

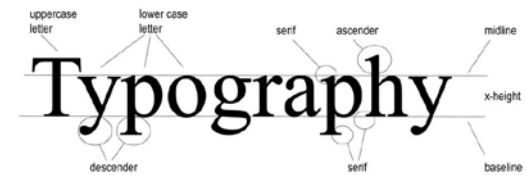
Diseinu grafikoa

(soilik **Interfaze diseinua**, egia esan...)

Definizioak

- **Diseinu grafikoa:** *“Komunikazio bisualerako prozesua, iturriak, espazioa, irudia eta kolorea baliatuz.”*
- **Interfaze diseinua:** *“Erabiltzailentzako interfazeen diseinua, elkarrekintza soil eta eraginkorraren bidez erabiltzaile esperientzia hobetuz.”*

1. Iturriak / tipografia



- **Tipografia:** ikurren antolaketarako teknika, idatzizko hizkuntzaren aurkezpena hobetzeko (*ikusgaitasuna, irakurgarritasuna, erakargarritasuna*).

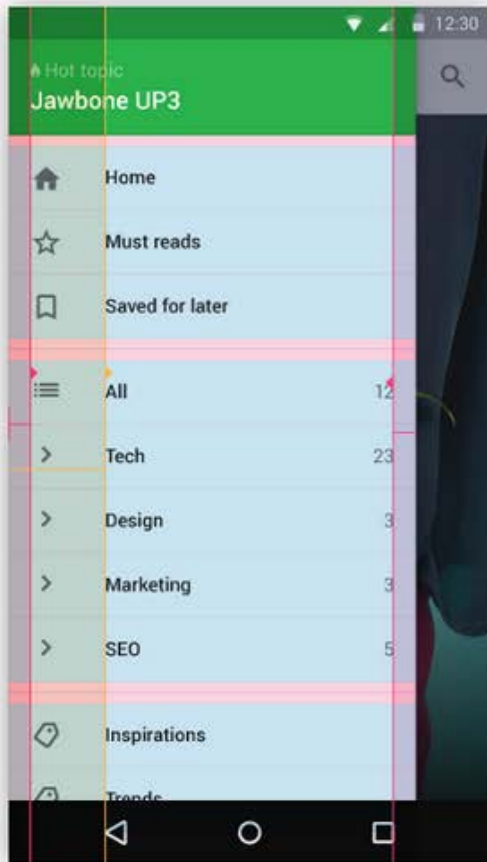


■ Estekak:

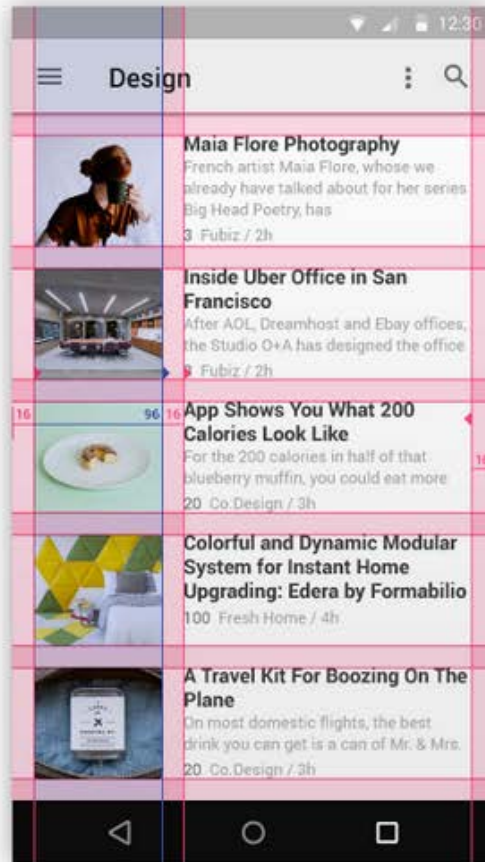
- ❑ <http://practice.typekit.com/lesson/typography-is-how-text-looks/>
- ❑ <https://typekit.com/lists/good-for-longform>
- ❑ <https://typekit.com/fonts/brandon-grotesque/n4/wfs>
- ❑ https://en.wikipedia.org/wiki/Comic_Sans
- ❑ <http://practice.typekit.com/lesson/using-shades/>

