



DESIGN HANDLEIDING



Inhoud opgave

Licht komt vanuit de lucht.	Pagina 2
Zwart en wit eerst.	Pagina 3
Verdubbel je witruimte.	Pagina 4
Tekst op afbeeldingen.	Pagina 5
Vergroot en verklein teksten.	Pagina 6
Leesbaarheid.	Pagina 7
Houd je lijnlengte kort.	Pagina 8
Zorg voor hiërarchie.	Pagina 8
Gebruik juiste woord spatiëring.	Pagina 9
Gebruik je lettertypes consistent.	Pagina 9
Gebruik simpele lettertypes.	Pagina 10
Maak het responsive.	Pagina 10
Gebruik een grid.	Pagina 11
Gebruik niet te veel effecten.	Pagina 12
Gebruik 'undo' berichten.	Pagina 12
Probeer meer contrast te gebruiken.	Pagina 13
Animaties & transitities.	Pagina 13
Visuele ordening.	Pagina 14
Validatie in plaats van errors.	Pagina 14
Grote klikbare vlakken.	Pagina 15
Wit ruimte is niet ruimte voor meer.	Pagina 16
Regel der helderheid.	Pagina 16
Regel der standaarden.	Pagina 17
Regel der Feedback.	Pagina 17



Licht komt vanuit de lucht.

Dit is mogelijk het meest belangrijke maar niet voor de hand liggende om te leren over design: Licht komt vanuit de lucht.

Wanneer het licht vanuit de lucht komt verlicht het de toppen van een object en werpt schaduwen onder hen, de toppen zijn lichter en de bodems zijn donkerder.

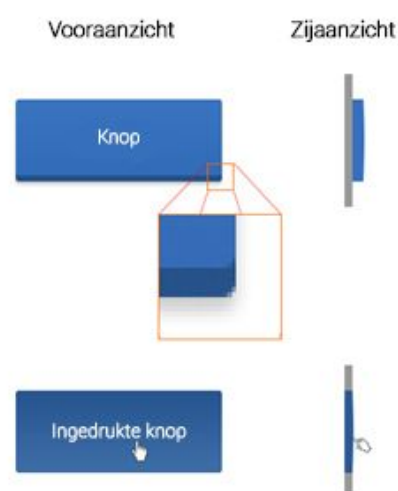
Wanneer dit andersom gebruikt wordt zoals hiernaast ziet het er eng of onnatuurlijk uit.



Dit geldt ook bij het ontwerpen van UI (User Interface). Zoals dat je aan de onderkant van zowel elk object een lichte schaduw kunt vinden.

De schermen die we gebruiken zijn plat, maar door de grote hoeveelheid aan verschillende kunststijlen die er geweest zijn om een object toch 3D te laten lijken is er dit als beste oplossing gekomen.

Neem een Knop, dit is een relatief vlak object maar toch is ook hier een handvol aan licht-gerelateerde informatie over: Een niet ingedrukte knop heeft een donkere rand aan de onderkant, hier kan de zon niet schijnen, wanneer je aan de bovenkant een lichtere kleur gebruikt dan in het midden krijgt het ook nog een boller effect. De ingedrukte knop is onderaan nog steeds het donkerste, maar nu ook op de andere plekken donkerder, dit is omdat het nu gelijk licht met het oppervlak waar de knop op zit en het licht het dan moeilijker kan raken.





Zwart en wit eerst.

Stap 1.

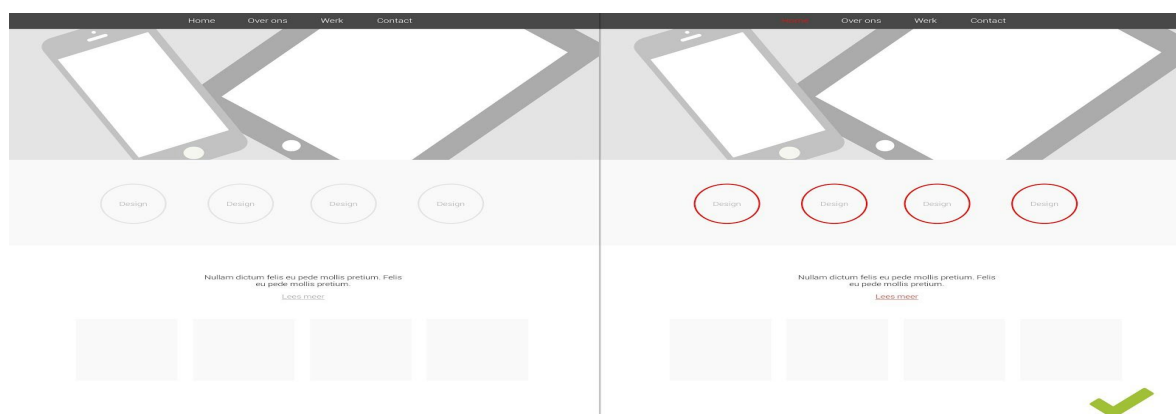
Designen in zwart-wit voordat je kleur toevoegt vereenvoudigd een van de meest complexe onderdelen van het visuele ontwerp en dwingt je af om je te concentreren op positie van de elementen.

