

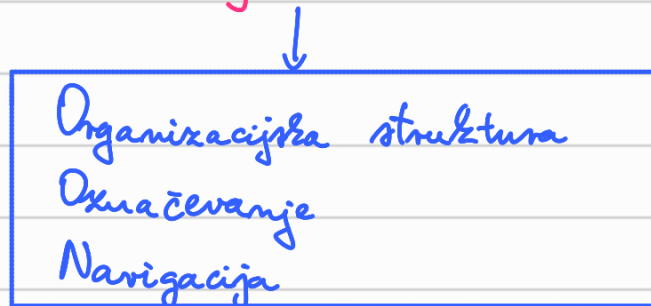
# OD ZAHTEV IN PODATKOV K OBLIKOVANJU

logika sistema → IT arhitektura → načrt. upor. vmes → UX  
 ↑  
 to je naš cilj!

## KAKO FUNKC. ZAHTEVE POSTANEJO UI ELEMENTI?

↓  
 Izhajamo iz funkcionalnih zahtev...  
 ↑  
 „user interface“

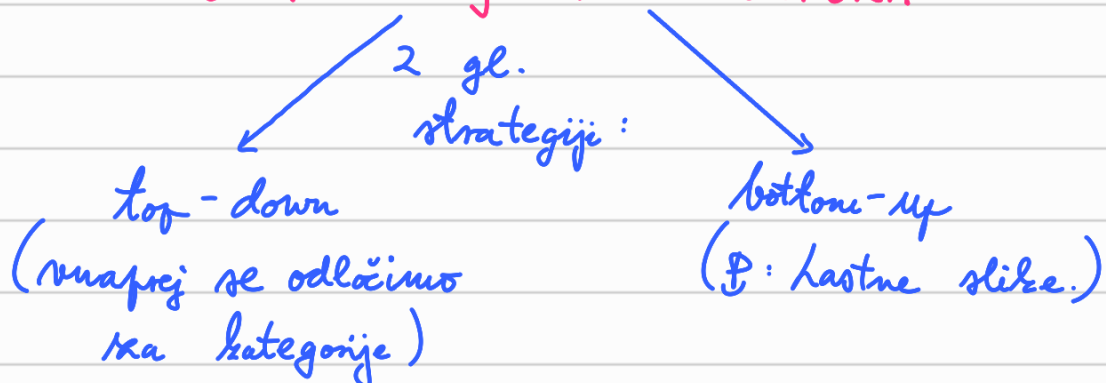
## INFORMACIJSKA ARHITEKTURA



## ORODJA:

Zemljevid strani (faza 4.1  
 faza 4.1 / 4.2  
 faza 4.2)

## ORGANIZACIJSKA STRUKTURA



## TIPIČNE STRUKT.

Op: Najpogostejša hierarhična (+ mrežna - med hierarhijami)

Cilj: "Pravo" razmerje med globino in širino!

oxka in globoka  
+ in -

široka in plitka  
+ in -

## OZNAČEVANJE

↓  
Razumljive, konsistentne, kratke...!

## NAVIGACIJSKI SISTEM

↓ položaj + povezave!

Op: Kje smo? P: Drobstinice: "Knjige / mlad. romani / ..."  
(npr. EMKA)

Globalna v. lokalna navigacija

↙  
Enaka, ne glede na  
podstran

↘  
Razl. glede na posam.  
kategorijo glob. nar.

+ kontekstna navigacija

# ORODJA

## ZEMLJEVID STRANI



„Struktura spl. strani“ po (pod)kategorijah

Op: Bolj pogosto nekoč, danes pogosto kar v menijih.

## OSN. OKVIR, OGRADJE ZASLONA (WIREFRAME)

Res osnova, vsebina ne izgled (ne par!) („samo krti“)

## PROTOTIPI †

low fidelity

high fidelity