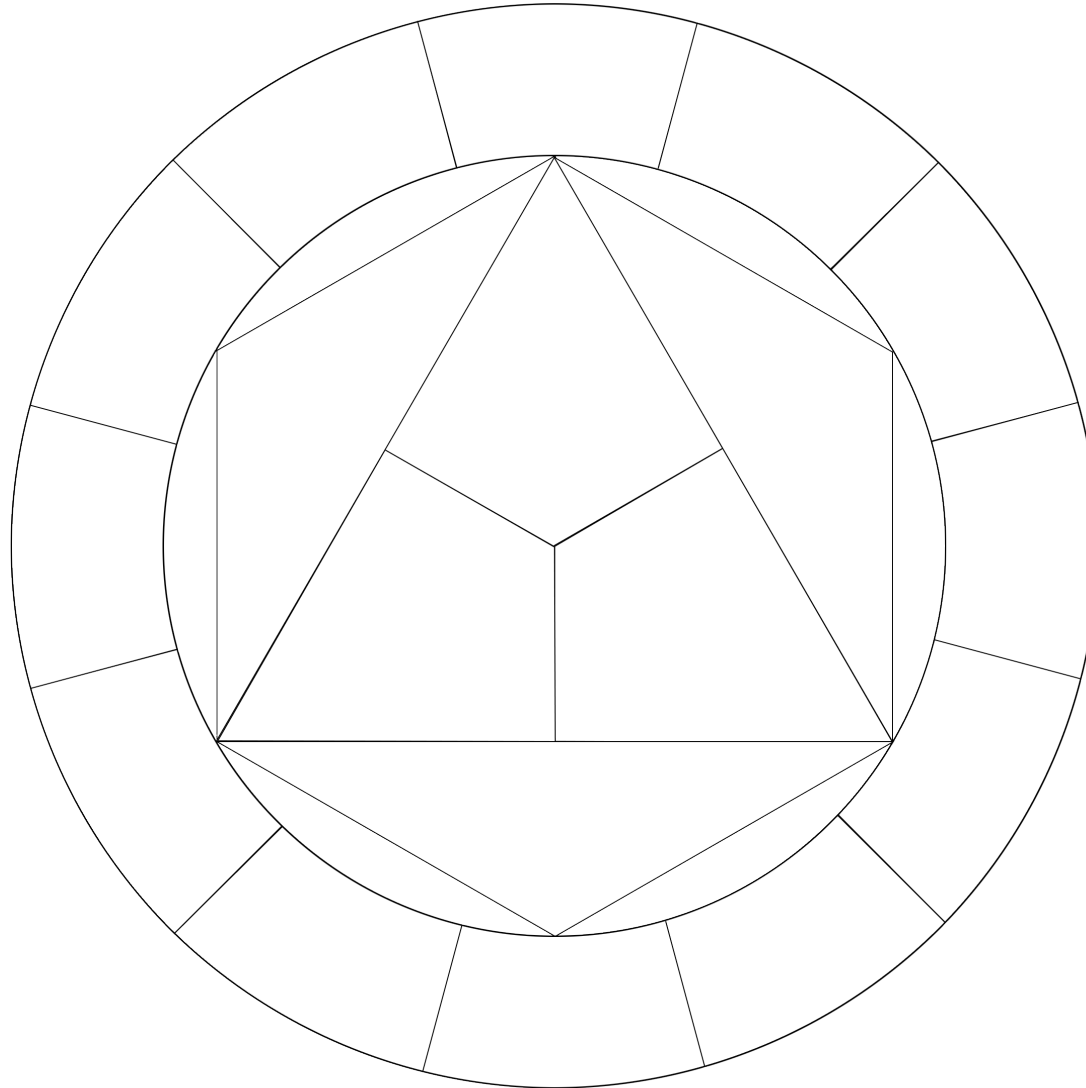
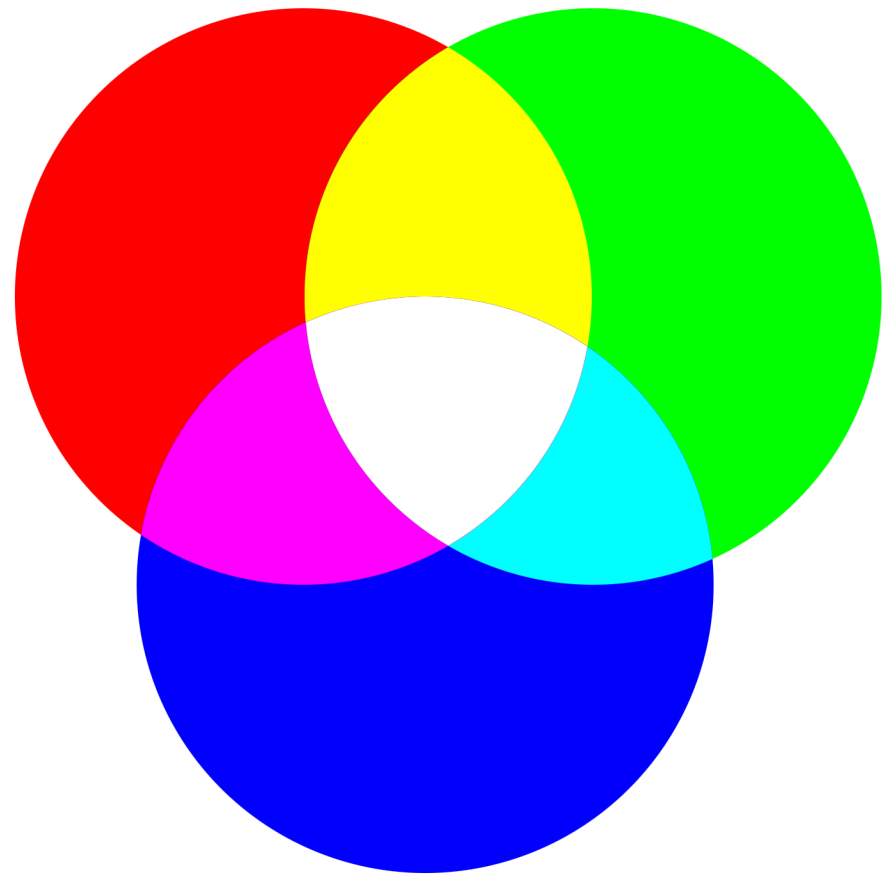