UX (user experience) ontwerpers spreken in deze tijd heel erg over het “mobile-first” ontwerpen. Dit betekent dat je begint met nadenken hoe pagina’s en interacties moeten gaan werken op een telefoon voordat je dit bedenkt voor een groot beeldscherm.

Dit soort dwang werkt enorm goed. Hierdoor begin je met de grotere problemen (dat het bruikbaar is op een klein scherm), dan implementeer je de oplossing van het probleem in de makkelijkere problemen (het grote pc scherm).

Hier is een gelijkwaardige beperking:

Ontwerp zwart en wit als eerste. Begin met het mooi en bruikbaar maken van de applicatie met alleen grijs tinten en voeg later kleur toe op de plekken waar het gebruikt word voor een doel.



Er zijn natuurlijk ook gevallen waar dit niet echt van toepassing is zoals bij “sportief”, “flashy” en “cartoon”. In deze categorieën kleur heel goed kunnen en vaak ook veel gebruiken. Maar de meeste ontwerpen zijn niet voor een categorie waar dit zo is en word vooral schoon en eenvoudig gewenst waardoor je het Z&W beleid goed kunt gebruiken.



Stap 2.

Het eenvoudigste
wanneer je kleur toe
gaat voegen
is door 1 kleur toe te
voegen.

Die ene kleur trekt de
aandacht van de
gebruiker effectief.

Door de verzadiging en
helderheid van een
enkele
tint aan te passen kun
je meerdere kleuren,
accenten, eye-catchers
genereren.



Het gebruik maken van meerdere kleuren uit één of twee base tinten is de meest betrouwbare manier om de elementen te benadrukken of te neutraliseren zonder het ontwerp rommelig te maken.

Je kunt gebruik maken van Adobe Color cc, dit is een tool die automatisch presets maakt van een bepaalde kleur, zo weet je dat je de juiste kleurtinten gebruikt.

Verdubbel je witruimte.

De verticale afstand tussen de menu items is volledig
tweemaal de hoogte van de tekst zelf.

In de afbeelding hiernaast word een tekstgrootte van 12px
gebruikt met net zo veel ruimte boven en onder de tekst.
Bij de titels word er zelfs meer ruimte tussen de titel en zijn
onderstreping gebruikt dan dat de titel zelf hoog is!



En dat is nog niets vergeleken met de 25px ruimte tussen de 2 lijsten zelf.

Tekst op afbeeldingen.

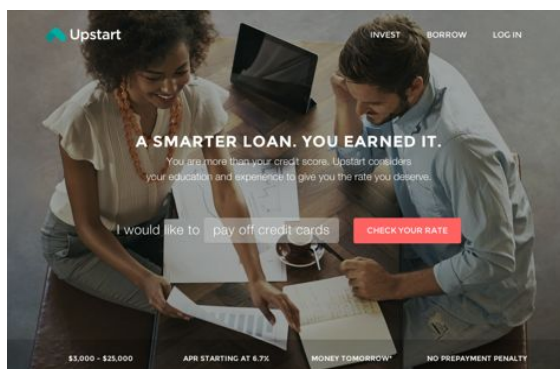
Wanneer je deze methoden toepast zul je met de onderstaande redenen rekening moeten houden:

- Het beeld moet donker zijn
- De tekst moet wit zijn
- Test het op elk scherm of het er goed uit ziet

Heb je je aan deze punten gehouden? Super. Nu nooit meer de tekst of de afbeelding veranderen en dan zou het goed moeten zijn.

Methode 1: laag over de afbeelding

Misschien is de eenvoudigste manier om tekst op een afbeelding te zetten om het beeld te bedekken. Als het originele beeld niet donker genoeg is, kunt u de hele afbeelding met een doorschijnende zwarte laag bedekken. (kleuren werken ook)



Methode 2: tekst in een vlak

Dit is erg eenvoudig en zeer betrouwbaar, maak een zwart vlak om de tekst heen en wanneer de laag donker genoeg is kan dit bij iedere afbeelding toegepast worden..



