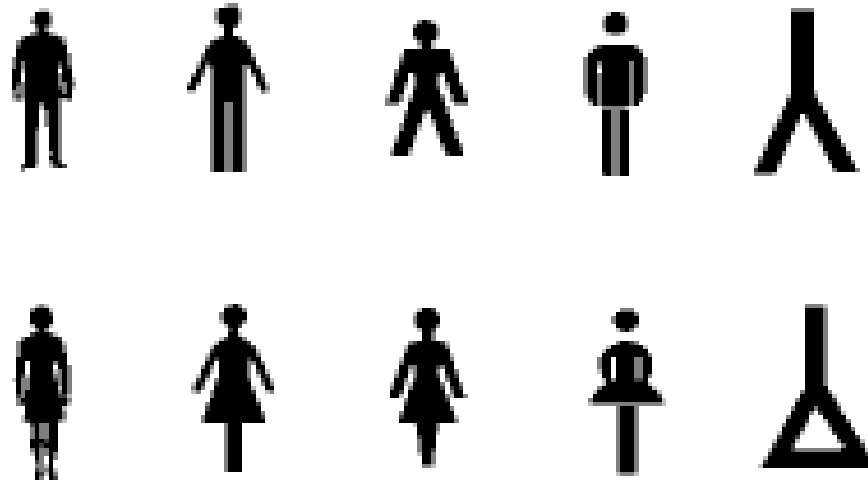
Principi načrtovanja ikon

- različni nivoji realizma pri ikonah in abstrakcija
 - fotografija → risba → karikatura → skica → obris
 - obris posreduje vso potrebno informacijo



Principi načrtovanja ikon

- različni nivoji realizma pri ikonah in abstrakcija
 - fotografija → risba → karikatura → skica → obris
 - različni nivoji abstrakcije