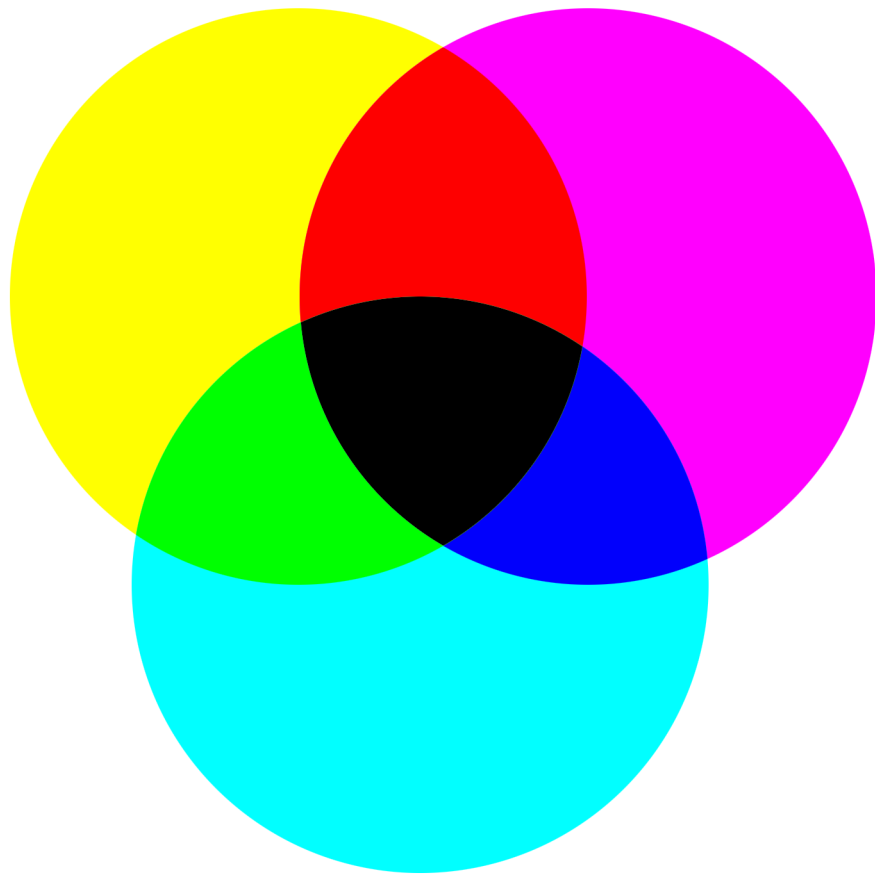

