



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Příloha komplexní úlohy



Národní pedagogický institut České republiky
Projekt Modernizace odborného vzdělávání (MOV)
Senovážné nám. 872/25, 110 00 Praha 1
www.projektmov.cz

Design dokumentu a publikace

Co je to design?

Design slouží jako médium pro zaznamenávání, prezentování, řazení a sdělování informací s určitým záměrem nebo úkolem. Například architektonický plán zaznamenává, prezentuje a systematizuje informace o návrhu budovy. Na začátku návrhu je záměr sdělit podrobné a přesné informace. To má vliv na volby učiněné během jeho průběhu, například způsob, jak se budou informace prezentovat, v jakém formátu a jak podrobně.

Metodika

- ***Design zaměřený na uživatele***

Přístup k designu zaměřeného na uživatele (UCD - User-centered design) se v každé fázi designérského procesu zaměřuje především na potřeby, přání a omezení uživatele. Tento více fázový proces řešení problému vyžaduje, aby designéři předvídali, jak budou uživatelé pravděpodobně konečný produkt používat a testovali platnost těchto předpokladů v reálných podmínkách s konkrétními uživateli. Díky reálným testům se designéři mohou dozvědět, jaké mají uživatelé první dojmy z návrhu nebo výrobku a jaké by mohlo být reálné osvojování nového produktu.

- ***Design za měřený na funkci***

Přístup k designu zaměřenému na funkci se spíše než na potřeby a přání uživatele v předchozím příkladu zaměřuje na cíle a úkoly související s funkcí designu.

- ***Prostě jednoduše – K I S S***

Princip KISS (z anglického Keep It Simple, Stupid) staví na skutečnosti, že při vytváření efektivních návrhů je žadáným cílem jednoduchost. Během studené války NASA například vynaložila obrovskou sumu peněz na vývoj pera, kterým by astronauti mohli psát i v nulové gravitaci. Ruští kosmonauti jednoduše psali obyčejnou tužkou.

- ***Od základů***

Tento designérský přístup používá jako základ pro rozhodování vlastnosti jednotlivých prvků. Například layout stránky časopisu vytvoříte pomocí textu a fotografií tak, že zvážíte vlastnosti jednotlivých prvků, takže pak můžete maximalizovat účinek fotografie, představit podrobné informace apod. Mnoho časopisů s pomocí tohoto přístupu vytváří kreativní dvoustránky, ve kterých je vizuální a textová část v souladu.

- ***Shora dolů***

Při využívání přístupu „shora dolů“ designér vytváří základní design předtím, než má k dispozici prvky, které do něj mají být umístěné. Může například vytvořit šablony, do kterých se dá umístit text a fotografie v okamžiku, kdy to bude zapotřebí. Tento přístup využívá většina novin a mnohé webové stránky, protože tím mají úplnou kontrolu nad prezentací a rozmístěním.

- **Filozofie P y t h o n u**

Tato filozofie byla odvozená z počítačového programování. Hlavní principy přístupu nazývaného Python představil vývojář Tim Peters

v knize Zen Pythonu. Patří mezi tyto zásady: Krásné je lepší než ošklivé, explicitní je lepší než implicitní, jednoduché je lepší než složité, složité je lepší než komplikované, řídké je lepší než husté, na čtivosti záleží, speciální případy nejsou dost speciální, aby ospravedlnily porušení pravidel, praktičnost vítězí nad čistotou, chyby by se nikdy neměly přecházet potichu a odolej pokušení odhadovat.


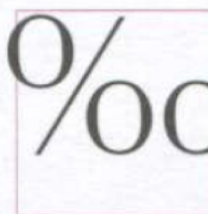
Relativní a absolutní měření

- ***Absolutní měření***

Absolutní měření je založeno na pevných hodnotách. Například milimetr je přesně definovaná část centimetru. V typografii jsou základními měřicími jednotkami body a picas (čti pájky), které mají pevně dané absolutní hodnoty. Všechna absolutní měření se vyjadřují v přesných hodnotách, které nelze zaměnit. Pro zjednodušení se většinou používají celá čísla. Například 11 mm je číslo celé, zatímco 1,1 cm je desetinné.