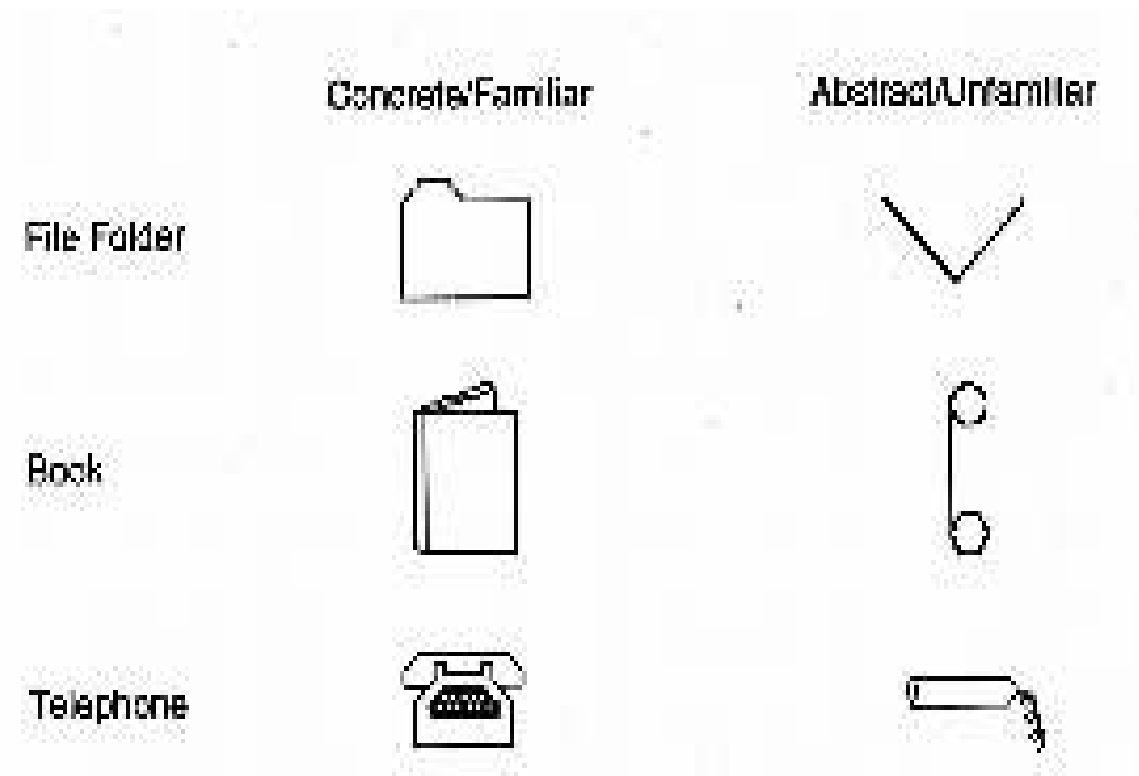
Principi načrtovanja ikon

- izgled ikone velikosti 30x30 pikslov pri tipičnih razdaljah gledanja na različnih medijih pri različnih velikostih se lahko razlikuje
 - namizni računalnik: 60 cm
 - papirnati dokument: 45 cm
 - prenosni računalnik: 30 cm
 - ikona bo zgledala veliko večja na razdalji 30 cm na 11 palčnem zaslonu resolucije 640x480 kot na razdalji 60 cm na 17 palčnem zaslonu resolucije 1280x1024



Principi načrtovanja

- Uporablaj znane in konkretne metafore
 - princip prepoznavanja



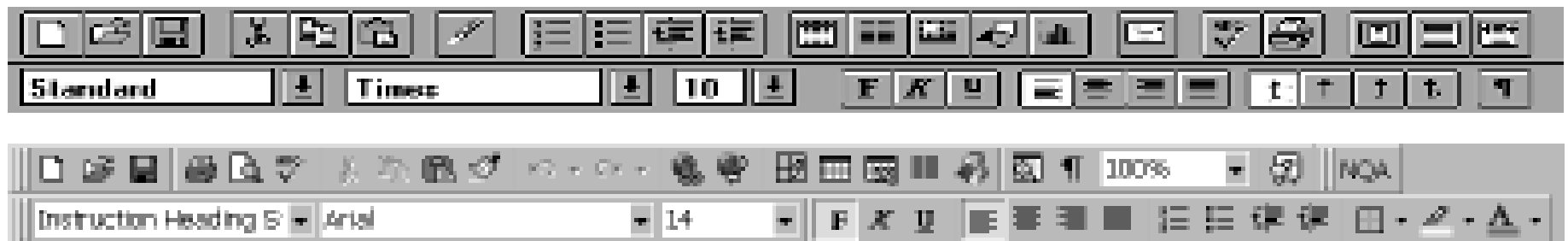
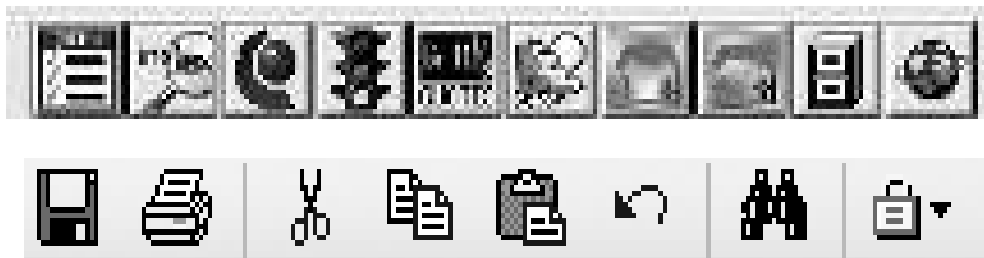
Principi načrtovanja

- uporablaj barve konzervativno
 - preveč kričeča izbira barv za ikone pri sistemu Windows 3.1