Fra sidste gang ...

Farvehjulet



Farverum



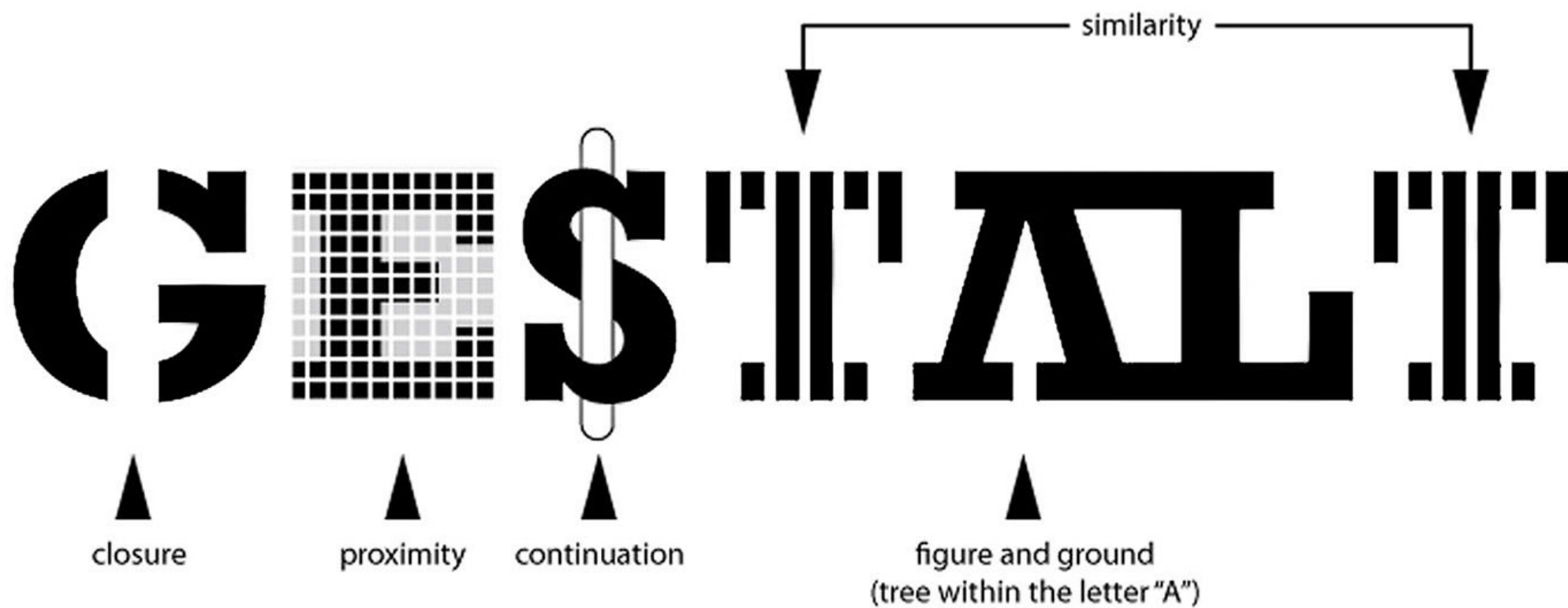
Gestaltlove og designprincipper



Gestaltlovene handler om at se helheder

"The whole is different than the sum of its parts."
- Max Wertheimer

I starten ser vi ikke hunden, men blot sorte former på en hvid baggrund, men vi danner hurtigt et samlet billede af en hund der nysgerrigt snuser til jorden.



