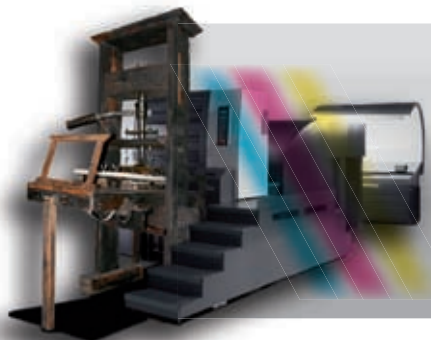


avtor

Andrej ISKRA
Univerza v Ljubljani

INTERAKTIVNE

VSEBINE NA INTERNETU - II. DEL



V prejšnjem članku smo spoznali samo definicijo pojma interaktivnost in prikazali štiri glavne korake načrtovanja in izdelave interaktivnih vsebin. Natančno smo obdelali prvi korak – ugotavljanje potreb in zahtev uporabnikov naših interaktivnih vsebin. V tem koraku ima ključno vlogo zbiranje podatkov, ki jih lahko opravimo na več načinov, opisanih v prejšnjem članku. Temu koraku sledi del procesa – izdelava oblikovnih in strukturnih konceptov.

Izdelava oblikovnih in strukturnih konceptov

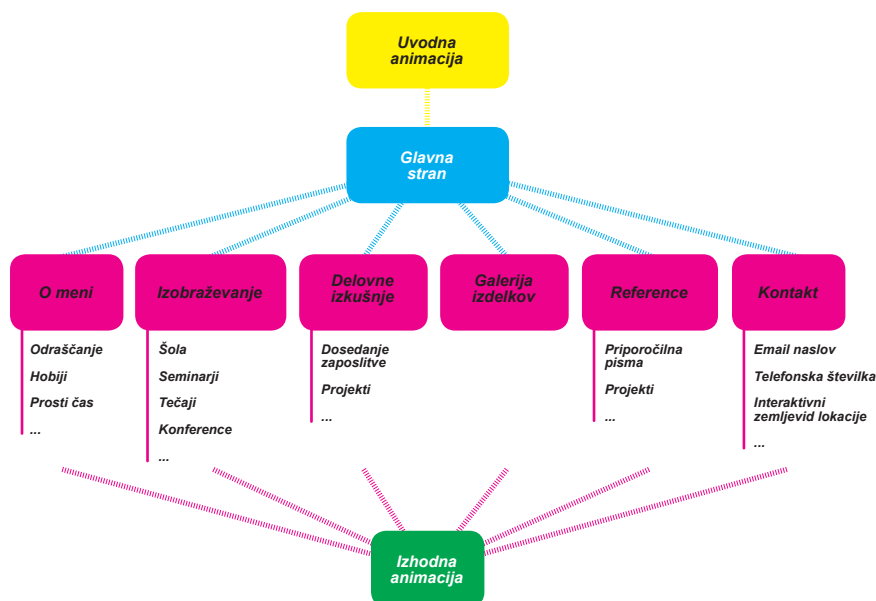
Ta del načrtovanja in izdelave interaktivnih vsebin (predstavitev) je v celotnem procesu najbolj pomemben. Predstavimo namreč zamisli, ki jih osujemo glede na prej ugotovljene in analizirane uporabniške zahteve. Ta korak v načrtovanju in izdelavi interaktivnih vsebin lahko naprej razdelimo na:

- izdelavo drevesne strukture
- izdelavo grafične predloge (meniji, gumbi, barve)
- izbiro dodatnih elementov (slike, zvočna podlaga, zvok v gumbih, video)

Izdelava drevesne strukture

Tu najprej določimo strukturo svoje interaktivne predstavitve. Pogosto začnemo kar na belem listu papirja in tam skiciramo strukturo. Ta je največkrat v drevesni obliki, ki je tipična za spletne strani in interaktivne predstavitve. Primer drevesne strukture namišljene osebnih predstavitev je prikazan na sliki 1.