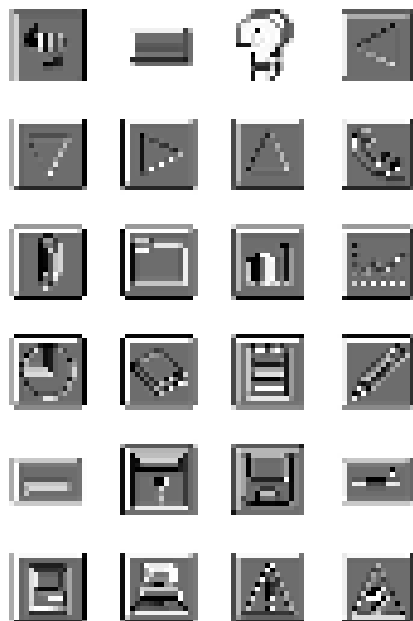
Principi načrtovanja

- uporabljalj barve konzervativno
 - načrtuj črno-belo, nato dodajaj barve konzervativno
 - primer evolucije orodne vrstice programa MS Word



Principi načrtovanja

- načrtuj množico ikon kot celoto
- zagotovi konsistentnost ikon glede velikosti, barv, nivoja abstrakcije, realizma



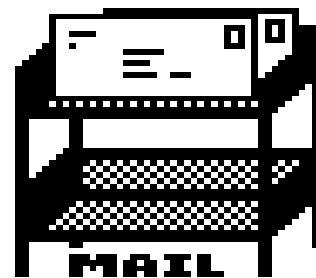
Kulturelne vidiki in internacionalizacija

- previdnost pri uporabi besedila in črk v ikonah
 - besede v različnih jezikih so drugačne in se lahko drugače začnejo
 - ne uporabljaj simbolov rok ali značilnosti obraza, saj se med kulturami lahko razlikujejo
 - pazljivo uporabi metafore, ki pripadajo neki kulturi

B *I* U

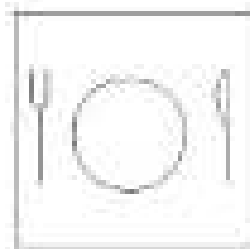
F *X* U

A A A A



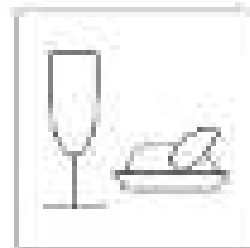
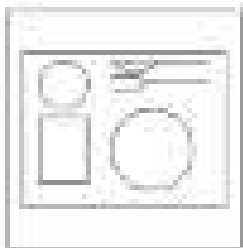
Uporaba ikon ni vedno primerna

- pri visoko abstraktnih konceptih in majhnih razlikah je primernejša uporaba opisa oziroma besedila



Bar

Snacks

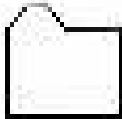




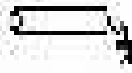


Selfservice

Restaurant

Navodila za načrtovanje ikon

- uporabi standardne ikone danega sistema ali mednarodne organizacije, npr. ISO
- delaj preproste in razumljive oblike, ki naj bodo uporabniku znane in naj bodo konkretne

	Concrete/Familiar	Abstract/Unfamiliar
File Folder		
Bank		
Telephone		



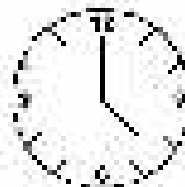
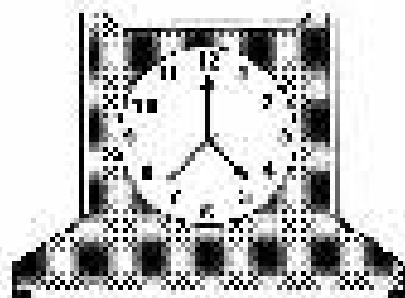
Navodila za načrtovanje ikon

- gradi vizualno in konceptualno ločljive oblike

		DICTIONARY	TELEPHONE BOOK
Conceptually	Visually		
Similar	Distinct		
Distinct	Similar		
Distinct	Distinct		