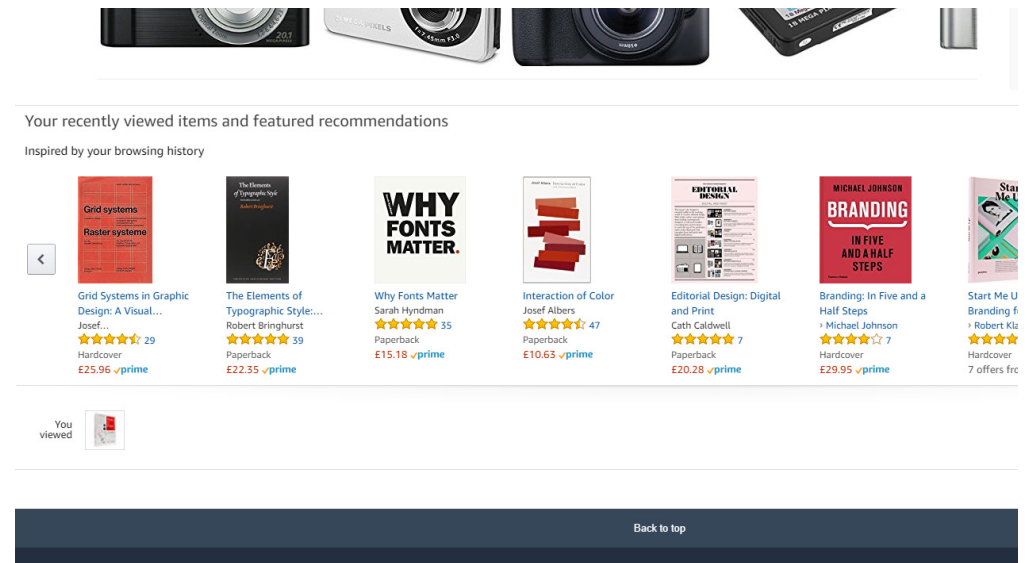
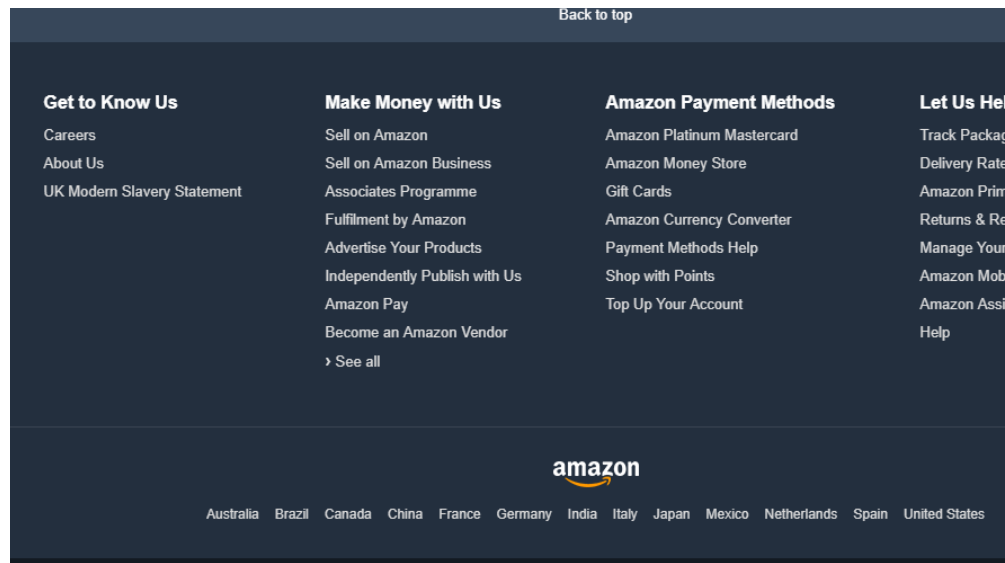
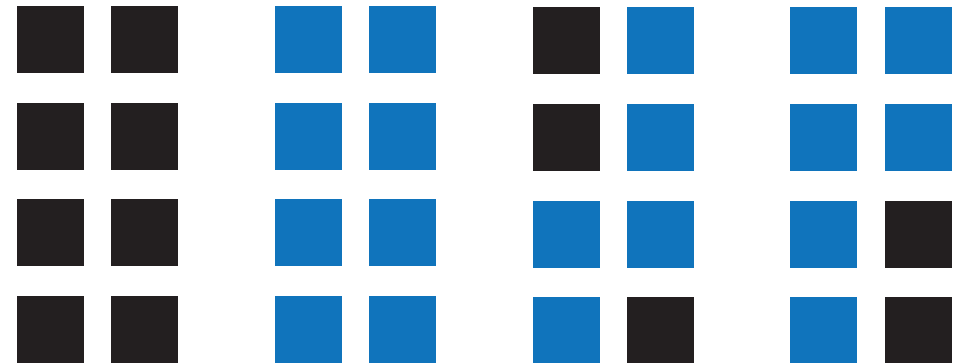
Gestaltlovene i webdesign