- **Relativní měření**

Mnoho typografických údajů, například mezery mezi znaky, zlomky a pomlčky, se přímo odvozuje od velikosti písma, což znamená, že nejsou definovány v absolutních jednotkách, ale relativně. Výhodou je, že prvky definované tímto způsobem vždy přímo souvisí s velikostí písma, ve které se sázejí. Jak se mění velikost písma, mění se i relativní velikost těchto prvků. Základní měřicí jednotkou pro takové typografické znaky je čtverčík (také em), což je jednotka vztahující se k šířce nejširšího znaku, často majuskule „M“ (em), která se váže přímo na velikost písma. Například písmo vysázené ve velikosti 12 bodů má 12bodový čtverčík.

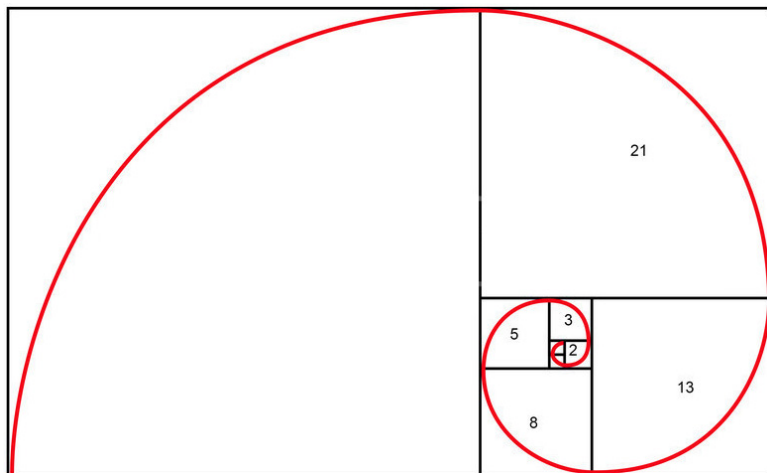
A square box containing the uppercase letter 'M' in a serif font.A square box containing the uppercase letter 'M' in a serif font, slightly larger than the one above.A square box containing the uppercase letter 'N' in a serif font.A square box containing the percentage symbol '%' in a serif font.

Proporce

Vzájemný poměr je vizuální nebo strukturální vztah části návrhu k celku, například vztah mezi velikostí textových rámečků a celé stránky. Stanovení proporcí je užitečné pro dosažení vyváženého layoutu definováním poměru velikostí různých prvků návrhu, například jejich relativní velikosti a rozmístění.

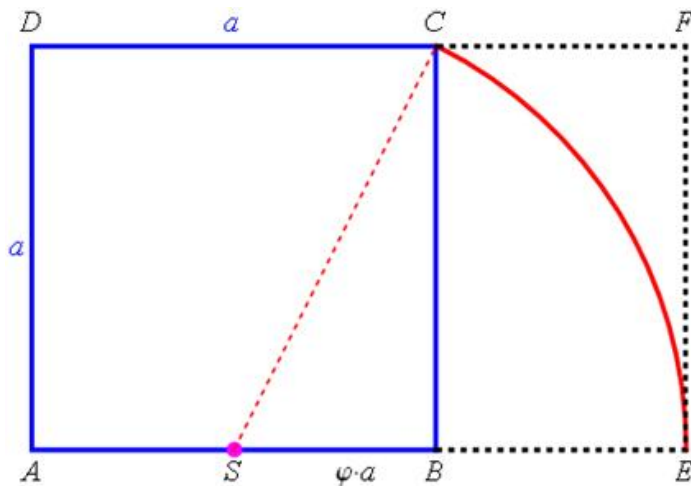
Poměr blízký hodnotě 8:13 se ve starověku považoval za neomylně krásnou proporci. Rozdělení linky v tomto poměru znamená, že vztah mezi větší částí této linky a menší částí je stejný, jako má větší část k celku. Tento zlatý řez představuje řecké písmeno Φ . Objekty a design s těmito proporcemi jsou obzvláště příjemné na pohled. Díky svým harmonickým proporcím tvoří zlatý řez v grafickém umění základy pro rozměry papíru.

