

Návrh GUI

Vykradeno z

**Eduard Sojka. Konceptuální design, URO, Léto
2003/4,. VŠB – TUO**

**Eduard Sojka. Grafický design. URO, Léto
2003/4,. VŠB – TUO**

Konceptuální design UI:

Priority

Nejprve vždy musíte vědět, jaký program chcete realizovat.

- Co od programu očekáváte?
- Jaké má mít vlastnosti?
- Pro koho je program určen?

To je vždy na vás a tento předmět vám v tom nepomůže.
Teprve pak lze přemýšlet o UI/GUI.

Konceptuální design UI:

Konceptuální model komunikace uživatelé se systémem

Stanovení jak se ve svém celku bude systém chovat k uživateli a uživatel k systému.

- Jak bude uživatel systém obsluhovat?
- Jak bude systém reagovat?
- Bude užitečné použít metafory?
- Jaké typy interakce použít?

Konceptuální design UI:

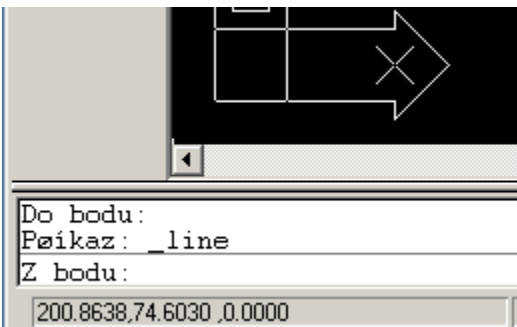
Dnes obvyklé modely

- Modely založené na akcích
 - Vydávání příkazů a instrukcí
 - Konverzace se systémem
 - Přímá manipulace s objekty
 - Procházení a prozkoumávání
- Modely založené na objektech.

Konceptuální design UI:

Vydávání příkazů a instrukcí

```
C:\users\default>ls -l
drw-rw-rw--    0 Thu
drw-rw-rw--    0 Thu
-rw-rw-rw-a    94 Fri
-rw-rw-rw-a 58103 Fri
-rw-rw-rw-a    0 Fri
-rw-rw-rw-a   2168 Tue
```



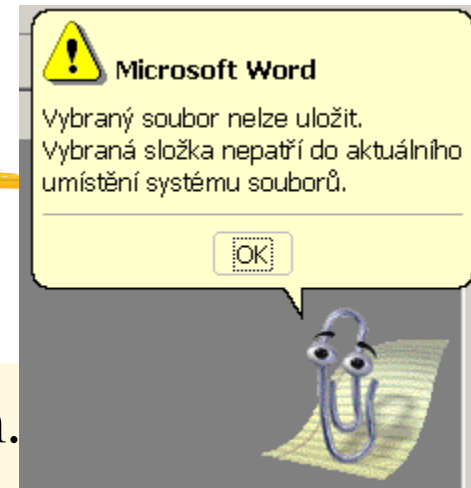
- Uživatel říká (např. pomocí příkazů psaných na klávesnici) systému, co má udělat (`copy f1.c f2.c`, `dir *.*`, `rotate`)
- Velmi obvyklý model použitelný pro většinu systémů i většinu zařízení (**CAD**, **textové procesory**, **prodejní automaty**). Často kombinován se zbývajícími modely.
- Interakce je rychlá a účinná (dobré pro opakované úkony, preferováno zkušenými uživateli)

Konceptuální design UI:

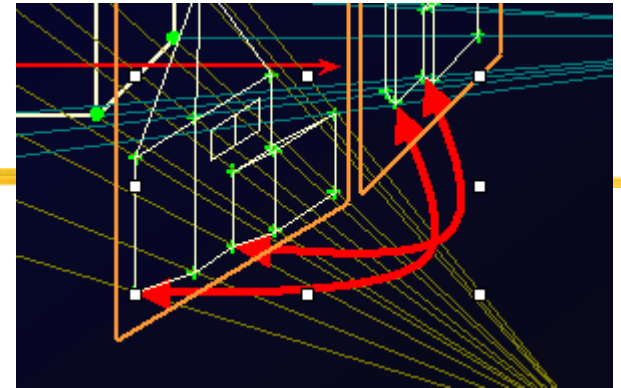
Konverzace

- Vzorem modelu je konverzace s jiným člověkem.
- Cílový stav je konverzace volným jazykem (zatím je však jazyk dost omezen). Může být psaná či dokonce hlasová.
- Systémy poskytující informace, help systémy, jízdni řády
- Virtuální agenti (např. **Sponka od Microsoftu**) řeší psychologický problém, kdo vlastně ze strany počítače konverzuje.

Zdá se vhodné pro uživatele postižené technofobií či děti.
Zatím ale ne dost zvládnuté. Dochází k nedorozuměním.



Konceptuální design UI:



Přímá manipulace

- Akce s virtuálními objekty jako je např. vybírání, přemísťování, zvětšování objektů (např. v grafických systémech CAD systémech, v textových editorech), ale také mačkání tlačítek...
- Využívá se analogie s tím, jak se s objekty manipuluje ve skutečném světě.
- Noví uživatelé se většinou snadno naučí, příležitostní dlouho neztratí kontakt, zkušeným uživatelům také většinou vyhovuje.
- Je okamžitá kontrola, co se stalo. Nevzniká mnoho chyb, protože lze udělat jen to, co dává smysl.
- Zpravidla pocit důvěry a kontroly nad systémem.

Konceptuální design UI:

Přímá manipulace - nevýhody

- Ne všechno je možné popsat přímou manipulací, např. proved' kontrolu pravopisu, proved' překlad, změň barvu objektu. Zde lépe vyhovují příkazy (ještě že je alespoň lze spustit např. přímou manipulací s tlačítkem).
- Dlouhé pohyby myši (např. soubor do koše) jsou pomalejší než zmáčknutí klávesy.

Konceptuální design UI:

Procházení, hledání a nalézání

- Kopíruje jak lidé pracují s existujícími médii (noviny, časopisy, encyklopedie, knihovny).
- Typické pro hledání informací (např. webové aplikace).
- Informace vhodně strukturovány, aby byla větší pravděpodobnost nalezení požadované položky.

Konceptuální design UI:

Procházení, hledání a nalézání

BBC i NEWS SPORT WEATHER WORLD SERVICE A-Z INDEX SEARCH Go

Low Graphics version | Change Edition Make this my homepage | Help

BBC SPORT WORLD EDITION WATCH/LISTEN TO BBC SPORT OPEN AUDIO/VIDEO CONSOLE

Football
Cricket
Rugby Union
Rugby League
Tennis
Golf
Motorsport
Boxing
Athletics
Snooker
Horse Racing
Cycling
Disability Sport
US Sport
Other Sport
Olympics 2004


Scores & Fixtures
Have Your Say
TV/Radio Listings

Fun and Games
Question of Sport

LATEST: Ronnie O'Sullivan beats Brian Morgan 5-0 in Irish Masters snooker.

Last Updated: Thursday, 25 March, 2004, 08:00 GMT

FOOTBALL
Real close on semis
Real Madrid beat Monaco 4-2 in the first leg of their Champions League quarter-final clash.

ACADEMY
WHERE THE STARS SHOW YOU HOW

Find out how to face up against the pace of Shoaib Akhtar
▶ Dawson answers your questions

CRICKET
Lehmann leads the way
Darren Lehmann hits 153 as Australia are 401 all out in the third Test against Sri Lanka.
LIVE Sri Lanka v Australia

RUGBY UNION
Lewsey challenges England
England winger Josh Lewsey says the world champions must raise their game by 50% to beat France.

FUN & GAMES
Model behaviour
England rugby team recruit the help of glamour model Jordan
▶ LMA Manager game reviewed

E-mail news
Sign up to receive daily football news

10
10

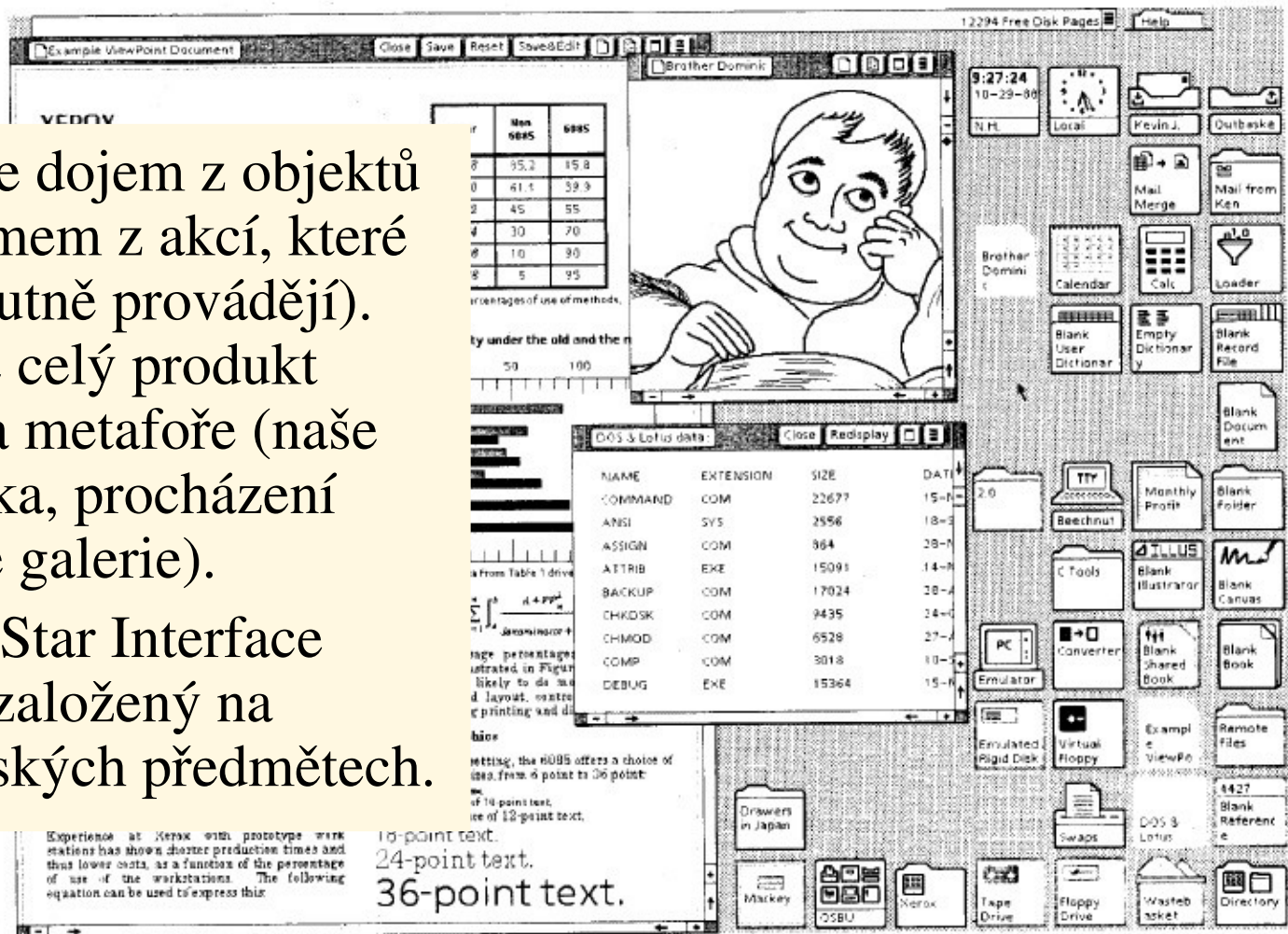
London pride
How we rated Chelsea and Arsenal from the opening leg