2. Espazioa

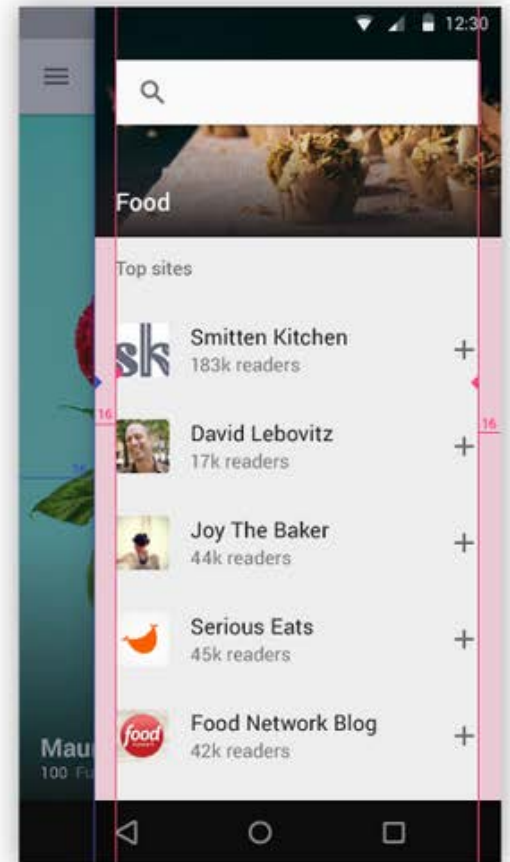
- **Konposaketa:** interfaze elementu eta edukiaren antolaketa interfazearen espazioan –eta denboran ere...- diseinuaren helburua lortzeko saiakeraren barruan (*testu, irudi, elkarrekintza elementuak...*).
 - Grid / Template
 - Estatikoa / Dinamikoa
 - Diseinu bisualaren printzipioak:
 - Kontraste
 - Errepikapen/trinkotasun
 - Lerrokatze
 - Gertutasun



Navigation panel



Cards view



Explore panel

■ Estekak:

- ❑ Feedly eta Material Design
 - ❑ <http://duffy.com/>
 - ❑ <http://www.chendesign.com/>
 - ❑ <http://2015.fromthefront.it/>
 - ❑ <http://2015.designphiladelphia.org/>
 - ❑ <http://www.webdesignserved.com/>
-

3. Irudia

- **Irudia:** interfazeen “gauzak” adierazteko elementu grafikoak erabiltzen ditugu, alfabeto grafiko baten modura (*puntu, lerro, forma, kolore, eredu...*).

Iconography

An icon is a graphic that takes up a small portion of screen real estate and provides a quick, intuitive representation of an action, a status, or an app.

Launcher



Use a distinct silhouette. Three-dimensional, front view, with a slight perspective as if viewed from above, so that users perceive some depth.

Action Bar



Pictographic, flat, not too detailed, with smooth curves or sharp shapes. If the graphic is thin, rotate it 45° left or right to fill the focal space. The thickness of the strokes and negative spaces should be a minimum of 2 dp.



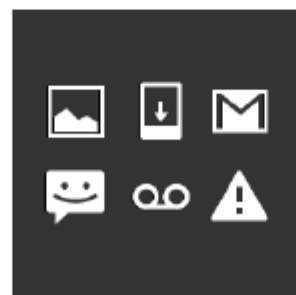
Iconography

Contextual Icons



Neutral, flat, and simple. Filled shapes are easier to see than thin strokes. Use a single visual metaphor so that a user can easily recognize and understand its purpose.

Notification Icons



Keep the style flat and simple, using the same single, visual metaphor as your launcher icon.