Navodila za načrtovanje ikon

- objekti naj bodo predstavljeni brez detajlov



- ohranjanj konsistentnost metodologije pri načrtovanju skupine ikon → upodobi objekte (»Datoteka«), akcije (»Razveljavi«), orodja za akcije (»Nastavitve«), stanja pred in po akcijah (»Prazen/Poln Koš za smeti«)
- ohrani konsistentnost strukture in oblike skupine ikon → omejeno število sprememb v kotih, debelinah črt, količini praznega prostora

Navodila za načrtovanje ikon

- lastnosti ikon naj bodo izražene čim bolj jasno
- po potrebi vključuj pojasnila
- če je le mogoče vključuj animacijo

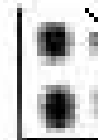
Report Finished

Report Mostly Complete

Report Started

Report Planned

slabo

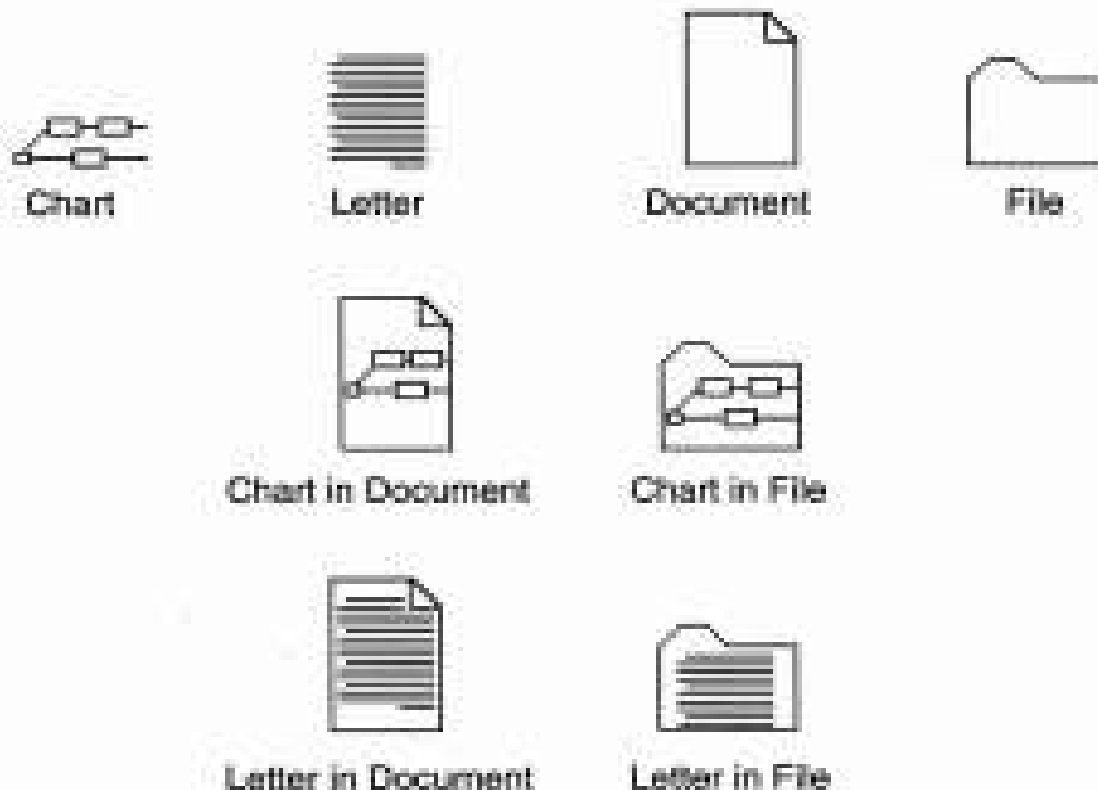


dobro



Navodila za načrtovanje ikon

- gradi oblike, ki vizualno izražajo relacije med posameznimi ikonami → uporabi jezik ikon