Princip zlatého řezu lze využít pro dosažení vyváženého designu.

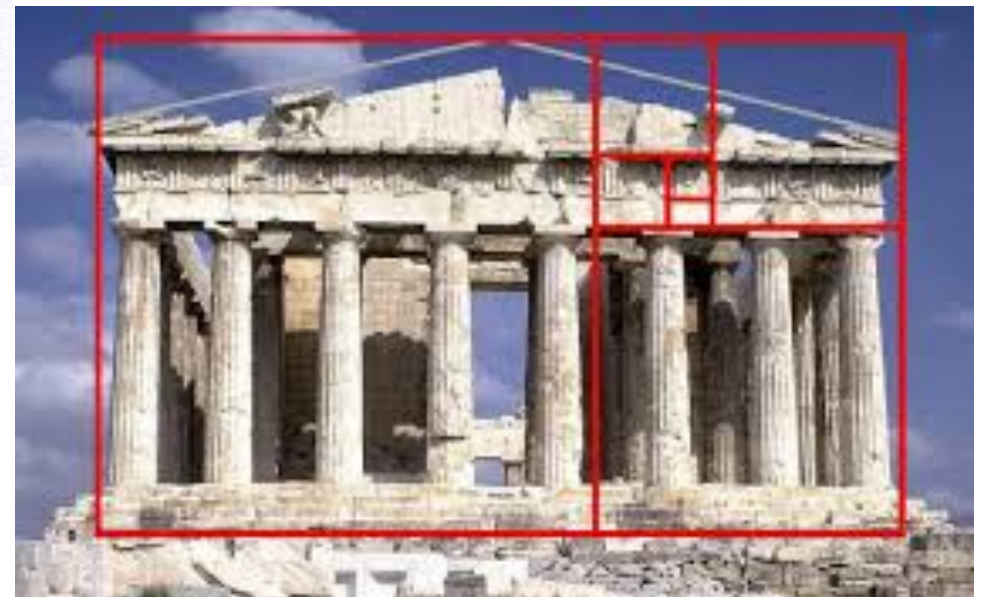
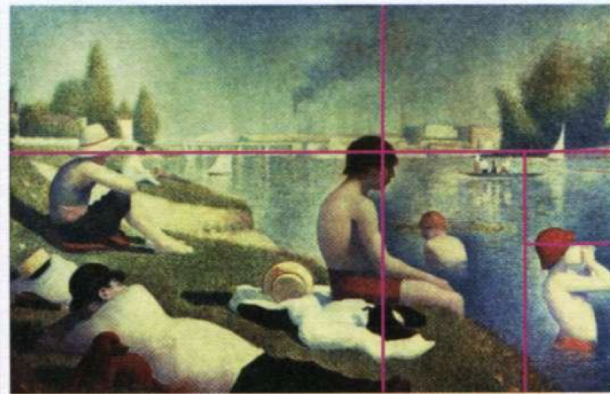


- **Zlatý řez**

Poměr o hodnotě přibližně 1,618. V umění a fotografii je pokládán za ideální proporci mezi různými délkami. Zlatý řez vznikne rozdělením úsečky na dvě části tak, že poměr větší části k menší je stejný jako poměr celé úsečky k větší části. Hodnota tohoto poměru je rovna iracionálnímu číslu.



- **Zlatý řez v umění**



- ***Pravidlo třetin***

Pravidlo třetin je metoda, kterou obvykle používají fotografové pro vytvoření zajímavých kompozic. Stejně tak ji lze využít v kompozicích jakéhokoli grafického umění nebo dokonce takových oborech, jako je textilní nebo nábytkářský design. Pravidlo třetin lze využít pro vytvoření ústředních bodů, které určí, kam mají být umístěny zajímavé prvky.