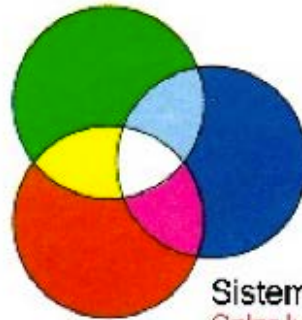
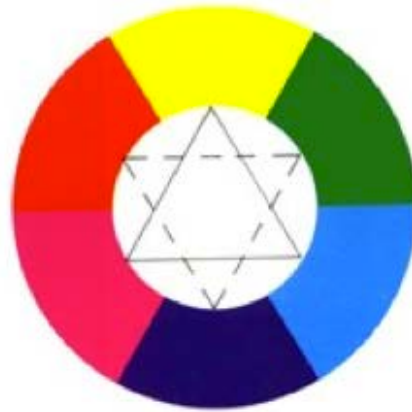
神奈川沖浪裏

Kanagawa-Oki Nami-Ura (Kanagawako olatuaren azpian)

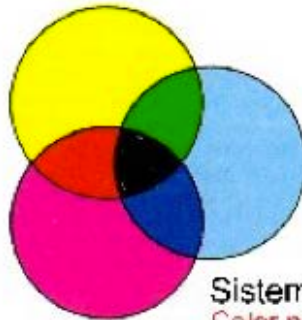
Hokusai japoniar artistaren maisu lana da, ukiyo-e estilokoa. 1830-1833 urtean argitaraturikoa, “*Fuji mendiaren hogeitahamasei ikuspegi*” (富嶽三十六景 *Fugaku sanjūrokkei*) inprimaki bildumako lehenengoa.

4. Kolorea

- **Kolore:** erradiazio elektromagnetikoaren bla, bla, bla. Jakin beharrekoa:
 - *Tonalitate:* argiaren uhin luzeera.
 - *Saturazio edo intentsitate:* txuri kopurua.
 - *Argitasuna:* itzulitako argi kopurua.
 - *Kolore sistemak:*
 - *Gehigarria:* luzeera desberdineko uhinak konbinatuz (RGB: gorri, berde, urdin)
 - *Nahasketa:* margoak nahastuz (CYM: turkesa, magenta, horia)



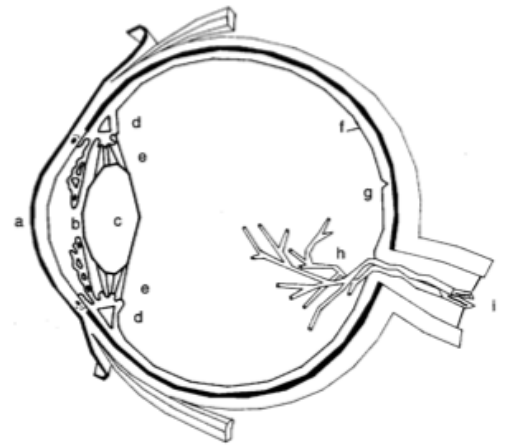
Sistema aditivo
Color luz



Sistema sustractivo
Color pigmento

Gure begiak

- Gure begiek, bideo kamerak bezala, “lente” eta “pelikula” dute: *ninia* eta *erretina*.
- Erretinan argiarekiko sentikorrak diren hartzaileak ditugu, *konoak* eta *makiltxoak*:
 - Makiltxoek txuri-beltzera moldaturik, gauez ikusteko moduan
 - Konoak argi gehiagorekin koloreak atzitzen dituzte
 - **Gorriarekiko** sentikorrak: %64
 - **Berdearekiko** sentikorrak: %32
 - **Urdinarekiko** sentikorrak: %2



Gure begiak

- Gure begiek uhin luzeera tarte jakin bat atzitu dezakete, baina modu desberdinean:
 - Luzeera motzeekiko sentiberatasun gutxiago dugu: urdinak
 - Luzeera luzeekiko sentiberatasun gehiago dugu: ori eta laranjak
- Urdina jasotzen duten hartzailen banaketa dela eta, kolore hori hobeto ikusten dugu periferian begi aurrean baino.
 - Begi aurrean: ikusmen mantsoa (3-4 irudi segunduko) baina oso zehatza
 - Periferian: ikusmen azkarra (90 irudi segunduko) baina zehaztasun gabekoa