"Losing Paul Grayson is a huge blow"
Matt Dawson on Saturday's big game

Konceptuální design UI:

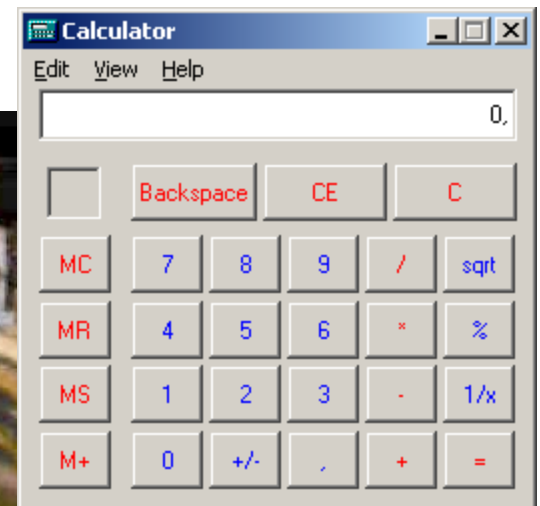
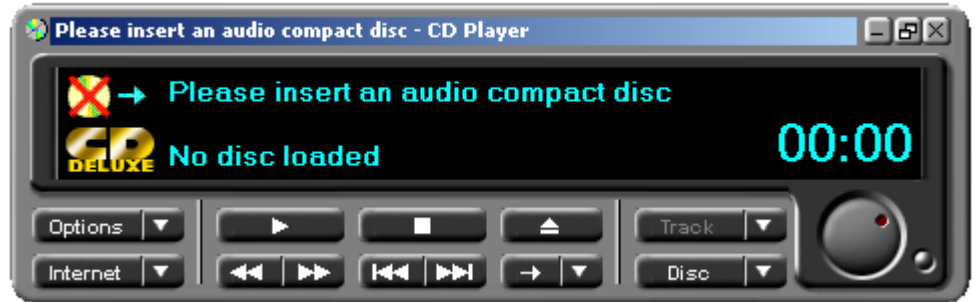
Modely založené objektech na metaforách

- Převažuje dojem z objektů (nad dojmem z akcí, které se také nutně provádějí). Někdy je celý produkt založen a metafoře (naše kalkulačka, procházení obrazové galerie).
- Klasika: Star Interface (Xerox) založený na kancelářských předmětech.



Konceptuální design UI:

Obvyklé metaforry



Eight Golden Rules of Interface Design

Podle Bena Shneidermana s drobnými
úpravami

Design UI: Eight Golden Rules

Konzistence

Konzistence

Konzistence ...

- Podobné posloupnosti akcí v podobných situacích
- Konzistentní terminologie (např. na různých místech menu, menu a nápověda, ...)
- Podobný vzhled oken, stránek, konzistentní používání barev, fontů, grafiky (ikon), ...

Design UI: Eight Golden Rules

Informativní zpětná vazba



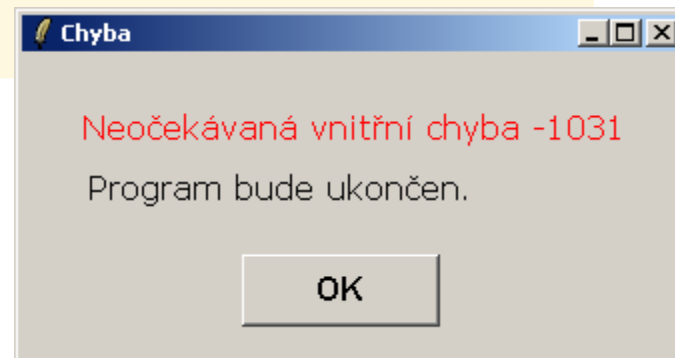
- Na každou akci uživatele reagovat zpětnou vazbou signalizující, že se něco děje nebo stalo.
- Být tak konkrétní, jak je na základě od uživatele získaných informací možné.

Design UI: Eight Golden Rules

Prevence chyb a řešení chybových situací

- Nedovolte uživateli udělat chybu. Např.: Zakažte položky v menu (tlačítka, ...), které by v daném okamžiku neměly být provedeny. Nedovolte psát znaky, když mají vstoupit čísla. Ihned provést možné kontroly správnosti (rozsahy atd.).
- Když už chyba vznikne, poskytněte uživateli nápovědu, jak ji odstranit.

Spíše by mělo být: Nastala **očekávaná chyba** způsobená ledabylostí naší práce. Omlouváme se, že jsme vám prodali **nehotový produkt**.



Design UI: Eight Golden Rules

Nabídněte „undo“

- Bez komentáře – prostě vždy a pokud možno na všechno. Realizujte také „redo“.

Design UI: Eight Golden Rules

Zkušený uživatel požaduje plnou kontrolu nad produktem

- Jednoduše: Zkušený uživatel chce mít produkt zcela „přečtený“. Jestliže se mu nepodaří dosáhnout tohoto stavu, produkt se mu nelíbí.
- Co zejména vytváří pocit nespokojenosti: neočekávané chování produktu v některých situacích, když něco nejde udělat, když není jasné, proč produkt vyžaduje některá data, proč data musí být právě v požadovaném formátu, ...

Design UI: Eight Golden Rules

Připravte produkt také pro zkušené uživatele

- Důmyslná GUI vyhovují zpravidla uživateli nezkušenému.
- Zkušeného uživatele komplikované GUI při provádění běžných akcí obvykle zdržuje (např. opakované otvírání víceúrovňových menu pro vyvolání příkazu).
- Zkušený uživatel přivítá: možnost zápisu příkazu (krátká jména příkazů) na příkazový řádek, klávesové zkratky, makra, ...

Design UI: Eight Golden Rules

Organizujte akce do uzavřených celků

- Komplikované akce s větším počtem kroků rozdělte na menší celky mající jasný začátek a konec. Po vykonání každého celku zpětná vazba, jak to dopadlo. Také velké formuláře rozdělte na menší (uživatele o tom ale předem informujte).

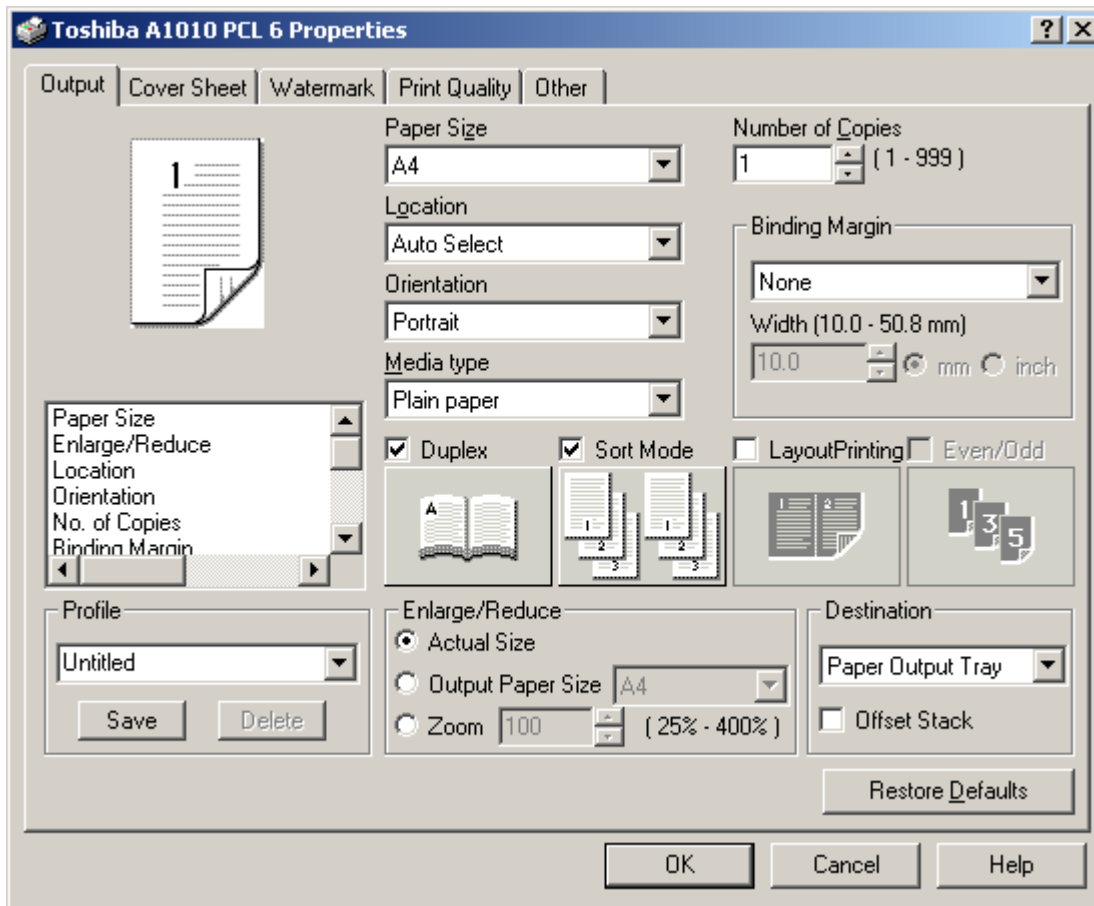
Design UI: Eight Golden Rules

Nepřetěžujte **krátkodobou paměť** **a vizuální systém uživatele**

- Přiměřený počet položek v menu, tlačítek ve skupinách, přehledná a jasná struktura obrazovky (okna, stránky).
- Nedopusťte chaos na obrazovce. I komplikovanější struktura se ale může stát přijatelnou, jestliže je okno, stránka, obrazovka vnímáno jako pěkné.

Design UI: Eight Golden Rules

Nepřetěžujte ...



Jak se vám líbí tento formulář?
Dokážete pouhým letným pohledem hned zjistit, co a kam máte zapsat, nebo si musíte postupně prohlížet všechny položky?