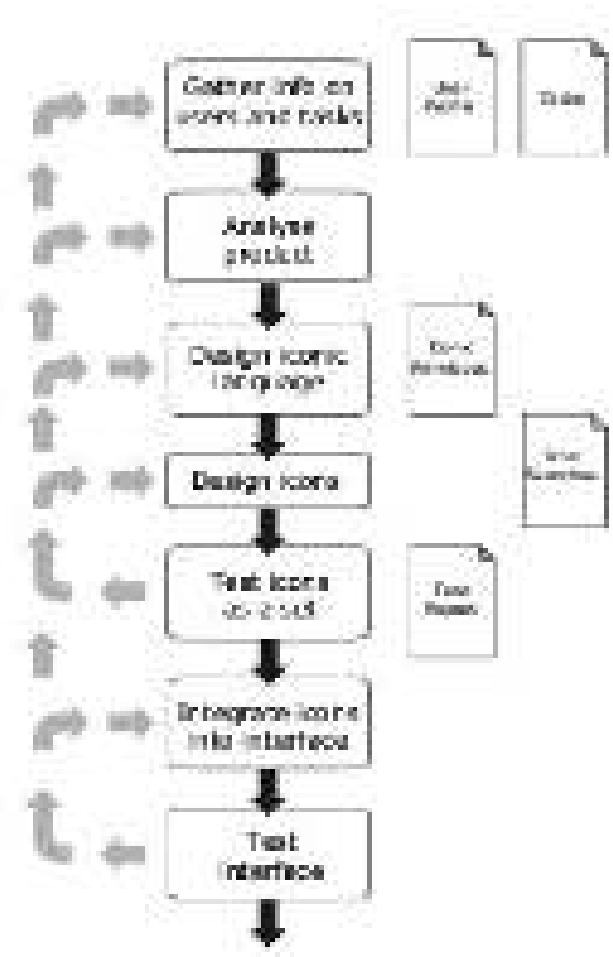


Navodila za načrtovanje ikon

- aranžiranje ikon
 - število vrst ikon naj ne bo večje od 12
 - število vseh ikon naj ne bo večje od 20
 - aranžiraj ikone tako, da odražajo organizacijo objektov v realnem svetu
 - aranžiraj ikone za objekte, akcije, orodja za akcije, in ikone za stanje pred in po akcijah v različne skupine
 - omogoči uporabniku, da si sam razporedi ikone (npr. namizje) in prikaz pojasnil

Življenjski cikel načrtovanja ikon

- življenjski cikel načrtovanja ikon:
načrtuj → testiraj → ponovno načrtuj
 - začni s črno-belo ročno narisano skico na papirju (silhouette!)
 - testiraj in ponovno načrtuj, dokler osnovni simboli ne delujejo
 - dodaj sivo in modro barvo; načrtu z računalnikom; tiskaj barve verzije v enaki velikosti
 - testiraj prejšnji korak, dokler ikone ne delujejo