Methode 3: blur de afbeelding.

Een verrassend goede manier om de tekst goed leesbaar te houden is door de afbeelding te blurren. Let hierbij wel op dat de tekst kleur niet hetzelfde is





als de achtergrond kleur(en).

Bonus methode: de Scrim

Hoe kun je nou bij een afbeelding die lichte en donkere tinten gebruikt toch een tekst er overheen zetten die duidelijk te lezen is? Juist, met de Scrim.

Een scrim is een stuk van fotoapparatuur dat licht zachter maakt. Nu is het ook een visuele ontwerp techniek voor het verzachten van een afbeelding zodat de tekst duidelijker leesbaar is.

Een voorbeeld waar dit toegepast word is Elastica blog.

Wanneer we op Elastica blog kijken en uitzoomen dan zien we dat er een donker vlak om de titel verschijnt. (dit zie je niet wanneer zoom 100% is)

Er zit een gradiënt vlak om de titel heen die weg valt in de achtergrond.



Dit is de waarschijnlijk de meest subtiële manier om tekst op een afbeelding leesbaar te houden.

Vergroot en verklein teksten.

Wanneer je de middelbare school afgerond hebt dan heb je heel waarschijnlijk deze manieren gebruikt om aandacht van of naar een element te leiden:

- Grootte (teksten groter/kleiner maken)
- Kleur (contrast of helderheid verhogen/verlagen)
- Lettertype stijlen (vet gedrukt, onderlijnd, schuingedrukt of doorgehaald)
- Hoofdletters (kleine letters, hoofdletters of capslock)
- Letter afstand (afstand tussen letters/woorden)



- Marges (technisch geen teksteigenschap maar kan gebruikt worden om aandacht te trekken, dus mag ook op de lijst.)

Je kunt de manieren van tekst stijlen in twee groepen delen:

- Stijlen die de zichtbaarheid van de tekst vergroten. (vet gedrukt, hoofdletters, etc).
- Stijlen die de zichtbaarheid van de tekst verkleinen. (minder contrast, minder marge, etc).

We noemen dit “up-pop” en “down-pop”.



Bij dit voorbeeld word er weinig aan up-pop gedaan waardoor het een saai uiterlijk geeft en eigenlijk niet echt ergens je aandacht naar toe getrokken word.



Bij dit voorbeeld word veel aan up-pop gedaan. Dit word gedaan door de tekst groot, vet gedrukt is en een hoog contrast heeft. Hierdoor word je aandacht naar de titel getrokken,

Leesbaarheid.

Wanneer je teksten in je design gebruikt let dan goed op wat wel en wat niet kan qua kleurgebruik, Voor kopjes achter een bepaalde kleur in dit geval paars, kan het ooit mooi zijn om een lichtere of donkere kleur te gebruiken zoals hier een lichte en donkere kleur paars, maar dit valt niet op. Wat je dan moet doen is het contrast hoog houden. Je kan kiezen voor in dit geval wit dat erg goed opvalt of een complementaire kleur gebruiken, bij paars is dat groen.





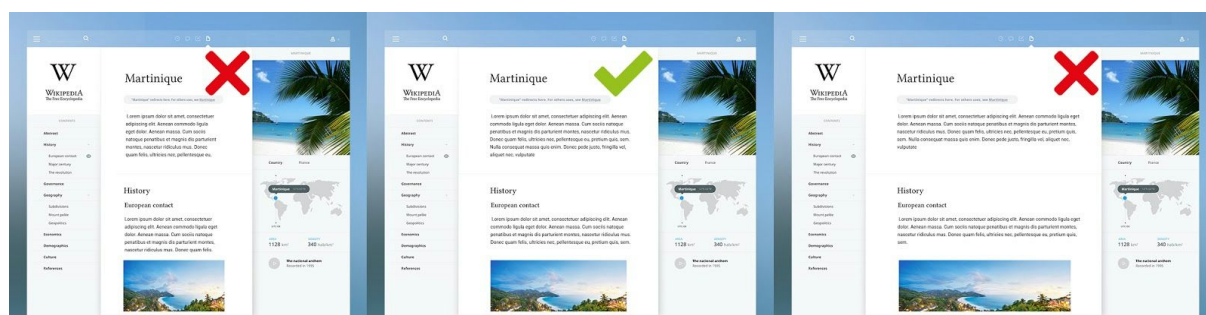
Houd je lijnlengte kort.