Grafický design GUI: Principy

Cílem je předat uživateli (získat od uživatele) informace co nejpřesněji a při tom současně vzbudit dojem srozumitelnosti, pohodlí, komfortu.

K tomu je nutné respektovat psychologii vnímání, a to zejména:

- usnadnit tvorbu mentálního modelu
- nepřetěžovat vizuální aparát
- nepřetěžovat krátkodobou ani dlouhodobou paměť

Grafický design GUI: Principy

Člověk ve věcech vždy hledá **pořádek a řád**. Snaží se vytvořit si **mentální model** celého GUI produktu, oken, stránek...

Když se model podaří nalézt, pak nastupuje:

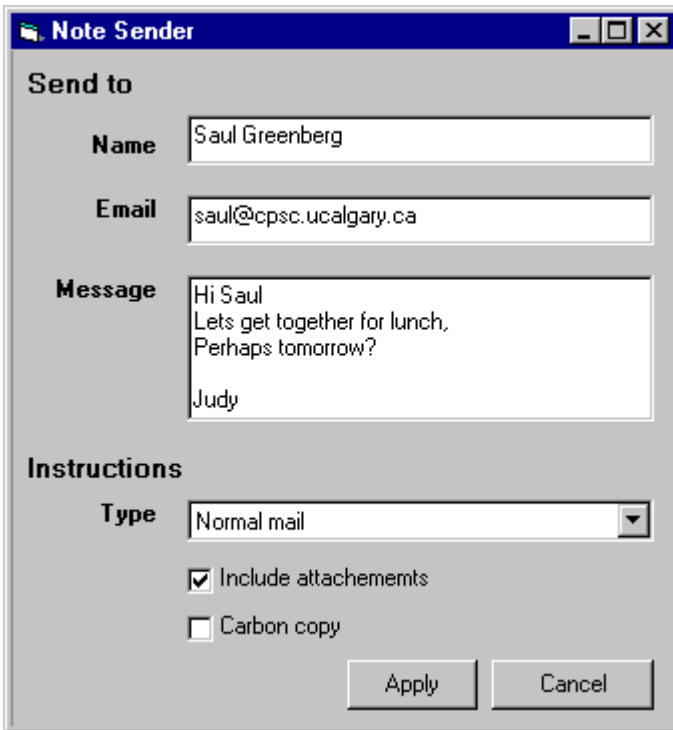
- pocit jistoty a ovládnutí produktu,
- pocit víry, že lze odhadnout chování v nových situacích,
- pocit víry, že produkt v nových situacích uspěje.

Když ne, pak pocity opačné

- nejistoty, frustrace, skepse
- nejistota, zda pro nové úkoly bude produkt vhodný.

Grafický design GUI: Mentální modely

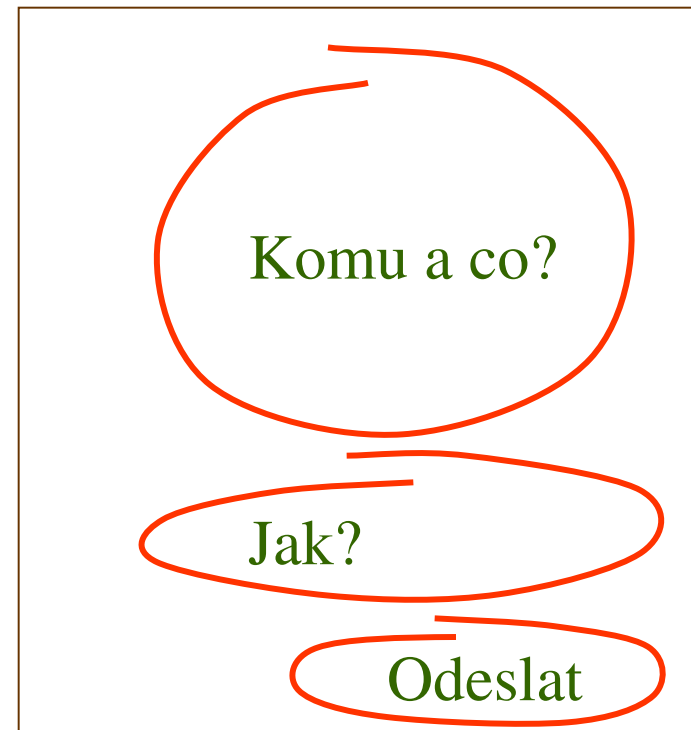
Mentální model okna:



The screenshot shows a 'Note Sender' dialog box with the following fields and options:

- Send to**
 - Name:** Saul Greenberg
 - Email:** saul@cpsc.ucalgary.ca
- Message:** Hi Saul
Lets get together for lunch,
Perhaps tomorrow?
Judy
- Instructions**
 - Type:** Normal mail
 - Include attachments
 - Carbon copy

Buttons: Apply, Cancel

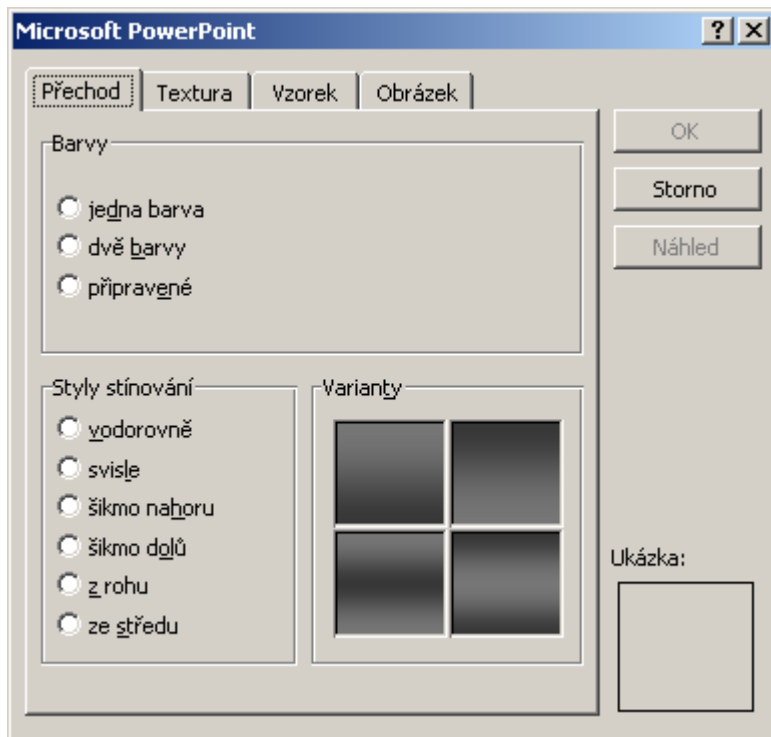


Grafický design GUI: Dobré



Jasný obsah a dobré
strukturování
obsahu okna.
Mentální model je
v okně doslova
nakreslen. Dobré.

Grafický design GUI: Dobré



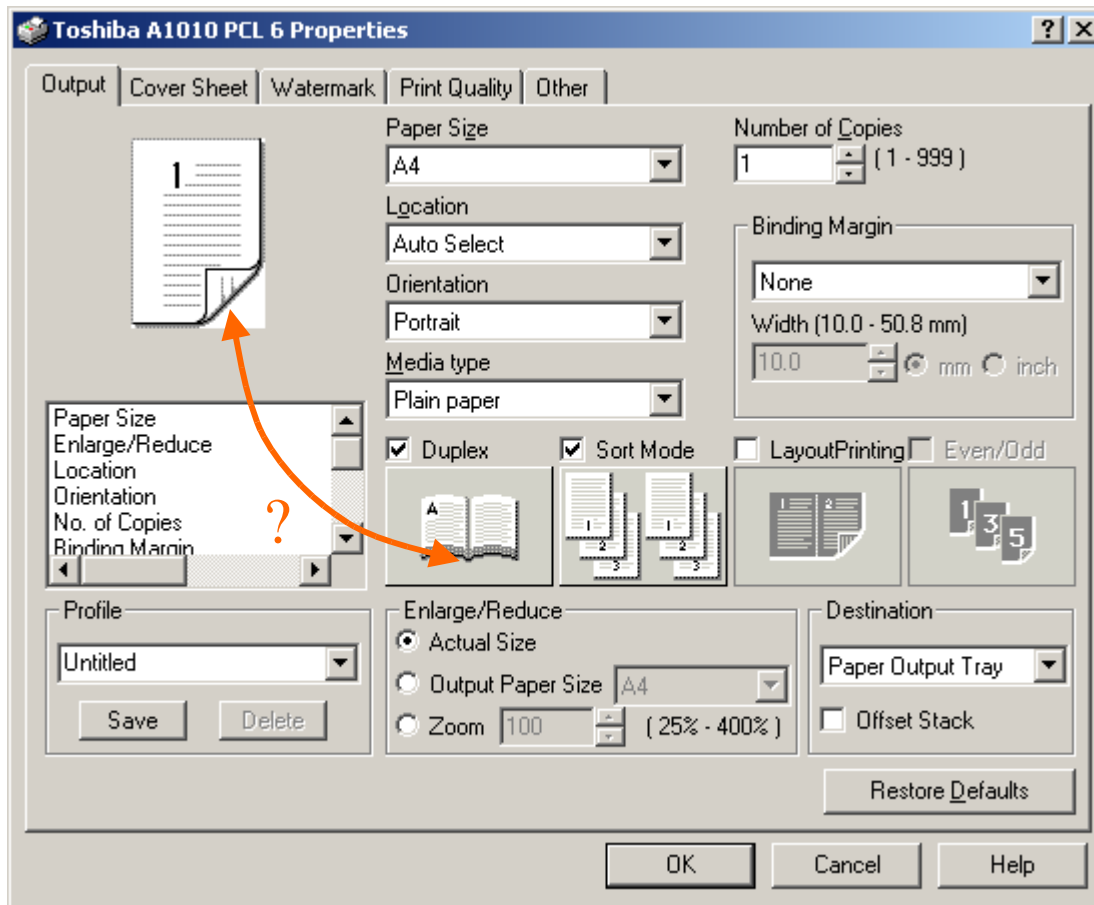
Ani v tomto případě nemá uživatel s vytvořením mentálního modelu potíže. Jediná výtku snad proč „styly“ a „varianty“ – nejde to výstižněji? Designér pedant si rovněž všimne prázdné plochy vpravo nahoře.

Grafický design GUI: Chyby

Typické chyby návrhu

- Neutříděný obsah oken stránek a menu. Vzhled už tady nic zachránit nemůže. **Vnucujete chybný mentální model.**
- Obsah je sice možná nějak utříděn, ale uživatel klíč nechápe. **Nabízíte nepřesvědčivý mentální model.**
- Obsah oken a stránek je sice rozumný, ale nepatřičný vzhled ztěžuje uživateli pochopení obsahu a vytvoření mentálního modelu. **Špatně prezentujete svoji představu.**
- Vytvoření mentálního modelu ztěžují nadbytečné grafické prvky, které na sebe strhují pozornost (agresivní pozadí, nadbytečná grafika, animace).