Gure begiak

- Begiaren egitura fisikoa dela eta, beraz :
 - Lerro urdin meheak (testua, adibidez) ez dira argi ikusten
 - Elementu urdin txikitxoak ezin ondo atzitu, batez ere adi-adi begiratzen badugu
 - Urdin kopuruan soilik desberdinak diren koloreak ezin dute ertz argirik sortu
 - Kolore berdinak desberdin bezala antzemateko arriskua dago, atzekaldeko kolorearen arabera

Koloreen erabilera

- Errezagoa da kolorea gaizki erabiltzea ondo baino:
 - Atzeko eta aurreko koloreen konbinaketa desegokiek begiak nekatu dezakete.
 - Kolore huts edota saturatuegiak gehiegi erabiltzeak begiari behin eta berriz fokatzera behartzen du.
 - Testu edota lerroentzat fokatzeko zailak diren koloreen erabilerak nekea ekartzen du ere bai.



Koloreen erabilera

- Ondorio positiboak lortzeko, koloreen konbinaketari buruzko ezagumena arras beharrezkoa da.

- *Programming the user interface: principles and examples.*

Brown and Cunningham

Adibide mingarria...

Oso mingarria!

Adibide mingarria...

Oso mingarria!

COMBINATIONS FOR USER INTERFACES WITH GRAPHIC DISPLAYS		
BACKGROUND	BEST COLORS	WORST COLORS
WHITE	BLACK, BLUE	CYAN, YELLOW
BLACK	YELLOW, WHITE	BLUE
RED	BLACK	BLUE, MAGENTA
GREEN	BLACK, RED	CYAN
BLUE	RED, WHITE, YELLOW	BLACK
CYAN	BLUE, RED	GREEN, WHITE, YELLOW
MAGENTA	BLACK, BLUE	CYAN, GREEN
YELLOW	BLACK, BLUE, RED	CYAN, WHITE

Arauak/ereduak: Marcus

- Urdina atzekaldean erabili.
- Espektroaren sekuentzia berbera erabili (gorritik morera).
- Kolore kopuru txikia erabili.
- Ondo ondoko koloreak ez erabili, batez ere urdin kopuruan soilik desberdintzen badira.
- Aditasuna erakartzeko, kolore argitsuak baliatu.
 - Iradokizuna: txuri beltzean diseinatu, eta ondoren, kolorerik gabe erabilgarria denean, kolorea gehitu.

© diane özdamar - 2006 - 2008



Arauak/ereduak: Murch

- Oso saturaturik dauden muturreko koloreak ez daitezela batera agertu (gorria eta morea).
 - Testu urdinik ez, ezta lerro mehe edota irudi txikietan.
 - Ondo ondoko koloreak ez erabili, batez ere urdin kopuruan soilik desberdintzen badira.
 - Adineko erabiltzaileek kolore biziagoak behar dituzte behar bezala alderazteko.
 - Ingurune argiaren aldaketaren arabera, koloreen itxura ere aldatzen da.
 - Espektroaren puntu desberdinetan, kolore aldaketa nabarmenagoa da besteetan baino.
 - Koloreekin soilik margotutako ertzak ondo fokatzea oso zaila da.
 - Tamainu haundiko aurkezpenetan, ez berde ez gorririk ertzetan.
 - Kolore osagarriak ondo ikusten dira elkarrekin daudenean.
 - Daltonikoentzat, kolorean soilik oinarritutako alderaketak zailak suertatzen dira, batzuetan.
-

Kontuz! Gardenki honi so begira ez gelditu...

Adibide mingarri
gehiago! Arrrrgh!

Adibide mingarri
gehiago! Arrrrgh!

Adibide mingarri
gehiago! Arrrrgh!

Adibide mingarri
gehiago! Arrrrgh!

You're a
**COMIC SANS
CRIMINAL**

*but we're here to
help you*

CLICK ANYWHERE ON THIS PAGE TO CONTINUE