Wanneer je de tekst in een website of dergelijke gaat zetten zorg er dan voor dat je tekstvakken niet te lang maar ook niet te kort zijn.

Wanneer het te kort is worden het lange tekstvakken en haakt de gebruiker al snel af doordat het eruit ziet als een erg lange tekst.

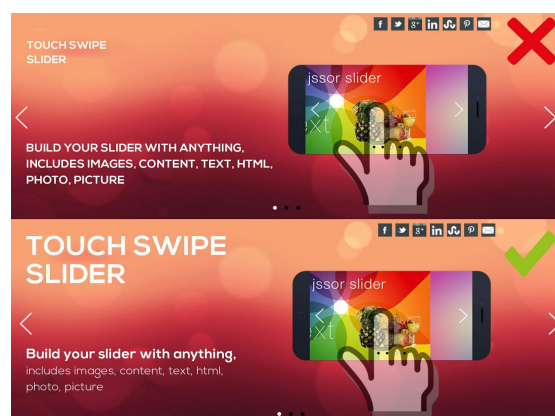
Wanneer het vak te lang is dan word het leesgemak slechter omdat de zinnen te lang zijn.

Wanneer een tekstvak ongeveer 60 tekens lang is incl. spaties) is het het makkelijkste leesbaar.



Zorg voor hiërarchie.

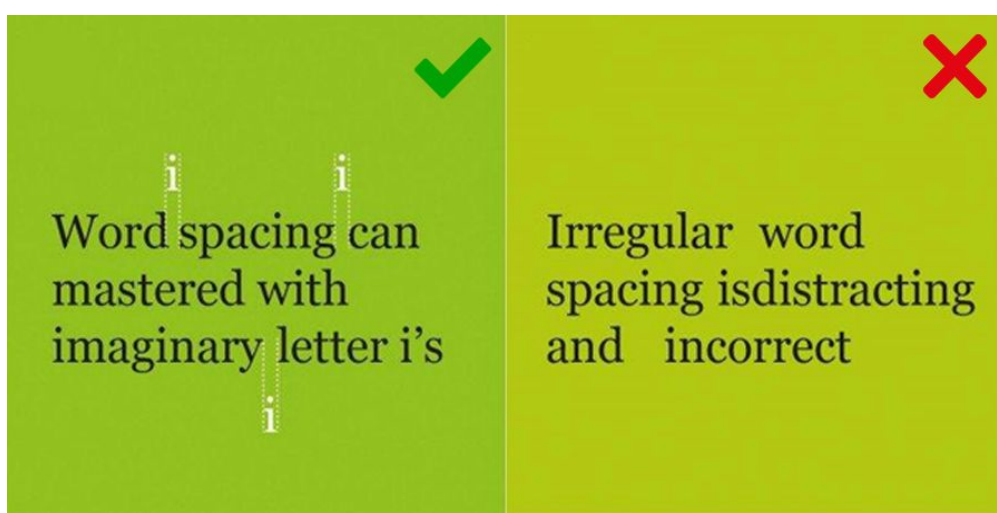
Let goed op dat je goed gebruik maakt van je tekst opmaak en dat hier een hiërarchie in komt. Wanneer je zoals in het bovenste plaatje je titel en omschrijving in dezelfde opmaak hebt dan trekt het geen aandacht en is het erg onoverzichtelijk. Gebruik dus voor je titels, sub kopjes en teksten verschillende groottes en stijlen zodat het overzichtelijk is en de gebruiker zijn aandacht op de juiste punten in juiste volgorde getrokken word.





Gebruik juiste woord spatiëring.

Wanneer je een tekst gebruikt in je design moet je goed letten op de spatiëring tussen de woorden in. deze juiste ruimte komt overeen met de breedte van een kleine letter i in hetzelfde lettertype en grootte als de tekst waar je mee werkt.



Gebruik je lettertypes consistent.

Wanneer je verschillende lettertypes gebruikt word het al snel rommelig. Dit kun je voorkomen door consistent gebruik te maken van je lettertypes.





Gebruik simpele lettertypes.

Wanneer je een decoratief lettertype gebruikt dan word het erg lastig om te lezen, gebruik dus een simpel leesbaar lettertype. Voor titels en subtitels kun je wel een decoratief lettertype gebruiken, let hier wel op dat het leesbaar blijft.



Maak het responsive.

Tegenwoordig bezoekt de halve mensheid websites via zijn/haar smartphone, wanneer je een website maakt zorg dan dat deze ook goed bruikbaar is op een smartphone.





Gebruik een grid.