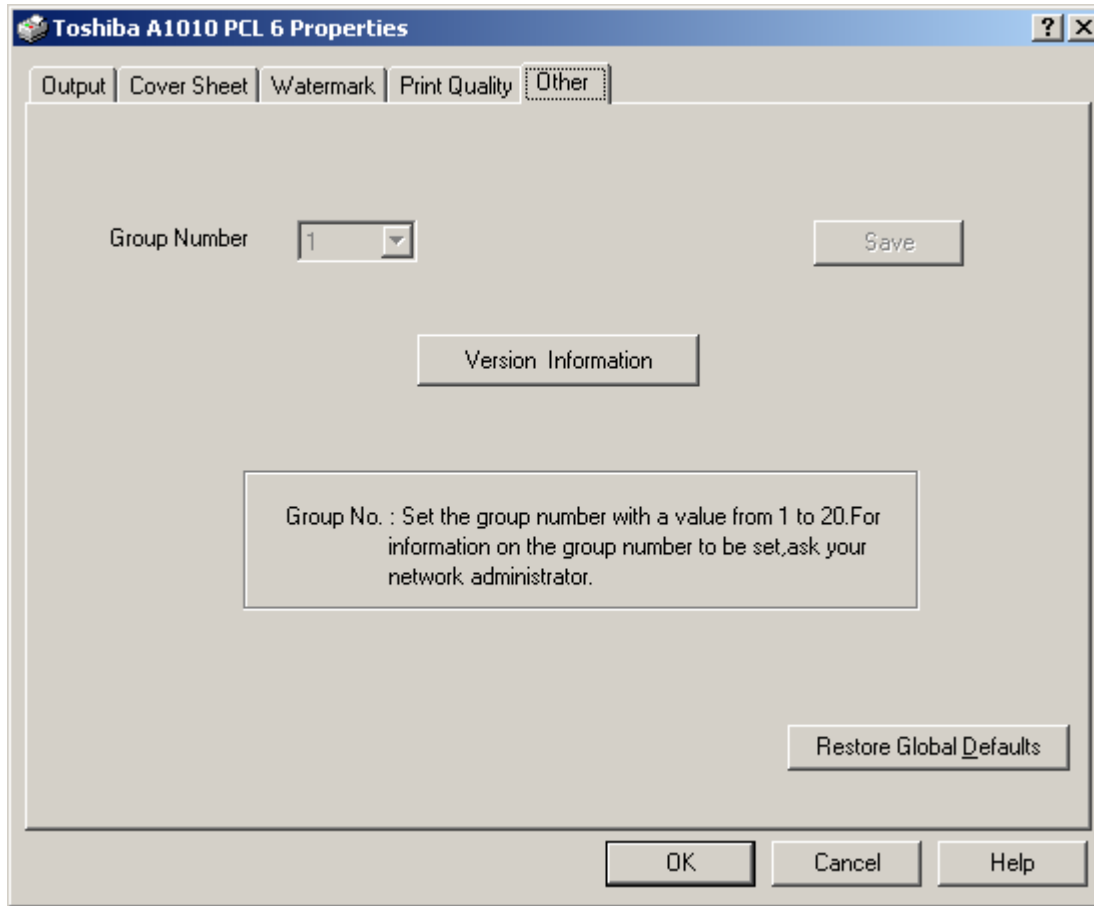
Grafický design GUI: Chyby



Obsah okna není utříděný, mnoho prvků. Chaotický vzhled. Absence pozadí v pravé dolní části okna. Pochybné připoutání pozornosti. Chybí navigace. (Odkud jen bych měl začít?)

Toshiba

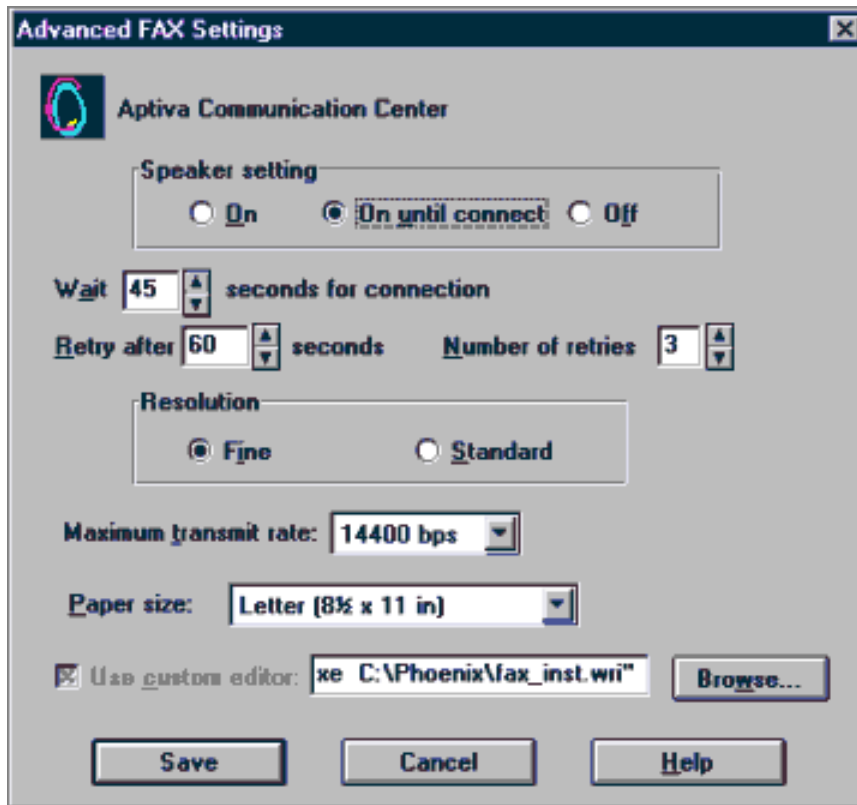
Grafický design GUI: Chyby



Nejasný obsah (např. co je skupina, co a kdy se může uložit?). Zcela chaotický vzhled (např. proč rámeček s textem není u volby skupiny?).

Toshiba

Grafický design GUI: Chyby



Rozumný obsah, ale nepatřičný vzhled. Pocit naprosté neuspořádanosti. Zlepšením úpravy by se dosáhlo také rychlejší orientace uživatele.

IBM

Grafický design GUI: Chyby



Opět rozumný obsah, ale nepatřičný vzhled. Nadbytečné grafické prvky znesnadňují rychlé pochopení obsahu. Tlačítka zanikají kvůli nadbytečným 3D prvkům.

Grafický design GUI: Dobré

All About **Google**[™]

 Search our site

Latest News

Google Connects Searchers with [Local Information](#).

The Google Toolbar



Free [download](#) for your IE browser.

Google AdSense

Targeted text ads for your site. [Learn more](#).

What's up in the lab?



Try our latest demos in [Google Labs](#).

We're Hiring

See [open positions](#).

Our Search

[Help and How to Search](#)

Basics, Advanced Features, FAQs...

[Google Web Search Features](#)

Translation, I'm Feeling Lucky, Cached...

[Google Services & Tools](#)

Toolbar, Google Web APIs, Buttons...

[Our Technology](#)

PageRank, Benefits of Google...

Our Company

[Press Center](#)

Articles, Releases, Zeitgeist...

[Jobs at Google](#)

Openings, Perks, Culture...

[Corporate Info](#)

Executives, Company Profile, Address...

For Site Owners

[Advertising](#)

AdWords, AdSense...

[Business Solutions](#)

AdSense, Google Search Appliance, WebSearch...

[Webmaster Info](#)

Guidelines, Ranking questions...

[Submitting your Site](#)

How Google adds URLs...

More Google

[Contact Us](#)

FAQs, Feedback, Newsletter, Permissions

[The C](#)

Pens,

[Logo](#)

Logos

Jednoduché ale pěkné: Vše je podřízeno dokonalé srozumitelnosti a čitelnosti. Minimum grafiky. Žádné animace.

Grafický design GUI: Dobré



The screenshot shows the Adobe website header with the Adobe logo on the left, a search bar, a 'Contact us' link, and a location dropdown set to 'United States'. Below this is a navigation menu with links for 'Products', 'Solutions', 'Support', 'Purchase', and 'Company'. The main content area features a large image of a skyscraper and the headline 'The Adobe XML architecture'. Below the headline is a short paragraph about XML and a 'Learn more' link. At the bottom of the main content area are three tabs: 'Adobe PDF', 'Customer solutions', and 'Announcements'. The 'Customer solutions' tab is active and contains a list of links: 'Enterprise', 'Government', 'Adobe Studio', 'Digital imaging', and 'Education'. The 'Announcements' tab is also active and contains three items: 'Discover the Adobe Creative Suite', 'Easily share a lifetime of photos with F Album 2.0', and 'Adobe PDF will change the way you package your work.' Each announcement includes a small icon and a brief description.

Adobe PDF

Customer solutions

- Enterprise**
Extending the power of documents and applications
- Government**
For agencies, citizens, and businesses
- Adobe Studio**
For creative professionals in Web, print, and digital video
- Digital imaging**
For professionals, enthusiasts, and beginners
- Education**
For teachers and students

Announcements

- Discover the Adobe Creative Suite**
Create print and Web content efficiently than ever with the creative platform that combines full-version upgrades of Photoshop InDesign, Illustrator, GoLive Acrobat Professional with innovative Version Cue file-management features.
- Easily share a lifetime of photos with F Album 2.0**
Instantly view all your photos in one place so you can easily share your memories and experiences with virtually anyone, anywhere.
- Adobe PDF will change the way you package your work.**

Tradičně jsou vysoce hodnoceny webové prezentace Adobe. Grafika sice moc neříká, ale ani na sebe nestrhává pozornost.

Grafický design GUI: Dobré



Home : Help : Sitemap : Search GO

- X-TYPE
- S-TYPE
- XJ
- XK
- R Performance
- Pre-Owned
- Services
- Company
- Locate a Retailer

Jaguar Tools

- Build your Jaguar
- Finance your Jaguar
- Locate a Retailer
- Jaguar Collection

See how the 2004 X-TYPE compares



VISIT MICROSITE →

Auto Shows

Take a glimpse into the future of Jaguar.

VISIT MICROSITE →

In Form eNewsletter

Subscribe to Jaguar In Form for exclusive news and special offers.

email address

SUBMIT →



The 2004 X-



X-TYPE

From \$29,995

Impressive performance, premium luxury, and captivating style at a price that might surprise you ... [more →](#)



S-TYPE

From \$44,395

Performance this breathtaking has seldom been celebrated in a body this beautiful ... [more →](#)



XJ

From \$60,495

Contemporary in every detail, it is a masterpiece of relevant technology and precise engineering ... [more →](#)



XK

From ...

