# Designprincipper

**1. Balance**

**Definition:** Balance handler om at fordele elementer i et design, så det føles harmonisk og stabilt. Et ubalanceret design kan føles "skævt" eller ubehageligt at se på.

**Typer af balance:**

* **Symmetrisk balance:**
  + Elementer er spejlet eller lige fordelt omkring en akse.
  + **Eksempel:** Et logo i midten af en hjemmeside med lige meget tekst og billeder på begge sider.
  + **Fordele:** Skaber en følelse af ro, stabilitet og formel struktur.
* **Asymmetrisk balance:**
  + Elementer med forskellig vægt (fx farve, størrelse eller form) arrangeres på en måde, der stadig skaber visuelt ligevægt.
  + **Eksempel:** En stor overskrift på venstre side balanceret af et mindre billede på højre side.
  + **Fordele:** Skaber dynamik og gør designet mere interessant.

**Tips til anvendelse:**

* Brug **grid-systemer** til at sikre balance i layoutet.
* Eksperimentér med farver og vægt (fx lys og mørk kontrast) for at skabe ligevægt.

**2. Kontrast**

**Definition:** Kontrast bruges til at fremhæve forskelle mellem elementer, så designet bliver mere læsbart og visuelt interessant.

**Former for kontrast:**

* **Farvekontrast:** Brug kontrasterende farver for at fremhæve tekst eller vigtige elementer.
  + **Eksempel:** Sort tekst på en hvid baggrund, eller gule knapper på en mørk baggrund.
* **Størrelseskontrast:** Store elementer tiltrækker opmærksomhed først.
  + **Eksempel:** En stor H1-overskrift efterfulgt af mindre brødtekst.
* **Typografi-kontrast:** Kombination af forskellige skrifttyper eller vægte (fx fed skrift til overskrifter, normal skrift til tekst).
  + **Eksempel:** Overskrift i sans-serif kombineret med brødtekst i serif.
* **Formkontrast:** Runde elementer overfor kantede elementer.
  + **Eksempel:** En cirkulær knap midt i et kvadratisk layout.

**Tips til anvendelse:**

* Sørg for, at kontrast ikke kun er æstetisk, men også praktisk – fx at teksten er læsbar på baggrundsfarven.

**3. Enhed og Gentagelse**

**Definition:** Gentagelse skaber sammenhæng og genkendelighed i designet, mens enhed sikrer, at designet føles samlet.

**Hvordan det bruges:**

* Gentag farver, typografier og elementstørrelser for at skabe et sammenhængende udtryk.
  + **Eksempel:** Brug den samme farve til alle knapper og den samme skrifttype til alle overskrifter.
* Anvend et konsistent gitter (grid) for at placere elementer jævnt.

**Tips til anvendelse:**

* Gentag aldrig for meget – variation kan bruges til at skabe interesse.
* Enhed kan brydes bevidst for at fremhæve et specifikt element.

**4. Hierarki**

**Definition:** Hierarki styrer, hvad brugeren ser først, og hvordan deres blik bevæger sig gennem designet.

**Hvordan det opnås:**

* **Størrelse:** Større elementer får mere opmærksomhed.
  + **Eksempel:** Overskrifter (H1) er større end underoverskrifter (H2, H3), og brødtekst er mindre.
* **Placering:** Elementer placeret øverst eller centralt tiltrækker først opmærksomhed.
  + **Eksempel:** Call-to-action-knapper placeret centralt på siden.
* **Farve:** Lyse eller kontrasterende farver bruges til at fremhæve vigtige elementer.
  + **Eksempel:** En rød "Køb nu"-knap på en ellers neutral side.

**Tips til anvendelse:**

* Test hierarkiet ved at vise siden i gråtoner – kan man stadig se de vigtigste elementer?

**5. Nærhed (Proximity)**

**Definition:** Elementer, der placeres tæt sammen, opfattes som værende relaterede.

**Hvordan det bruges:**

* Gruppér relaterede elementer, så brugeren hurtigt kan afkode deres sammenhæng.
  + **Eksempel:** Overskrift, brødtekst og knap for en sektion er tæt placeret.
* Giv ikke-relaterede elementer mere luft for at adskille dem visuelt.
  + **Eksempel:** Der er afstand mellem forskellige produktkategorier.

**Tips til anvendelse:**

* Brug luft og "whitespace" til at adskille sektioner og grupper.

**6. Rytme og Gentagelse**

**Definition:** Rytme skabes ved at gentage elementer på en forudsigelig måde, hvilket gør designet behageligt og organiseret.

**Hvordan det bruges:**

* Skab en visuel rytme med gentagne elementer.
  + **Eksempel:** Ikoner med samme størrelse og stil gentages i en liste.
* Brug rytme til at lede brugerens blik gennem designet.
  + **Eksempel:** Skiftende farver eller billeder i en lodret sektion kan lede øjet nedad.

**Tips til anvendelse:**

* Variation i rytmen kan skabe dynamik og interesse.

**7. Hvidt Mellemrum (White Space)**

**Definition:** Hvidt mellemrum (negativt rum) refererer til de tomme områder mellem elementer i designet.

**Hvordan det bruges:**

* Giv elementer plads til at "ånde".
  + **Eksempel:** Luft mellem overskrift og brødtekst gør indholdet lettere at læse.
* Skab fokus på vigtige elementer.
  + **Eksempel:** En prominent knap omgivet af masser af hvidt mellemrum fanger opmærksomheden.

**Tips til anvendelse:**

* Hvidt mellemrum er lige så vigtigt som selve indholdet – det hjælper med at skabe ro og klarhed.

**8. Tilpasning (Alignment)**

**Definition:** Tilpasning sikrer, at elementer er arrangeret i forhold til hinanden og til gitteret for at skabe orden og sammenhæng.

**Hvordan det bruges:**

* Brug lodrette og horisontale linjer til at placere elementer konsekvent.
  + **Eksempel:** Tekst og billeder justeres til venstre eller centreret for et strømlinet udtryk.

**Tips til anvendelse:**

* Inkonsekvent tilpasning skaber visuelt kaos og forvirrer brugeren.

**9. Tilgængelighed**

**Definition:** Et design skal kunne bruges af alle, uanset deres fysiske eller kognitive evner.

**Hvordan det bruges:**

* **Farvekontrast:** Sørg for, at der er tilstrækkelig kontrast mellem tekst og baggrund.
* **Læsbart design:** Undgå for små skrifttyper og komplekse typografier.
* **Alternativ tekst:** Giv beskrivende alt-tekster til billeder.
* **Navigerbarhed:** Brug tydelig navigation og undgå komplekse menuer.

**Tips til anvendelse:**

* Test med værktøjer som kontrastværktøjer og screenreaders for at sikre tilgængelighed.