Als je een pagina op moet maken maak dan gebruik van een grid. Wanneer het in een grid staat dan ziet het er overzichtelijker uit en leest het makkelijker. ook wanneer het in een grid staat is het gemakkelijker om het responsive te maken

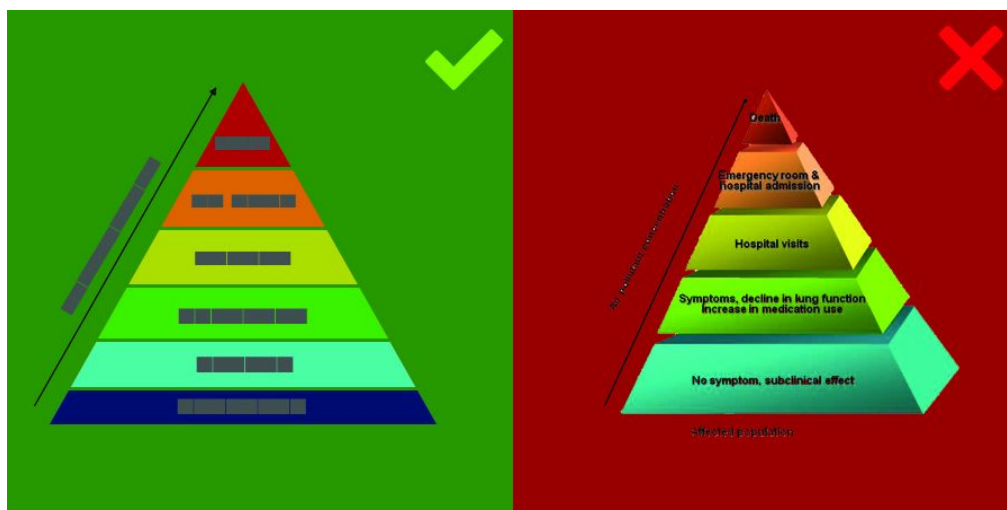
<h1> Lorem Ipsum Dolar Sit </h1> <p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate eget, arcu. In enim justo, rhoncus ut, imperdiet a, venenatis vitae, justo. Nullam dictum felis eu pede mollis pretium. Integer tincidunt. Cras dapibus. Vivamus elementum semper nisi. Aenean vulputate eleifend tellus. Aenean leo ligula, porttitor eu, consequat vitae, eleifend ac, enim. Aliquam lorem ante, dapibus in, viverra quis, feugiat a, tellus. Phasellus viverra nulla ut metus varius laoreet. Quisque rutrum. Aenean imperdiet. Etiam ultricies nisi vel augue. Curabitur ullamcorper ultricies nisi. Nam eget dui. </p> <div><div></div><div></div><div></div></div> <p> Nullam dictum felis eu pede mollis pretium. Integer tincidunt. Cras dapibus. Vivamus elementum semper nisi. Aenean vulputate eleifend tellus. Aenean leo ligula, porttitor eu, consequat vitae, eleifend ac, enim. Aliquam lorem ante, dapibus in, viverra quis, feugiat a, tellus. Phasellus viverra nulla ut metus varius laoreet. Quisque rutrum. Aenean imperdiet. Etiam ultricies nisi vel augue. Curabitur ullamcorper ultricies nisi. Nam eget dui. </p> <p> Nullam dictum felis eu pede mollis pretium. Integer tincidunt. </p> <p> Nullam dictum felis eu pede mollis pretium. Integer tincidunt. </p>					
<h1> Lorem Ipsum Dolar Sit </h1> <p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate eget, arcu. In enim justo, rhoncus ut, imperdiet a, venenatis vitae, justo. Nullam dictum felis eu pede mollis pretium. Integer tincidunt. Cras dapibus. Vivamus elementum semper nisi. Aenean vulputate eleifend tellus. Aenean leo ligula, porttitor eu, consequat vitae, eleifend ac, enim. Aliquam lorem ante, dapibus in, viverra quis, feugiat a, tellus. Phasellus viverra nulla ut metus varius laoreet. Quisque rutrum. Aenean imperdiet. Etiam ultricies nisi vel augue. Curabitur ullamcorper ultricies nisi. Nam eget dui. </p> <div><div></div><div></div><div></div></div> <p> Nullam dictum felis eu pede mollis pretium. Integer tincidunt. Cras dapibus. Vivamus elementum semper nisi. Aenean vulputate eleifend tellus. Aenean leo ligula, porttitor eu, consequat vitae, eleifend ac, enim. Aliquam lorem ante, dapibus in, viverra quis, feugiat a, tellus. Phasellus viverra nulla ut metus varius laoreet. Quisque rutrum. Aenean imperdiet. Etiam ultricies nisi vel augue. Curabitur ullamcorper ultricies nisi. Nam eget dui. </p> <p> Nullam dictum felis eu pede mollis pretium. Integer tincidunt. </p> <p> Nullam dictum felis eu pede mollis pretium. Integer tincidunt. </p>					



Gebruik niet te veel effecten.