Its breathtaking beauty, exhilarating performance, and unparalleled luxury will seduce you ... [more →](#)

Dobrá orientace uživatele. Grafika je v tomto případě účelná.

Design GUI: Plánování mentálního modelu

Několik tipů:

- Udělejte **inventuru veškeré komunikace** vašeho programu s uživatelem. **Rozdělte komunikaci** na části, které budou tvořit jednotlivá menu, dialogová okna, případně stránky. Obsah oken rozdělte na části (max. přibližně 7) obsahující prvky GUI. Menu a podmenu organizujte tak aby délka zpravidla nebyla větší než max. cca 12 položek.
- Pro každé okno, skupinu prvků GUI, menu, podmenu **nalezněte maximálně výstižné názvy** (To je naprosto zásadní, a to i tehdy, když v GUI některé z nich nakonec nebudou vidět).
- **Nakreslete si schéma** řazení menu, oken, stránek na papír (mentální model GUI). Podobně nakreslete i zamýšlené mentální modely jednotlivých oken.

Design GUI: Kontrola mentálního modelu

Je někde chyba? – kontrola struktury

- Zkontrolujte si všechny položky v oknech, jejich částech a v menu. Skutečně se všechny dají shrnout pod stručný název, který jste vymysleli? Když ne, tak je špatně buď název nebo obsah.
- Umíte vždy přesvědčivě odpovědět na otázku, proč je nějaká skupina prvků GUI právě v tomto a ne v jiném okně? (nějaká položka v právě v tomto a ne v jiném menu?)
- Zkontrolujte si názvy oken, jejich částí a menu. Nejsou např. dlouhé? Když ano, bude to nejspíš proto, že jste název museli uměle vykonstruovat podle obsahu okna místo toho, aby okno mělo přirozený a snadno pojmenovatelný obsah.

Design GUI: Kontrola mentálního modelu

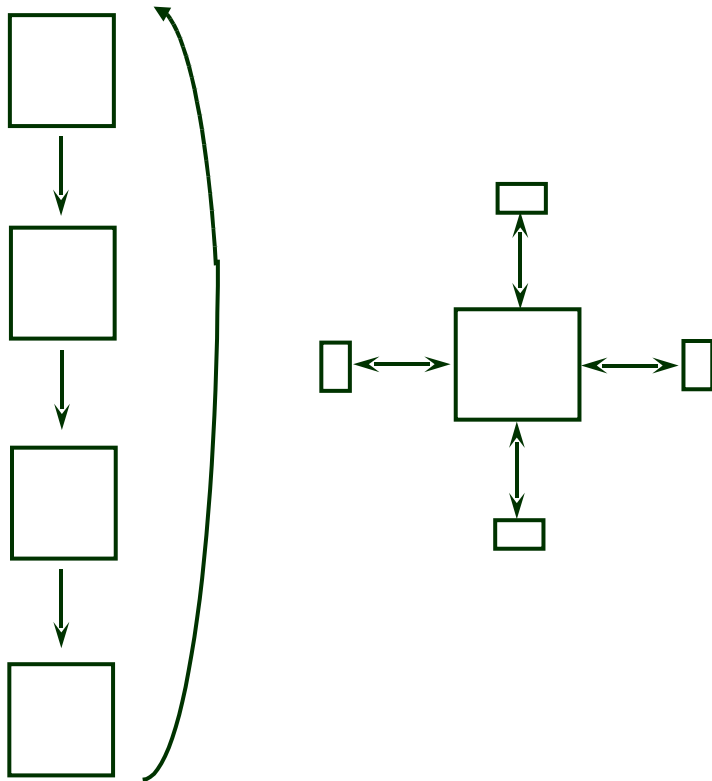
Je někde chyba? – kontrola umístění

- Umíte vždy přesvědčivě odpovědět na otázku, proč má být položka „A“ v menu umístěna právě před položkou „B“ a ne např. naopak?
- Umíte vždy přesvědčivě odpovědět na otázku, proč má být skupina „A“ prvků GUI umístěna nalevo (nad atd.) od skupiny B a ne napravo (pod atd.)?

Design GUI: Kontrola mentálního modelu

Je někde chyba? – funkčnost a komfort

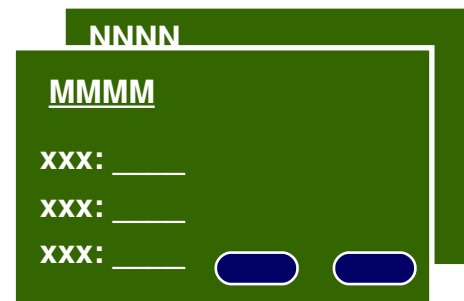
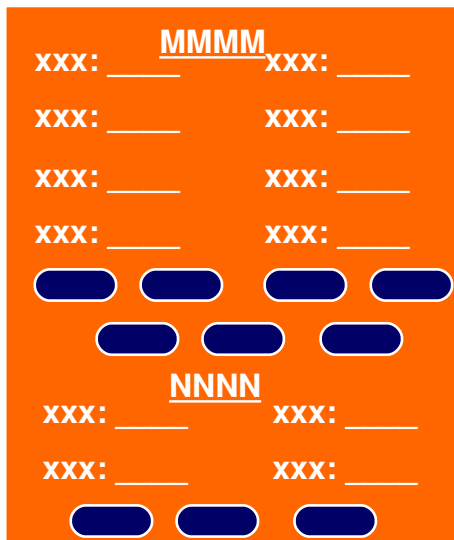
- Bude vaše řešení uživateli vyhovovat?



Je např. nutné a rozumné požadovat, aby uživatel procházel postupně čtyři okna (stránky), jak to naznačuje model vlevo? Nebylo by možné realizovat raději variantu vpravo (kartotéka)?

Design GUI: Kontrola mentálního modelu

Okno (ani stránka), jak víme, by neměly mít příliš složitou strukturu. Jestliže obsah rozumně rozdělíte, je možné, že obsah některých oken (stránek) nemusí některé uživatele vůbec ani trápit (např. volby typu „advanced settings“)



Na druhou stranu: Čím je oken více, tím je komplikovanější model GUI jako cecku. Tedy nepřehnat.

Design GUI: Designérské postupy

K tomu, abyste model, který jste si naplánovali, předali uživateli co nejpřesněji a s minimem jeho námahy, využijte designérské postupy, z nichž některé postupně ukážeme.

- Vytváření a rušení skupin (dojmu sounáležitosti).
- Připoutání pozornosti
- Vyváženost
- Sjednocení prostoru
- Navigace

Z teorie designu: Sounáležitost



Patří k sobě: Jsou blízko sebe.



Patří k sobě: Opakování tvaru a textury.

Design GUI: Seskupování / oddělování prvků

Řekněme, že pět prvků GUI (např. entry) nemá tvořit jednu skupinu (obr. 1), ale skupiny dvě. Jen malé zvětšení vzdálenosti (obr. 2) zřejmě nestačí (dojem skupiny vytváří také zarovnání). Vodorovné odsunutí (obr. 3) se ale zase ne vždy nehodí.

Mmmm:

Mmmm:

Mmmm:

Mmmm:

Mmmm:

1.

Mmmm:

Mmmm:

Mmmm:

Mmmm:

Mmmm:

2.

Mmmm:

Mmmm:

Mmmm:

Mmmm:

Mmmm:

3.

Design GUI: Seskupování / oddělování prvků

Má-li být prvky skutečně vnímány jako dvě skupiny, musí být vzdálenost mezi nimi relativně velká (obr. 4), nebo musí být odděleny jiným grafickým prvkem (obr. 5).

Mmmm:

Mmmm:

Mmmm:

Mmmm:

Mmmm:

4.

Mmmm:

Mmmm:

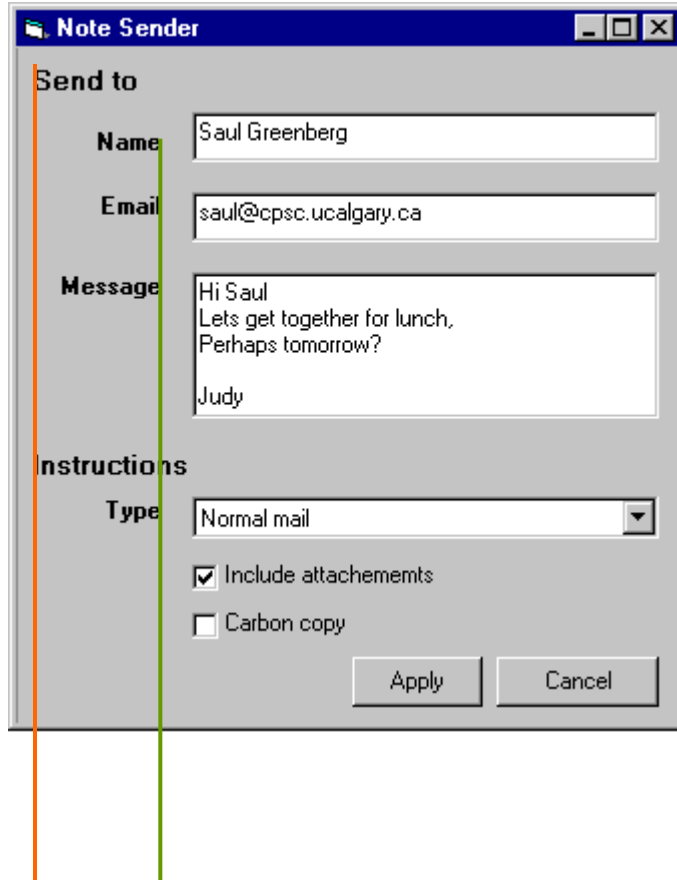
Mmmm:

Mmmm:

Mmmm:

