

# Designprincipper

**ANVENDELIGHED**



**INTERAKTION**



**RELATIONER**



**ÆSTETIK**



**VISUALISERING**



# Designprincip #1

## ANVENDELIGHED

*Er løsningen enkel for brugeren at anvende?*

### **80/20 fokus**

Sæt fokus på de 20% der bruges mest (af de 80%)

### **Begrænsninger**

Hjælp brugeren ved at begrænse mulighederne for at lave fejl, selvom det også begrænser anvendelsesmulighederne. Det øger succesraten.

### **Easy Entry Point**

Fjern barriere for at anvende løsningen. Skab overblik over hele løsningen ved start. Gør det attraktivt at påbegynde anvendelse.

### **Fleksibilitet og enkelthed**

Skab den rette balance mellem enkelthed og fleksibilitet. Vurdér hvornår antallet af muligheder går ud over enkeltheden.

### **Form og funktion**

Skab balance og den rette relation mellem form og funktion i forhold til målet. Hvad er vigtigst æstetikken eller funktionaliteten eller er de afhængige af hinanden?

### **Relation mellem handling og effekt**

Anvendeligheden øges for brugeren når der er en direkte og sanselig sammenhæng mellem handling og effekt. F.eks. en knap laver en lyd eller tænder et lys eller et håndtag, der signalere skub ikke skal trækkes i.

### **Behovsheraki**

En løsning må skabe værdi i forhold til basale behov før den kan skabe værdi på mere abstrakte planer. Først og fremmest har man behov for *funktionalitet, så pålidelighed, anvendelighed, færdigheder, kreativitet*. Disse behov relatere til Maslow's behovspyramide.

# Designprincip #2

## **INTERAKTION**

*Er der en positiv sammenhæng i interaktionen mellem mennesket og systemet løsningen tilbyder?*

**Mental model vs. system model**

**Nudging**

**Cost/benefit behaviour**

**Storytelling**

**Belønning for positiv adfærd**

**Tilstrækkelighed**

For mennesker er det ikke altid den perfekte/optimale løsning de vælger, men det tilstrækkelige til at løse opgaven på tilfredsstillende vis.

# Designprincip #3

## RELATIONER

*Hjælper relationen mellem elementerne i løsningen til lettere at forstå anvendeligheden?*

**Alignment**

**Farvekoder**

**Gruppering**

**Referenceobjekter**

Et billede, der understøtter en titel, f.eks. Falck forbindes med en fugl.

**Modulopdeling**

**Nærhed**

Objekter der er tættere på hinanden end andre opfattes som værende i relation med hinanden.

**Lighed**

**Gentagelser**

# Designprincip #4

## **ÆSTETIK**

*Opleves (sanses) løsningen som afbalanceret, smuk, harmonisk?*

**Det gyldne snit**

**3. dels reglen**

**Symmetri**

**Kroppens 'gyldne snit'**

**Komposition**

**Læsevenlighed**

# Designprincip #5

## VISUALISERING

*Hvordan anvendes visualiseringer til en tydeligere formidling og kommunikation af løsningen?*

### **Ikoner**

Ikoner er simple illustrationer, der kan være baseret på lighed med det de skal repræsentere, være et eksempel, en symbolik eller en vilkårlig visualisering.

### **Dobbelt effekt**

Pas på med at kombinere visuelle virkemidler, da det gør det vanskeligere at aflæse, f.eks. hvis man skriver ordet RØD i en grøn farve er man tilbøjelig til at læse det som grøn.

### **Læsbarhed**

### **Billeder og tegninger**

### **Infographics**

### **Grafisk dokumentation**

### **Figurer og grafer**

### **Flowchart**

### **Statusbar**