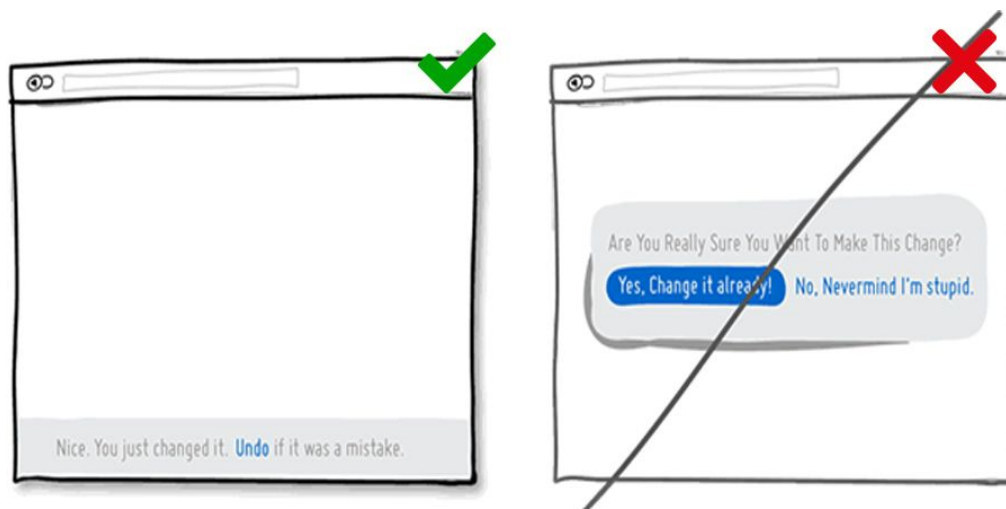
Wanneer je een plaatje of grafiek of ander object maakt gebruik dan niet te veel effecten, hierdoor word het alleen maar on-overzichtelijker en vaak ook niet mooier van.

Tegenwoordig word en veel platgedrukt design gebruikt met laagjes en weinig tot geen 3D elementen. Wanneer je een simpel, plat plaatje hebt is het voor de gebruiker overzichtelijker wat er staat of wat er bedoeld word.



Gebruik “undo” berichten.

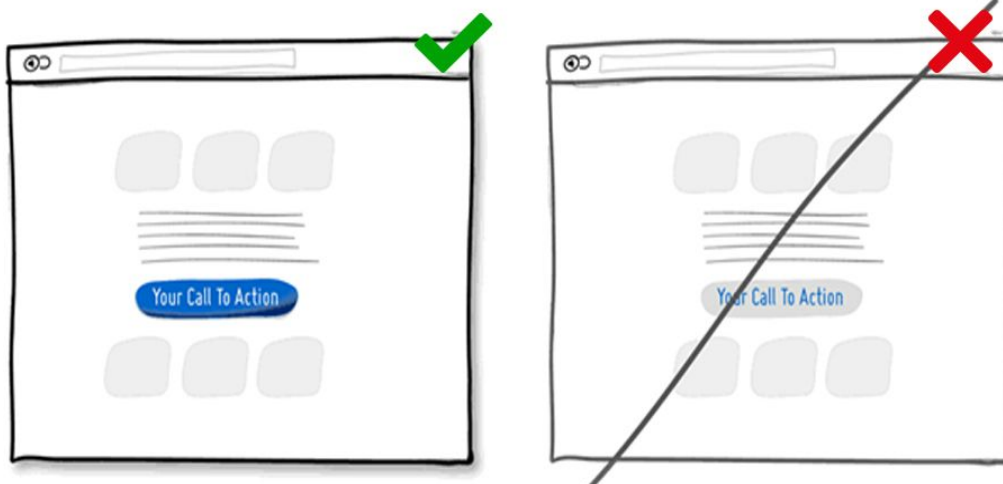
Wanneer er een actie uitgevoerd kan worden gebruik dan “undo” berichten die in het scherm komen na de actie in plaats van een bevestiging van de gebruiker vragen. Dit is veel gebruiksvriendelijker.