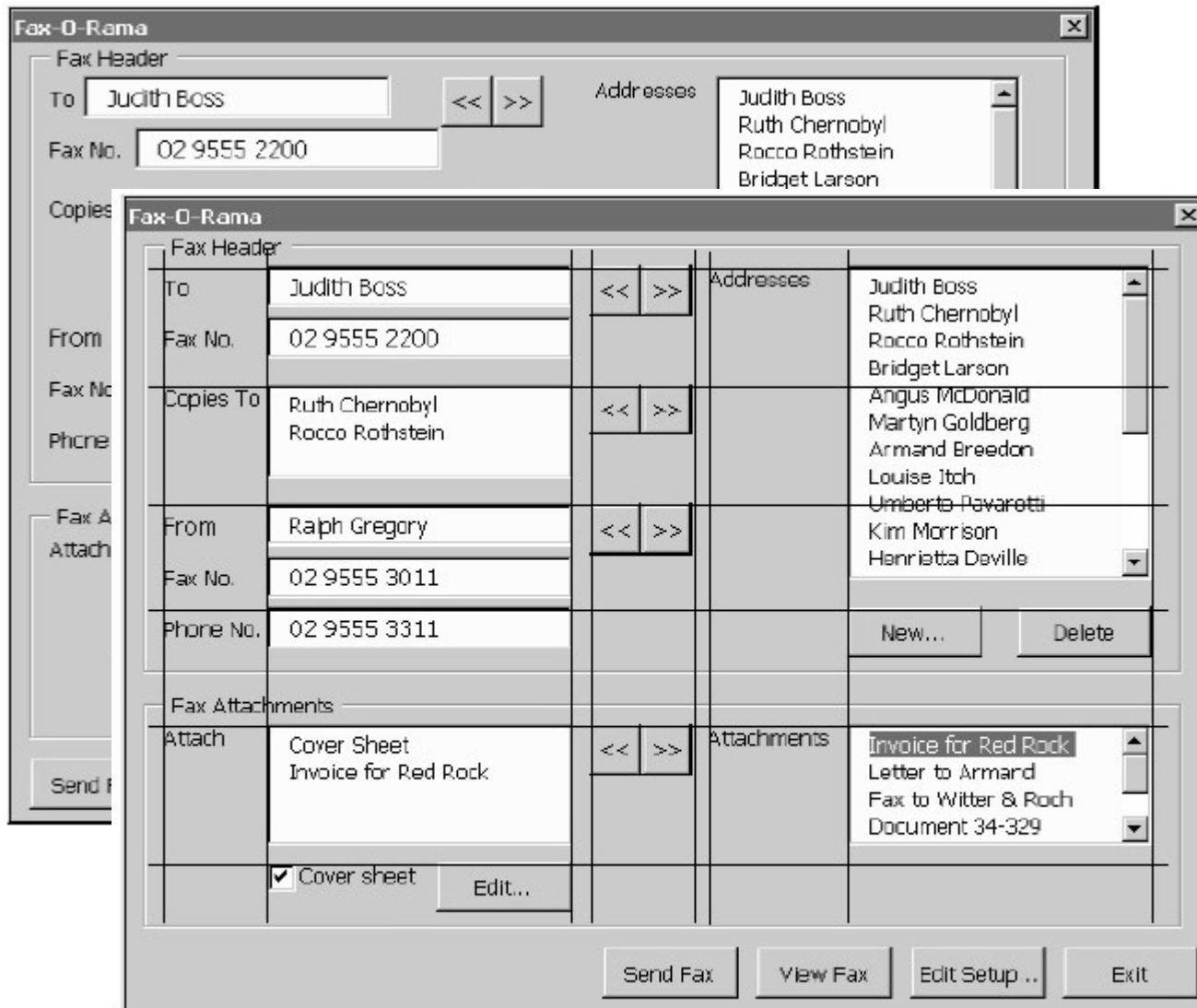
5.

Design GUI: Vytváření skupin pomocí mřížky



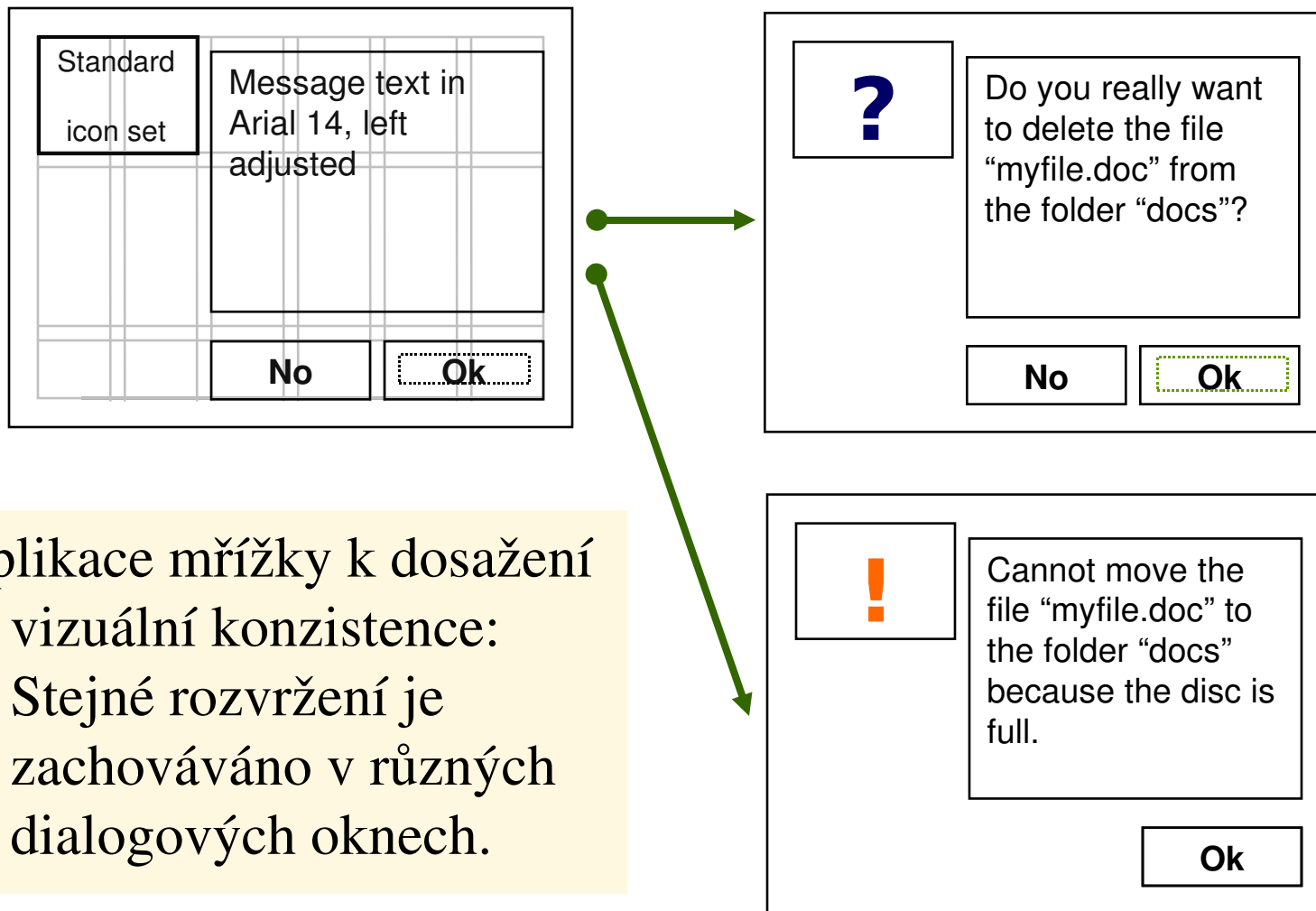
Aplikace mřížky
(zarovnání): Decentní, ale
přesto nepřehlédnutelné
vytvoření skupin pomocí
zarovnání popisek. Názvy
skupin zarovnány doleva.
Názvy položek ve
skupinách doprava.

Design GUI: Mřížky – širší pohled



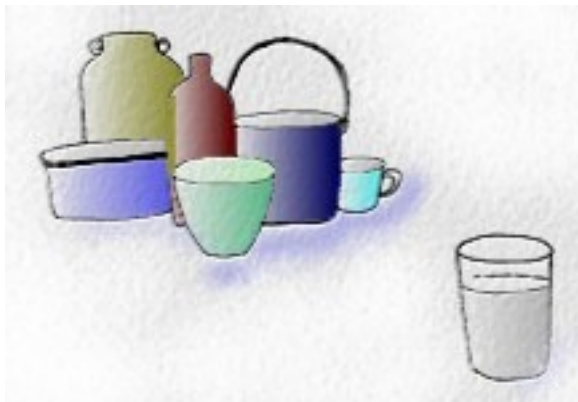
Použití mřížky (zarovnání) navozuje nejen dojem skupin, ale také dojem pořádku a vizuální konzistence.

Design GUI: Mřížky – širší pohled



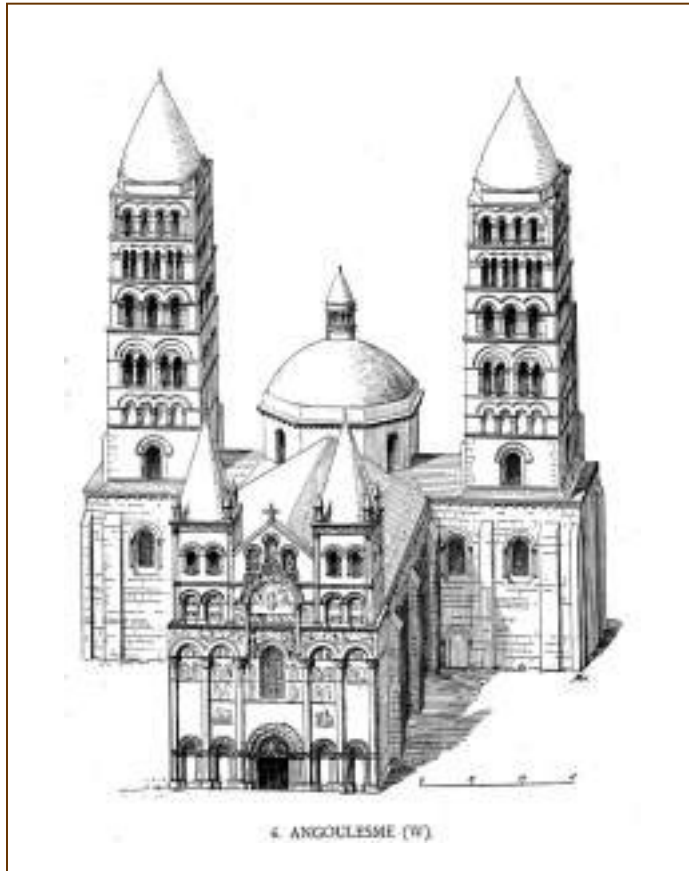
Aplikace mřížky k dosažení vizuální konzistence: Stejné rozvržení je zachovááno v různých dialogových oknech.