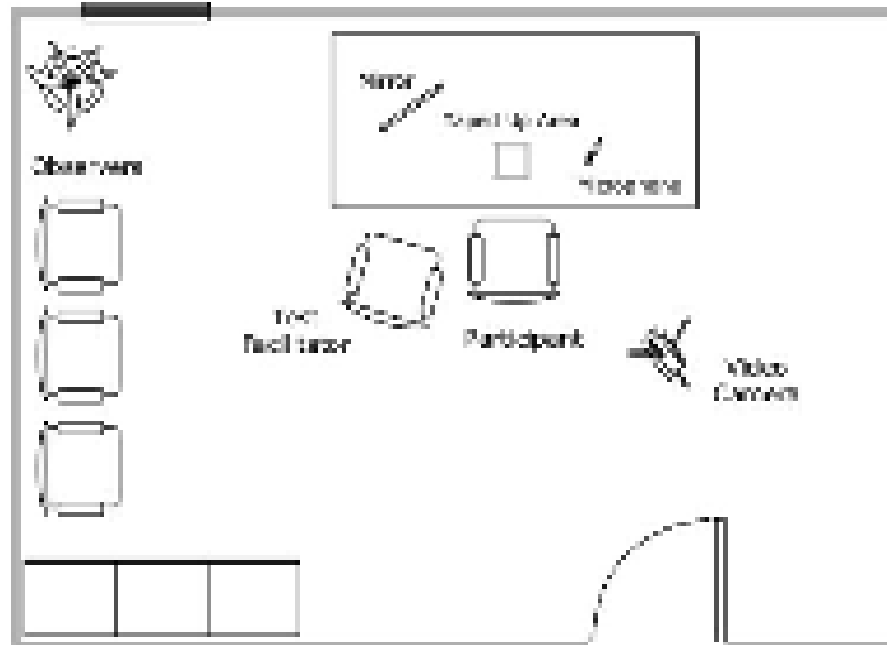
Življenjski cikel načrtovanja ikon

- testiranje intuitivnosti ikon
 - intuitivnost je zaželeno lastnost ikon
 - ni potrebno učenje in privajanje na uporabo ikon
 - podobno kot testiranje vmesnika poteka tudi testiranje intuitivnosti ikon



Življenjski cikel načrtovanja ikon


















- testiranje intuitivnosti ikon
 - intuitivnost je zaželen lastnost ikon
 - ni potrebno učenje in privajanje na uporabo ikon
 - podobno kot testiranje vmesnika poteka tudi testiranje intuitivnosti ikon



Jezik ikon

- v primeru načrtovanje skupine ikon, ki so med sabo povezane, razvij jezik ikon
 - osnovni koncepti/simboli →
 - dokument
 - povezava
 - obiskano
 - besedilo
 - slika
 - osnovne simbole kombiniraj v kompleksnejše simbole →
 - besedilni dokument
 - povezava na besedilni dokument
 - povezava na obiskan besedilni dokument
 - slikovni dokument
 - ...

Navodila za načrtovanje ikon

- jezik ikon za MS Windows NT 4.0 sistem
Ikona = osnovni simbol + [tip dokumenta] + [aplikacija]
- osnovni simboli →
dokument:  pomočnik:  predloga: 
- tipi dokumentov →
besedilni:  preglednica:  predstavitev:  baza: 
- aplikacije →
Word:  Excel:  Powerpoint:  Access: 
- generirane ikone →
Word: dokument  predloga  pomoč p. 
Ppt.: predstavitev  predloga  pomoč p. 

