Metodika Dizajnu

Tím PARKety, č. 15

Vedúci projektu: Ing. Ivan Srba, PhD.

Predmet: Tímový projekt I

Ročník: 2017/2018

Vypracoval(i): Marek Karas

Babinec Peter, Bc. Hoang Martin, Bc.

Hučko Jakub, Bc. Karas Marek, Bc.

Lehotský Miroslav, Bc. Mičo Jakub, Bc.

Púčať Samuel, Bc. Vnenčák Stanislav, Bc.

11. decembra 2017

1 Úvod

V rámci projektu využívame knižnicu UU5, ktorá bola dodaná firmou Unicorn. Táto knižnica a jej komponenty silne zakladajú na *Material Design Guidelines*. *Material Design Guidelines* je sada odporúčaní a pravidiel, ktoré popisujú vizuálny jazyk *Material Design*. *Material Design* sa zameriava na vytvorenie jednotného zážitku na rôznych platformách a zariadeniach rôznej veľkosti.

Z hľadiska konzistencie medzi naším dizajnom a komponentami UU5 je dôležité aby sme ho aj my aplikovali všade kde je to možné.

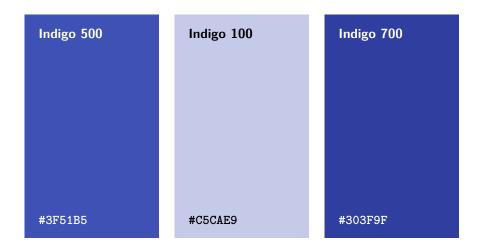
2 Farebná paleta

V projekte používame Hlavnú (Primary) a Vedľajšiu (Secondary) farbu na zvýraznenie komponentov, bežné komponenty používajú odtieňe bielej až sivej.

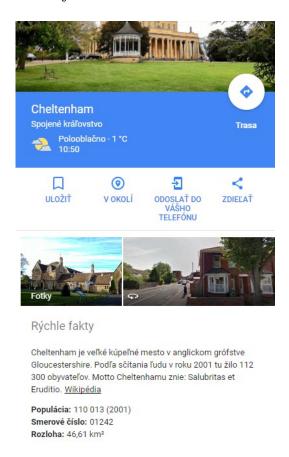
V prjekte používame Material Design farebnú paletu. A v tomto dokumente sa budem odkazovať na názvy farieb z tejto palety. Pre jednoduché získanie hodnoty farby treba návštíviť materialpalette.com/colors a zvoliť farbu, po čom sa zobrazia jej odtiene. Po vybraní odtieňa je automaticky skopírovaná.

2.1 Hlavná farba

Hlavná farba (Indigo 500) je v projekte dominantná. Jej úlohou je vytvoriť živý a príjemný pocit. Používame ju v častiach rozhrania ktoré je niečím špecifické alebo inak dôležité. Medzi vhodné použitie patrí horná lišta aplikácie, hlavičky niektorých elementov, zafarbenie dôležitých ikon či textu. Príklad správneho použitia môžme vidieť na obr. 1, kde je hlavná farba použitá na zvýraznenie dôležitých akcií na stránke.



Svetlejší a tmaší odtieň sú zložky určené pre komplexnejšie elementy rozhrania, ktoré sa skladajú z viac farieb.

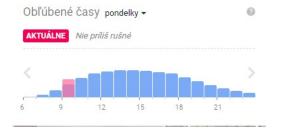


Obr. 1: Príklad použitia hlavnej farby

2.2 Vedľajšia farba

Vedľajšia farba (Pink A200) by mala byť používaná ojedinele, a to na zvýraznenie dôležitých elementov ako sú niektoré tlačidlá, aktuálna hodnota v grafe a pod. Príklad správneho použitia môžme vidieť na obr. 2, kde je vedľajšia farba použitá na zvýraznenie aktuálneho stavu obsadenosti. Farba dobre kontrastuje s hlavnou aj s pozadím.





Obr. 2: Príklad použitia vedľajšej farby

2.3 Farba pozadia

Farba pozadia by mala byť mierne šedá, biela farba je vyhradená na elementy ktoré sa tzv. vznášajú nad ostatnými, a teda je potrebné ich zvýrazniť. Z tohto dôvodu všetky elementy používateľského rozhrania by mali mať faru Grey 50. Použitie Grey 100 nastáva iba vo vínimočných situáciách.

Grey 50	White	Grey 100
#FAFAFA	#FFFFFF	#F5F5F5

3 Vytváranie komponentu

Pri vytváraní nového komponentu na základe aktuálnej US, postupujeme naslednovne:

- 1. Komponent lokalizujeme v dokumente Dizajnu. Kde je predstavená jeho finálna podoba.
- 2. Ak komponent nie je možné lokalizovať v dokumente Dizajnu, kontaktujeme Manažéra Dizajnu, s žiadosťou o vytvorenie dizajnu pre daný komponent.
- 3. Počkáme na dizajn a ďaľšie pokyny od Manažéra Dizajnu.