

## **Izdelava uporabnih spletnih strani**

Uporabnost spletnih strani - teorija + uporaba. Stvari ki jih že veste, a jih lahko slišite večkrat.

### **“Uporabniki preživijo večino časa na drugih spletnih straneh.”**

Inovativnost ni vedno nujno dobra. Uporabnik bo najlažje uporabljal nekaj, česar je vajen.

## **<body>**

Dizajn se začne s praznim listom papirja. Kako sploh začeti?

## **Oblika izraža vsebino**

Oblika ni zgolj estetska. Predstavlja naj tematiko strani. Z njo pridobimo zaupanje in prepoznavnost.

## **Omejena ali polna širina?**

Vrstice teksta naj ne zavzemajo celotne širine brskalnika.

## **Postavitev elementov**

Uporabnik nekatere elemente pričakuje na standardnih mestih. Če jih ni tam, ne obstajajo.

## **F vzorec**

Največ uporabnikov strani le hitro oplazi s pogledom, ne bere. Pri tem preleti zgornjo vrstico, nato vrstico nižje in nazadnje navpično po levem robu strani.

## **Relativne velikosti**

Spletna stran ni tiskan medij. Stran izriše brskalnik, mi mu le podamo par smernic.

**<p>**

S spletnimi stranmi navadno nekaj sporočamo. Berljivost je torej na prvem mestu.

### **Izbira pisave**

Testi berljivosti ne kažejo večjih razlik med pisavami s serifi in tistimi brez. Zaradi majhnega DPIja naj bodo serifne pisave večje.

### **Poravnava vrstic**

Pri enem stolpcu besedila sta, kar se berljivosti tiče, leva in polna poravnava enakovredni.

### **Razmaki, dolžine vrstic**

Tekst naj diha. Ločujmo odstavke.

### **Kontrast med ozadjem in besedilom**

Tekst naj se lepo vidi na ozadju. Imejmo v mislih tudi tiste s slabšim vidom in barvno slepe.

**<a>**

Internet je ogromna mreža informacij. S povezavami se sprehajamo med točkami v njej.

## **Navigacija**

Iz navigacije naj bo jasno razvidno kaj uporabniku ponujate. Naj mu bo v pomoč.

## **Krušne drobtine / breadcrumbs**

Uporabniku ni v interesu da se uči strukturo strani. Hierarhična organizacija pomaga pri dojetju.

## **Podčrtavanje in barvanje povezav**

Če povezava ne izgleda kot povezava, je uporabnik ne klikne.

## **Označevanje že obiskanih povezav**

Če uporabnik ve, kaj je že videl, mu ne bo treba tega preverjati.

## **Zemljevid strani / sitemap**

Zemljevid strani naj bi bila navigacija sama. Če je stran prevelika, si pomagajmo z zemljevidom.

## **<form>**

Komunikacija z uporabnikom je na spletu vse bolj pomembna. Uporabnik se je bo poslužil le, če je enostavna.

## **Vnos podatkov po korakih**

“Čarovniki” uporabnika enostavno popeljejo skozi določen postopek.

## **Zbiranje le pomembnih podatkov**

Z zahtevanjem nepotrebnih podatkov izgubimo zaupanje uporabnika.

## **Javljanje napak**

Uporabnik ne ve kje je naredil napako pri vnosu. Zato mu to povejmo.

## **<object>**

Splet ponuja interaktivne vsebine kot so filmi, grafika, glasba. Uporabljajmo jih v prid uporabniku in ne v nadlego.

## **Uporaba slik**

Slike so super, ko olajšajo razumevanje pojma, ali prepoznavnost povezave. Slike za zapolnjevanje praznega prostora niso primerne.

## **Interaktivno ali nadležno?**

Lepa animacija ali efekt je lahko prikupen in prepoznaven. Prekomerna uporaba trati uporabnikov čas

## **Čas nalaganja**

Uporabnik želi podatek takoj, ne "čez 80%".

**<span>**

Še par omembe vrednih spoznanj

## **Iskalnik**

Za marsikoga je iskalnik najhitrejša in morda tudi edina pot do informacij. Če se pri iskanju zmoti, mu pomagajmo.

## **Pojavna okna / popups**

Odpiranje malih oken uporabnike nervira. Tam navadno najdejo reklame.

## **Tiskanje**

Za lažje branje ali hranitev si uporabnik spletno stran natisne. Takrat ga zanima le besedilo, brez navigacije.

## **Lepi naslovi**

Lažja predstava o hierarhiji strani, pomnenje urljev.

**</body>**

Upam da sem pokril glavne točke. Vprašanja o izvedbi le teh oziroma stvari ki jih nisem omenil?

**blog**

Prosojnice in točke bodo na voljo v kratkem.