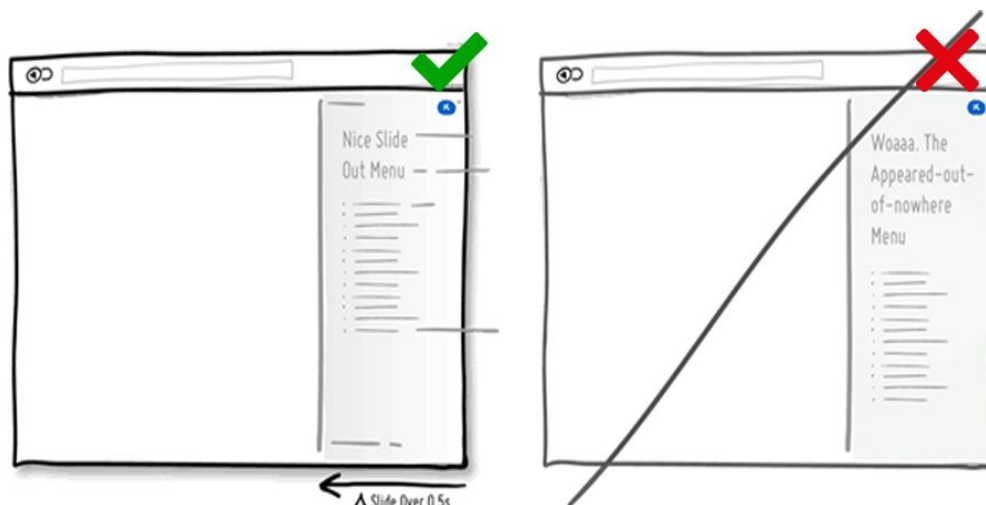
Probeer meer contrast te gebruiken.

Wanneer je een rustige site hebt dan kun je met opvallende knoppen of objecten de aandacht van de gebruiker trekken en hem de bepaalde actie laten uitvoeren.



Animaties & transities.

Als je op je website een actie wil maken waar iets visueel aan gekoppeld is zoals een sidebar die in je beeld komt wanneer je ergens op klikt zorg dan dat er een animatie aan gekoppeld is. De animatie zorgt er voor dat de gebruiker een rustig beeld heeft en de interactie snapt. Dit geldt ook wanneer je bijvoorbeeld een hover wil maken bij een afbeelding. Gebruik dit wel alleen wanneer het een doel heeft relevant is voor de toepassing en beleving van de gebruiker





Visuele ordening.

Wanneer je je ontwerp goed opbouwt zoals op het voorbeeld hieronder dan word de gebruiker naar verschillende punten gestuurd. Wanneer dit niet gebeurt zal de kijker het zien als een lange tekst waar bijna niemand zin in heeft om het te lezen.



Validatie in plaats van errors.

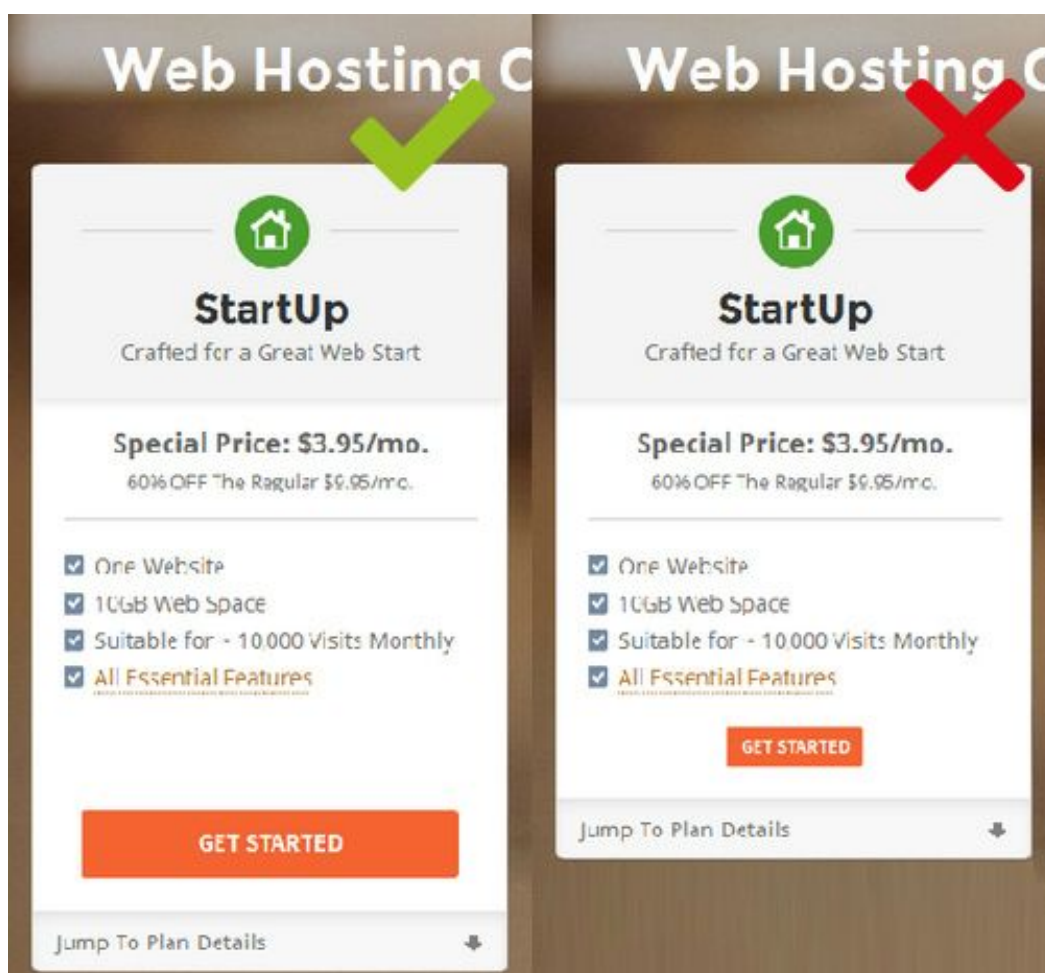
Als je een formulier in je pagina verwerkt zorg dan dat wanneer er verplichte velden niet ingevuld zijn dat er een melding komt bij het betreffende vlak met feedback erbij dat de gebruiker duidelijk snapt waar het om gaat of waarvoor het is.