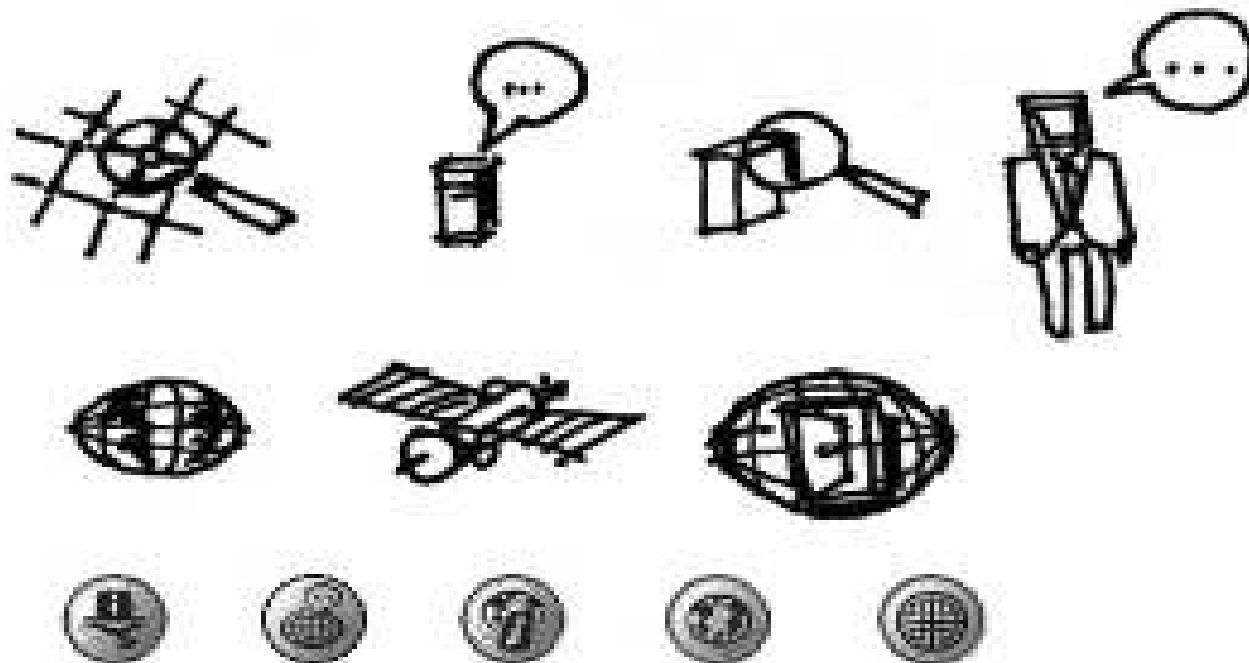
Primer cikla načrtovanja ikon

- koncept »Products and solutions«



Primer cikla načrtovanja ikon

- koncept »Sun on the net«



Primer cikla načrtovanja ikon

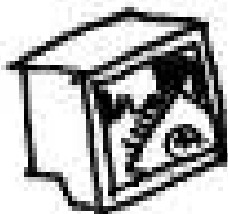
- načrtovanje ikon za koncept »Technology and developers« na Sun-ovih spletnih straneh

- ikona predviden pomen interpretacija



čip, CD-rom

pretežko, končan proizvod



računalnik, čip

pretežko, končan proizvod



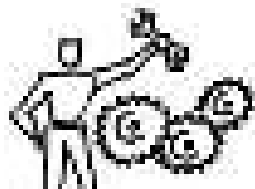
delavec

negativna konotacija ,
v izdelavi

Primer cikla načrtovanja ikon

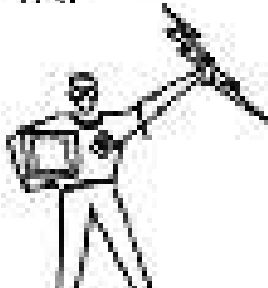
- načrtovanje ikon za koncept »Technology and developers« na Sun-ovih spletnih straneh

- ikona predviden pomen interpretacija



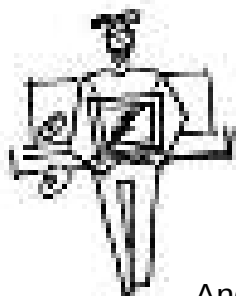
razvijalec
izdelava

všečno, preveč poudarka
na strojni opremi



razvijalec, moč

všeč ideja brzdanja moči

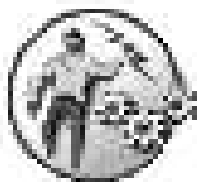


razvijalec
računalnik

Primer cikla načrtovanja ikon

- načrtovanje ikon za koncept »Technology and developers« na Sun-ovih spletnih straneh

- ikona predviden pomen interpretacija



razvijalec, moč
izdelava

strela in grom, elektrika-boleče
tehnologija ubija, plesni stroj



moč in zobata
kolesa

strela, ki je zadela stroj



CD-ROM in zobata

razvoj in inženiring