Nærhed (Proximity)

Objekter som er tætte, opfattes (perception) som værende relaterede, i højere grad end objekter som er placeret langt fra hinanden.

Det er ét af de første principper som rammer vores opfattelsesevne.

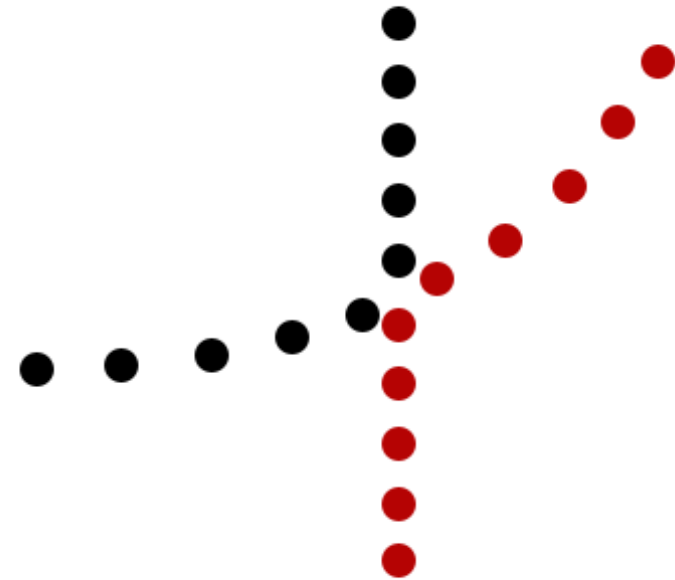
Nærhed 'trumfer' Lighed i bl.a. farver/kontraster



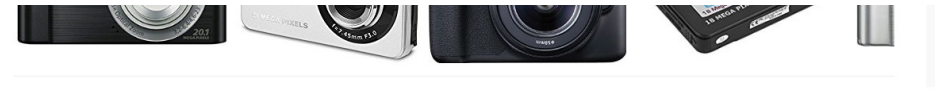
Kontinuitet (Continuity)

Objekter arrangeret på linie eller kurver, opfattes som relaterede i højere grad end hvis de ikke er.