Grote klikbare vlakken.

Wanneer je een call to action knop maakt zorg dan dat deze groot genoeg is en duidelijk op valt. Je bedoeling is dat de gebruiker deze knop aanklikt, zorg er dus voor dat de knop duidelijk te zien is en aanspoort tot aanklikken.





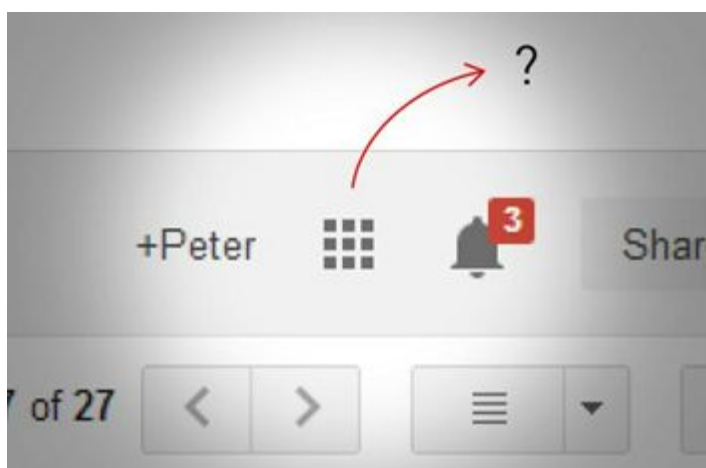
Wit ruimte is niet ruimte voor meer.

Wanneer je iets opmaakt zorg er dan voor dat je genoeg ruimte om het object open laat, dit zorgt voor rust in hetgeen wat je maakt en je kunt hiermee makkelijker iets over brengen naar de klant.



Regel der helderheid.

Simpel gezegd: “Wanneer een gebruiker niet snapt waarvoor een bepaald icoontje staat zal de gebruiker er niet op klikken.” Dit kun je voorkomen door duidelijke iconen te gebruiken of een uitleg geven met wat waar voor staat en wat het doet.





Regel der standaarden.

Deze regel betekent dat de meerderheid van de gebruikers de standaard instellingen laat staan en hier nooit zal komen. Zet hier dus de dingen die jij als ontwikkelaar belangrijk vindt in aan, maar denk wel ook aan de gebruikers zodat het voor hen allemaal zo praktisch en gebruiksvol mogelijk is ingesteld.

Hier volgen enkele voorbeelden die dit bevestigen:

- De meeste mensen hebben hun standaard ringtone ingesteld staan.
- De meeste mensen (inclusief jij) veranderen de instellingen van hun TV niet.
- De meeste mensen veranderen de temperatuur van hun koelkast niet.

Regel der Feedback.

De gebruiker voelt zich vertrouwd en zelfverzekerder wanneer je hem duidelijke feedback geeft.