Z teorie designu: Upoutání pozornosti

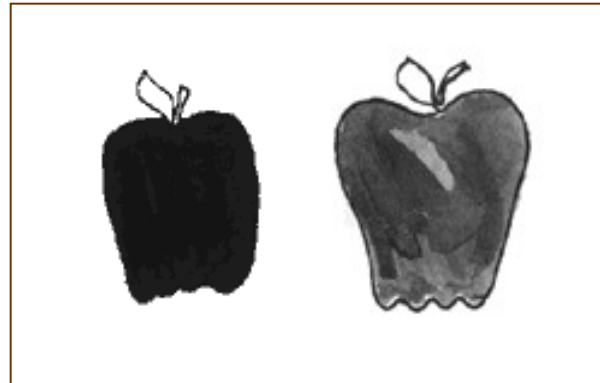


Vlevo vidíte, jak lze pozornost upoutat účinně a kultivovaně. Podobných metod můžete použít také např. při návrhu webových stránek (ale i GUI).

Z teorie designu: Vyváženost



Vyvážení symetrií



Vyvážení
intenzitou

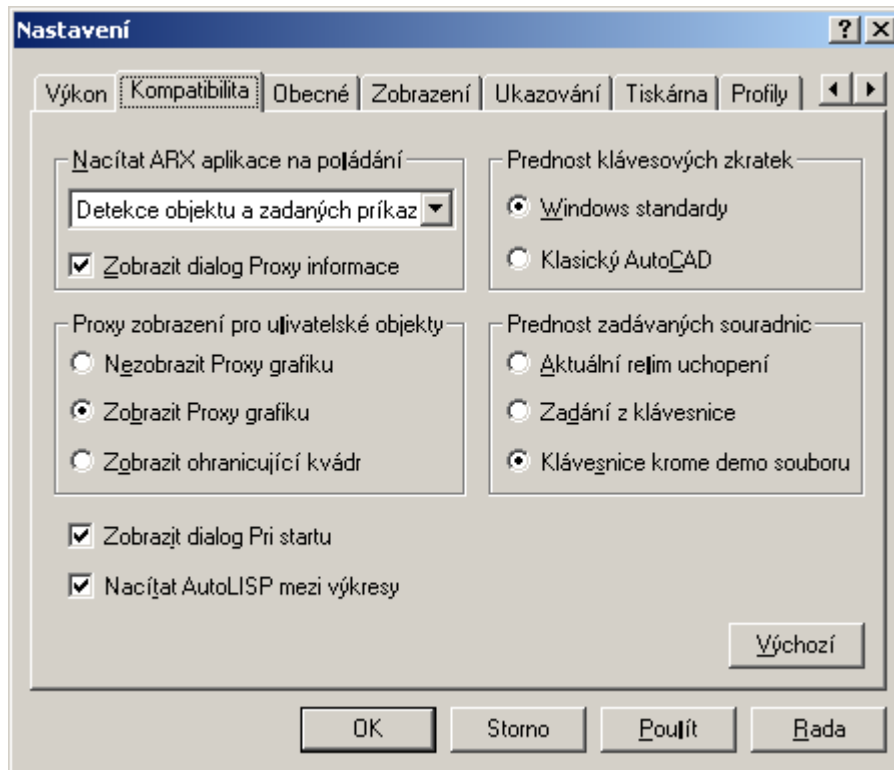
Smysl pro rovnoměrné vyplnění prostoru (vyvážení) je člověku vlastní od pradávna. Prostor lze buď skutečně rovnoměrně vyplnit (vlevo) nebo lze vytvořit zdání, že je rovnoměrně vyplněn (nahoře). Obě metody můžete využít také při konstruování GUI nebo webových stránek.

Z teorie designu: Vyváženost



Naprosto dokonalé vyvážení barvou.
(Paul Gauguin: *Two Women on a Beach*)

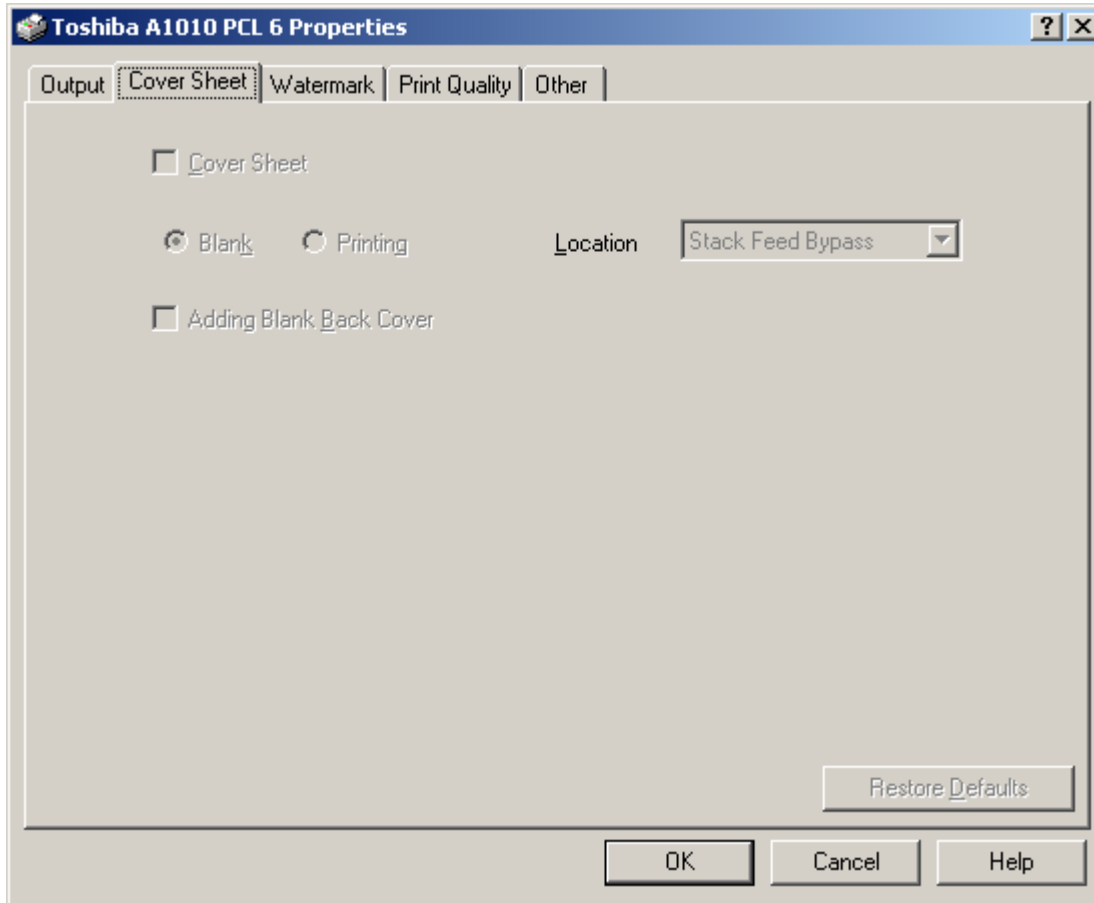
Design GUI: Vyváženost



Téměř úplné a skutečné (nikoli zdánlivé) vyvážení prostoru.

AutoCAD

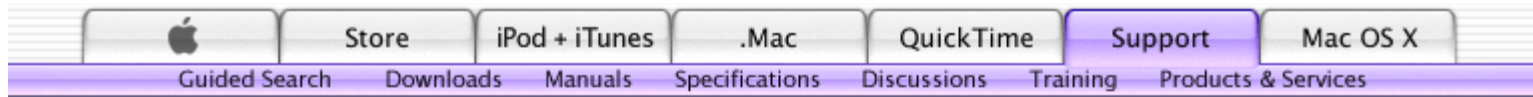
Design GUI: Vyváženost



Naprostá ignorace principu vyváženosti. Už samotný podivný vzhled některých dílů kartotéky vzbuzuje podezření, že nebyla správně navržena jako celek.

Toshiba

Design GUI: Vyváženost



Apple Service & Support



Product Support

Questions? We have answers. Select a product from the menu for more

information.

Choose a Product

Search Apple Support

[Advanced Search](#) | [Help](#)



Category

Search Articles

Downloads

The latest system updates and application downloads to keep your Mac running great.

- ▶ [iPhoto 4.0.1](#) [Mar 23]
- ▶ [iChat AV 2.1](#) [Mar 23]

News

The latest news about changes and enhancements to Apple's Web Support.

- ▶ [iBook main logic board repair extension program](#)
- ▶ [Product repair service information](#)



AppleCare Products and Services

From extended service and support coverage to expert consulting, we have a [solution for you](#).

Welcome to Support

- ▶ [Register your product](#)
- ▶ [Enroll your agreement](#)
- ▶ [Update your contact info](#)
- ▶ [Subscribe to email news](#)
- ▶ [Review your cases](#)
- ▶ [Learn about service](#)
- ▶ [Check your service status](#)

iPod Support Site

Find the latest software updates, how-to articles and tutorials on our new [iPod support website](#).



Discussion Board Status

▲ The [discussion servers](#) are stable with good performance, however, we're continuing to watch them closely.

Prostě vyvážené.

Design GUI: Vyváženost



VŠB-TU OSTRAVA
FAKULTA ELEKTROTECHNIKY A INFORMATIKY

Katedry fakulty: 400 | 448 | 449 | 450 | 451 | 452 | 453 | 454 | 455 | 456 | 457

VÍTEJTE

NEPŘEHLÉDNĚTE

NEW! Přijímací řízení
Prezentace oboru Biomedicínská technika (.ppt)

Shromáždění akademické obce FEI se koná 15.4.2004 ve 14.00 na B5. (na dobu od 14.00 do 15.30 vyhláší děkan děkanské volno)

Nabídka studia:

- [Elektrotechnika, sdělovací a výpočetní technika](#)
- [Informační technologie](#)

Fakulta elektrotechniky a informatiky VŠB-TUO
17. listopadu 15
708 33 Ostrava - Poruba

O fakultě
Úřední deska
Katedry a pracoviště
Základní dokumenty
Studium
Věda, zahraniční styky
Kontakty
Aktuality
Intranet

English version

Vytiskni stránku

Google technology

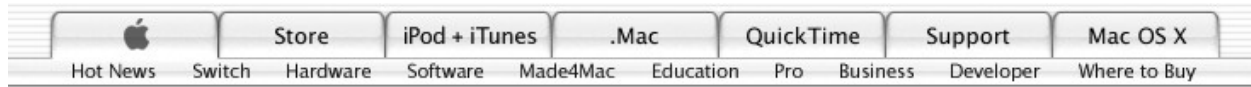
Stránky FEI k dobrým rozhodně nepatří. Vyváženost, pozornost, orientace – nic z toho není v pořádku.