Brødkrumme, paragraffer, grafer (både vertikale og horisontale) kommunikerer relation

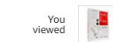
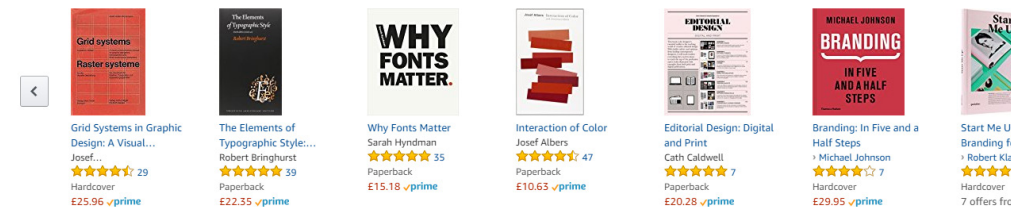


WPBEGINNER » BLOG » SHOWCASE » 24 MUST HAVE WORDPRESS...



Your recently viewed items and featured recommendations

Inspired by your browsing history



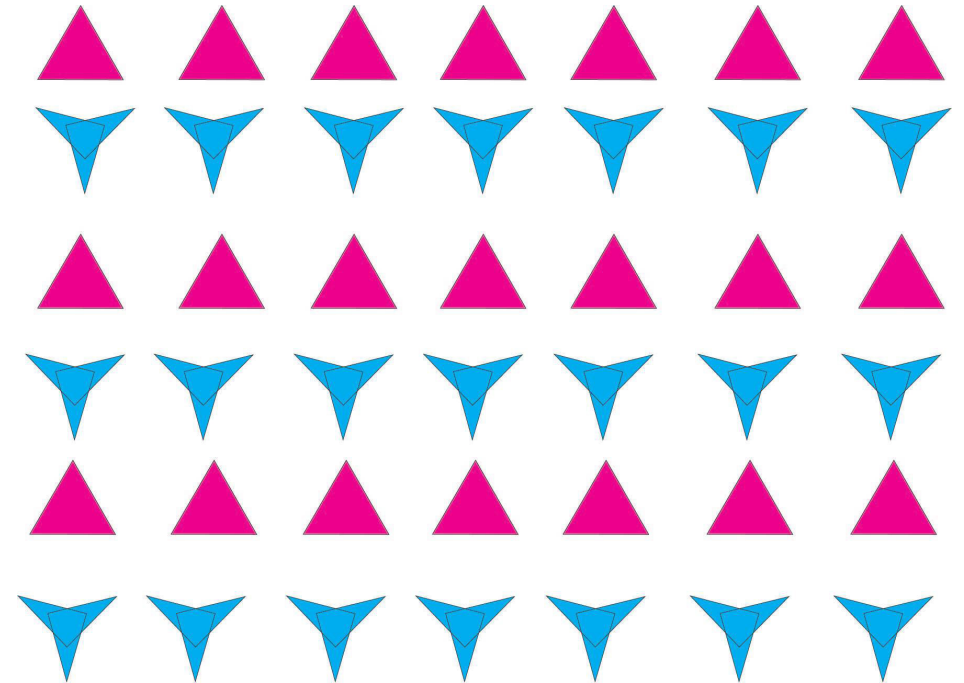
Back to top

Lighed (Similarity)

Visuelle elementer som er ens i form, størrelse, farve og retning opfattes som del af en gruppe.

Farver er den stærkeste måde at skabe lighed på. Det kan benyttes til at skabe relationer i navigation, links osv. for at understøtte hierarkiet i sitet.

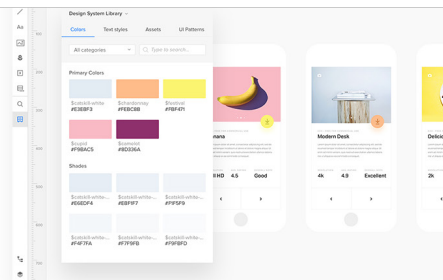
Gennemført styling og content er vigtigt og antyder struktur.



Modular product development with design systems

- Create a design system with Sketch or UXPin assets
- Resolve inconsistencies across products and platforms
- Scale your product with shared design system updates

[See how it works](#)



Ready to try the end-to-end UX platform?

Design better products. Faster.

Your company email

[Start free trial](#)

[Need more info](#)

UXPin Systems

Scale UX and development with one platform.