Struktura interaktivne predstavitve je seveda odvisna od vsebine. Za interaktivno igro bi bila verjetno malce drugačna,



Slika 1: Drevesna struktura interaktivne predstavitve.

za kak interaktiven izobraževalni projekt spet malce drugačna. V osnovi pa ima vsak primer neko drevesno strukturo.

Prikazana drevesna shema je precej poenostavljena. Kot načrtovalec moramo biti pozorni na navigacijo v projektu. Ta iz navedenega primera ni popolnoma razvidna predvsem zato, ker bi v prime-

ru risanja vseh povezav v projektu v naši shemi prišlo do velike nepreglednosti. Navigacija je ena najpomembnejših stvari v naši predstavitvi, saj so napačne in nelogične povezave ena večjih uporabniških napak in so lahko kot take zelo moteče za uporabnika oziroma ga lahko celo odvrnejo od nadaljnje uporabe. Napačno navigacijo bomo skupaj z drugimi napa-



Glavni meni

Slika 2: Primer nenehno vidnega glavnega menija.

kami uporabnosti podrobneje predstavi v prihodnjem članku. Za zdaj naj omenim, da je pomembnejše navigacijsko načelo, da se uporabnik na vsakem področju naše interaktivne predstavitev lahko z enim klikom vrne na osnovno stran. V tem primeru mora biti glavni navigacijski meni v celotni predstavitvi vedno prikazan, ne glede na trenutno prikazano vsebino. Slika 2 prikazuje primer nenehno vidnega glavnega menija pri različnih vsebinah.

Poleg tega mora biti med pomikanjem po vsebini v globino na vsakem mestu jasno vidna tudi možnost pomikanja nazaj (po navadi gumb nazaj). Poleg navpičnega pomikanja po drevesni strukturi interaktivne predstavitve so možne tudi vodoravne povezave. Iz slike 1 bi bile

take povezave med področjema »projekti« v skupini »delovne izkušnje in »reference«. Prav veliko povezav onemogoča popoln prikaz drevesne strukture, ki bi bila v takem primeru zelo nepregledna. Pri zelo obširnih predstavitvah si lahko celotno drevesno strukturo zaradi lažje preglednosti razdelimo na več delov, pri čemer moramo ves čas upoštevati povezave med posameznimi ločenimi deli. Drevesna struktura se lahko med samim izdelovanjem delno spreminja in dograjuje, vendar pa mora biti glavna zasnovana našega izdelka v obliki drevesne strukture izdelana pred začetkom izdelave končne predstavitve.

Pri obsežnih predstavitvah se lahko tudi v predstavitvi pojavi prikaz drevesne strukture, ki pomaga uporabniku pri na-

vigaciji po vsebini. Tako imamo na spletnih straneh pogosto tudi povezavo na prikaz strukture strani (na angleških straneh pogost izraz site map). Primer takega prikaza drevesne strukture, vključenega v spletno stran, lahko vidite na <http://www.amnesty.si/si/sitemap>.

Izdelava grafične predloge

Izdelavi drevesne strukture sledi izdelava grafične podobe. Po navadi naredimo več grafičnih predlog. Pri tem spet lahko »uporabimo« testne uporabnike. Glede na njihova mnenja, pripombe, nasvete nato skupaj z našimi zahtevami izberemo končno grafično podobo. Če delamo interaktivno predstavitev za naročnika, ima seveda zadnjo besedo pri določitvi grafične predloge on. Mi mu pri tem samo svetujemo.



Slika 3: Primera grafičnih predlog spletne strani.



Slika 4: Razdelitev glavne strani.

Težava pri izbiri grafične predloge se pojavi tudi glede smernic oblikovanja na internetu, ker se seveda spreminjajo. V enem obdobju so priljubljene žive barve, razgibane linije, v kakem drugem pa preproste linije, nevpijoče barve itn. Zato je treba kar redno spremljati smernice grafičnih podob na internetnih straneh. Seveda je grafična podoba v osnovi odvisna tudi od namena in vsebine naše interaktivne predstavitve (izobraževalna, zabavna, osebna, interaktivna igra itn.).