Z teorie designu: Sjednocení prostoru



Jak sjednotit prostor, věděli někteří už dávno. Poučme se od nich. Oblouk zad, kruh na zemi, rukojeť kartáče a ucho konvice - to jsou prvky, které zde prostor sjednocují. Zdá se, že vše, co na obraze je, skutečně vytváří jediný celek. (Edgar Degas. *The Tub*)

Design GUI: Sjednocení prostoru



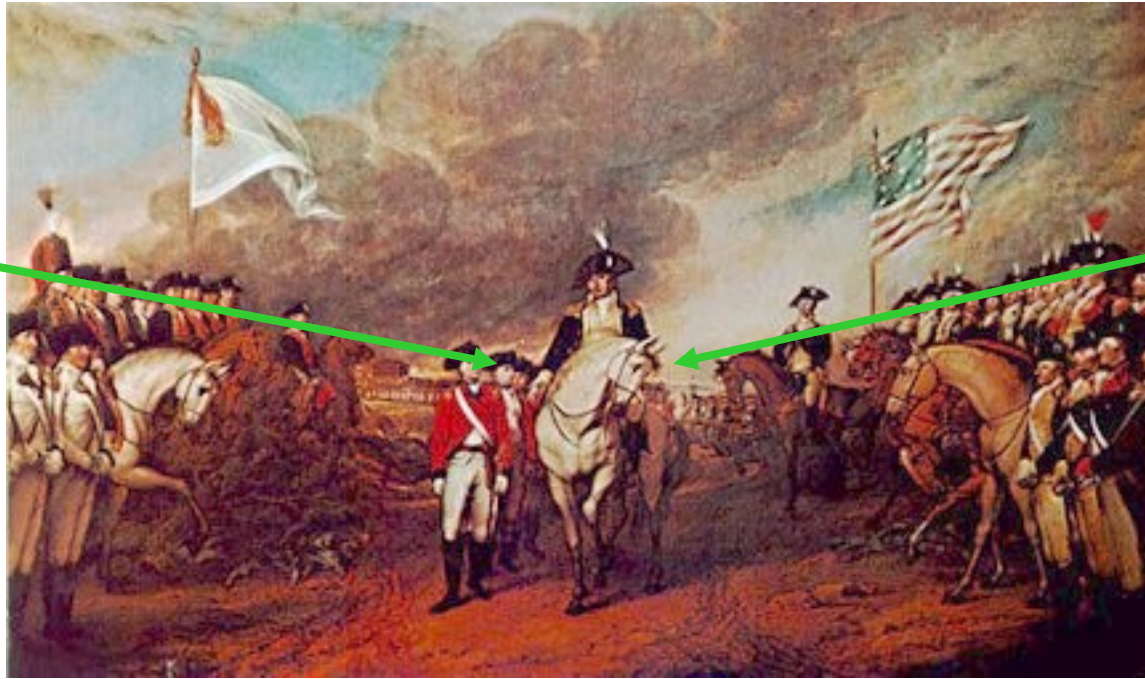
An advertisement for the Power Mac G5. On the left is a photograph of the silver, tower-style computer. To its right, on a black background, are two quotes. The first quote is: "With the Power Mac G5, the increase in speed is three-fold over the old machine. Especially in my line of work, this means more rendered scenes in the same amount of time, more freedom to try different versions, or simply a chance to go home before midnight." attributed to Thomas Tannenberger, Look Effects. The second quote is: "Having Apple Computer's new Power Mac G5 around the office is like having a superhero assistant. If you've got lots of graphics or video heavy-lifting to do all at once, it's amazing." attributed to Jon Fortt, San Jose Mercury News.

Zarovnání a
vodorovné
linie vytváří
dojem
jednotitého
celku.

Hot News Headlines **Now Shipping: Xserve G5—the Most Powerful Xserve Yet.**

<p>iPod mini Now shipping</p>	<p>100 million free songs.</p>	<p>Introducing iLife '04 It's like Microsoft Office for the rest of your life.</p>	<p>WWDC2004 Worldwide Developers Conference June 28 - July 2, San Francisco Register early and save.</p>
--	---	---	---

Z teorie designu: Navigace

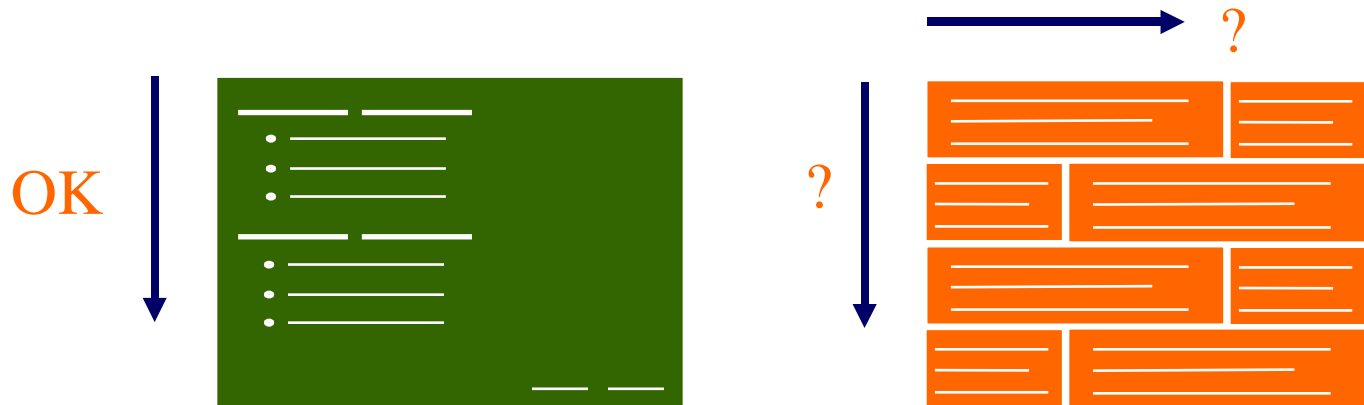


John Trumbull: The Surrender of Lord Cornwallis.

Proč jezdec uprostřed poutá tolik naší pozornosti?
Nejen díky umístění a osamocení, ale také díky navigaci našeho vnímání.

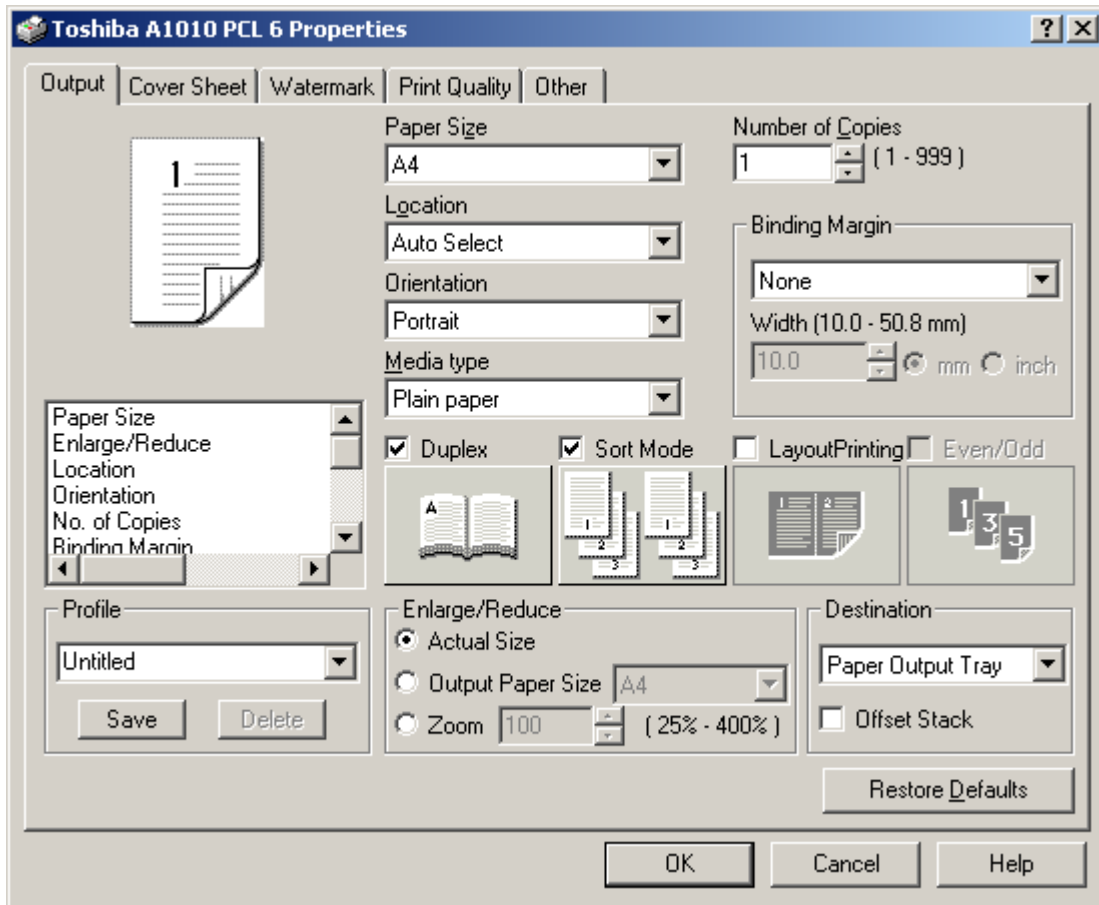
Design GUI: Navigace

Řekněme, že jste GUI nebo stránku navrhli tak, že některý prvek upoutal pozornost uživatele. Jak má ale v prohlížení pokračovat dál? I o tom byste měli přemýšlet a designem uživateli vnuknout právě to, co si přejete (co je pro uživatele užitečné).



V případě napravo nevím, v jakém pořadí bych si měl obsah okna / stránky prohlížet.

Design GUI: Navigace



Pozornost přitahuje obrázek stránky (dost neúčelně). Jak si ale mám prohlížet zbytek okna, mi jeho design vůbec nenapovídá.

Toshiba

Design GUI: Navigace

VŠB-TU OSTRAVA
FAKULTA ELEKTROTECHNIKY A INFORMATIKY

Katedry fakulty: 400 | 448 | 449 | 450 | 451 | 452 | 453 | 454 | 455 | 456 | 457

VÍTEJTE

NEPŘEHLÉDNĚTE

NEW! [Přijímací řízení](#)
[Prezentace oboru Biomedicínská technika \(.ppt\)](#)

Shromáždění akademické obce FEI se koná 15.4.2004 ve 14.00 na B5. (na dobu od 14.00 do 15.30 vyhláší děkan děkanské volno)

Nabídka studia:

- [Elektrotechnika, sdělovací a výpočetní technika](#)
- [Informační technologie](#)

O fakultě
Úřední deska
Katedry a pracoviště
Základní dokumenty
Studium
Věda, zahraniční styky
Kontakty
Aktuality
Intranet

English version

Vytiskni stránku

Google technology

O pozornost zde soutěží hned několik prvků. Žádný z nich ale v navigaci nepomáhá a vlastně ani není důležitý. Proč např. pozornost nepřitahuje „nepřehlédněte“ a proč přístup ke katedrám téměř není vidět?