[Get Started](#)



Daniel Castro
Sumologic

UXPin is a visual version of our thought process. Everyone now understands how each release maps to the core vision. Our review process is now 3x faster.

DESIGN & DEVELOPMENT SYNCHRONIZED:



Powerful Prototyping

Simulate product behavior for different scenarios, platforms, and devices.



Design Systems

Create a standard toolkit for design and development.



Automated Dev Handoff

Generate specs and style guides on-demand.



Automated Documentation

Documentation syncs between your design system and projects. It's always up-to-date.

Hvordan kan gestaltlovene
beskrive dette billede?



Det var et par gestaltlove, men
jeg skal jo ikke lave det hele ..

Arh ok, vi tager lige *den* her

Se, dét er perception!

Opgaven

I skal i grupper, med egne ord, beskrive nedenstående designprincipper, og komme med konkrete visuelle eksempler på, hvilken sammenhæng de kan benyttes.

I skal hovedsageligt koncentrere jer om det designmæssige perspektiv.

Proximity

Continuity

Similarity

Figure-ground

Common fate

Symmetry

Closure

Simplicity (prägnanz)

White space

Golden section

Rule of thirds

Grids

Grupperne

Gruppe 7

Simplicity (prägnanz)
White space

Nikolaj
Christian Dahl
Ellen-Emilie
Jesper
Hussein

Gruppe 5

Figure-ground
Common fate

Christina
Sofie
Rikke
Alexander
Sara

Gruppe 1

Proximity
Continuity

Maiken
Ronald
Kevin
Mette
Camilla

Gruppe 9

Rule of thirds
Similarity

Martin
Asger
Christian
Mathias

Gruppe 3

Symmetry
Closure

Emilie
Frederikke
Lasse
Gurli

Gruppe 2

Golden section
Grids

Anders
Johanne
Thea
Joakim

Forslag til proces



Nedenstående er et forslag til en proces, som sikrer at alle får mulighed for at komme med inputs.

- 1. Enkeltvis - dan jer et overblik over designprincippet**
- 2. I gruppen - Diskuter forståelsen af designprincippet**
- 3. Brainstorm, find eksempler, eller fabriker eksempler.**

Sæt en tidsramme for hver enkelt proces, og overhold tiden - gør det til en dyd at 'blive i processen'.

Vælg en facilitator i gruppen, og overhold rådene for en effektiv brainstorm (dvs. der er INGEN dårlige ideer, ingen siger nej og processen køres færdig).

Kører I fast, så giv lyd.

Processen slutter kl 13.00, hvorefter der er præsentation af designprincipperne.

Den skriftlige del og præsentation



Der udarbejdes et samlet kompendie med beskrivelser af designprincipperne.

Kompendiet samles i Word, og de enkelte grafiske elementer der benyttes i kompendiet, gøres tilgængeligt for hele holdet (dropbox?)

Det samlede kompendie sendes til Carsten på mail i løbet af i dag. Fra kl 13 er der præsentation - så overvej om I vil nå at forberede en powerpoint også.

Opgaven afleveres som PDF i A4 format.

Kompendiet danner grundlag for undervisningen i uge 41.

Kilder

<http://myfrenzyheart.blogspot.dk/2010/09/week-5-gestalt-effects-and-schema.html>

<http://www.andyrutledge.com/gestalt-principles-1-figure-ground-relationship.php>

<https://symplici.io/blog/2017/05/24/why-is-whitespace-in-web-design-so-powerful/>

<https://designshack.net/articles/layouts/grid-first-design-how-to-create-vertical-rhythm-and-harmony/>

<https://blog.intellyo.com/content-marketing/ux-and-psychology-go-hand-in-hand-how-gestalt-theory-appears-in-ux-design>

<http://www.vivianmaier.com/gallery/color-1/#slide-14>

<http://graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/gestaltprinciples/gestaltprinc.htm>

<https://www.usertesting.com/blog/2016/02/24/gestalt-principles/>

<https://www.neurosciencemarketing.com/wp-content/uploads/2017/06/gestalt-principles.jpg>