Pred izdelavo grafične predloge največkrat naredimo grafično podobo v profesionalnem grafičnem programu (npr. Adobe Photoshop). To predlogo potem lahko uvozimo v program za interaktivne predstavitve (npr. Adobe Flash) in si z njo pomagamo pri izdelavi interaktivnosti. Primer dveh spletnih grafičnih predlog, narejenih v programu Adobe Photoshop, prikazuje slika 3.

Iz slike 3 se vidi, da sta to grafični predlogi za osnovno stran. Zelo pomembno je, da se izbrane grafične zasnove čim bolj natančno držimo v celotni predstavitvi (enotnost oblikovanja gumbov, enotnost izbranih pisav, ozadja itn.)

Glede grafičnega oblikovanja lahko na spletni strani RTVSLO (<http://www.rtvsl.si>) zasledite zanimiv učinek, ki uporabniku še olajša navigacijo po vsebini. Če v glavnem meniju izberete katero izmed področij (novice, šport, zabava), je ozadje na tisti vsebini obarvano v isto barvo kot gumb v meniju. Ta učinek povezovanja barve ozadja in gumba uporabniku pripomore k hitrejšemu ugotavljanju, kje v vsebini je v določenem trenutku.

Po izbiri se pomaknemo na glavno stran (prikazana na sliki 1), kjer je po navadi delovni prostor razdeljen na več področij (naslov strani, menijski gumbi, vsebinski del, oglasni del, povezava na iskalnik ipd.). Primer take razdelitve prikazuje slika 4.

Tako kot pri grafični zasnovi je tudi pri tem pomembno, da se razdelitve čim bolj natančno držimo v celotni interaktivni predstavitvi.

Izdelava drevesne strukture je osnova navigacije predstavitve.

Izbira dodatnih elementov

Pri izbiri dodatnih elementov se dejansko odločimo o vključitvi slik, zvočne podlage, zvoka v gumbih in videa v našo interaktivno predstavitve. Pri tem moramo seveda vedeti, da lahko vključitev teh elementov zelo poveča velikost datoteke

in s tem tudi čas prenosa prek povezav svetovnega spleta (če je naša predstavitve postavljena na svetovni splet). Pri sami izdelavi interaktivnih predstavitev (kar bo tema naslednjega članka) je treba seveda vse dodatne elemente pred vključitvijo ustrezno pripraviti (dimenzije in kakovost slik, kompresija videa itn.).

Povzetek

V tem članku smo si pogledali drugi korak v procesu načrtovanja in izdelave interaktivnih vsebin, to je izdelava oblikovnih in strukturnih konceptov. Gre verjetno za najpomembnejši korak v celotnem procesu, ker sta od njega najbolj odvisni privlačnost in uporabnost naše interaktivne predstavitve. Pogledali smo si pomembnost izdelave drevesne strukture, ki je osnova za navigacijo. Natančno smo obravnavali tudi izdelavo grafične predloge, ki močno vpliva na videz. Na koncu smo na kratko omenili še izbiro dodatnih elementov, ki lahko precej pripomorejo k izboljšanju predstavitve tako v vizualnem kot v vsebinskem pomenu.

Literatura:

1. *Yvonne Rogers, Helen Sharp, Jenny Preece: Interaction Design: beyond human-computer interaction, John Wiley & Sons, Ltd, 2007*
2. <http://www.amnesty.si/sl/sitemap>, marec 2009
3. <http://www.flashmint.com/show-template-1529.html>, marec 2009

KOLENDAR

DOGODKOV 2009 - JULIJ

13.–14. 7. 09
Koper - Slovenija

3D tehnologije in svetovni izzivi
Seminar - 3D tehnologije tiska