




# 0 (WEB)DIZAJNE

---

Webovská grafika

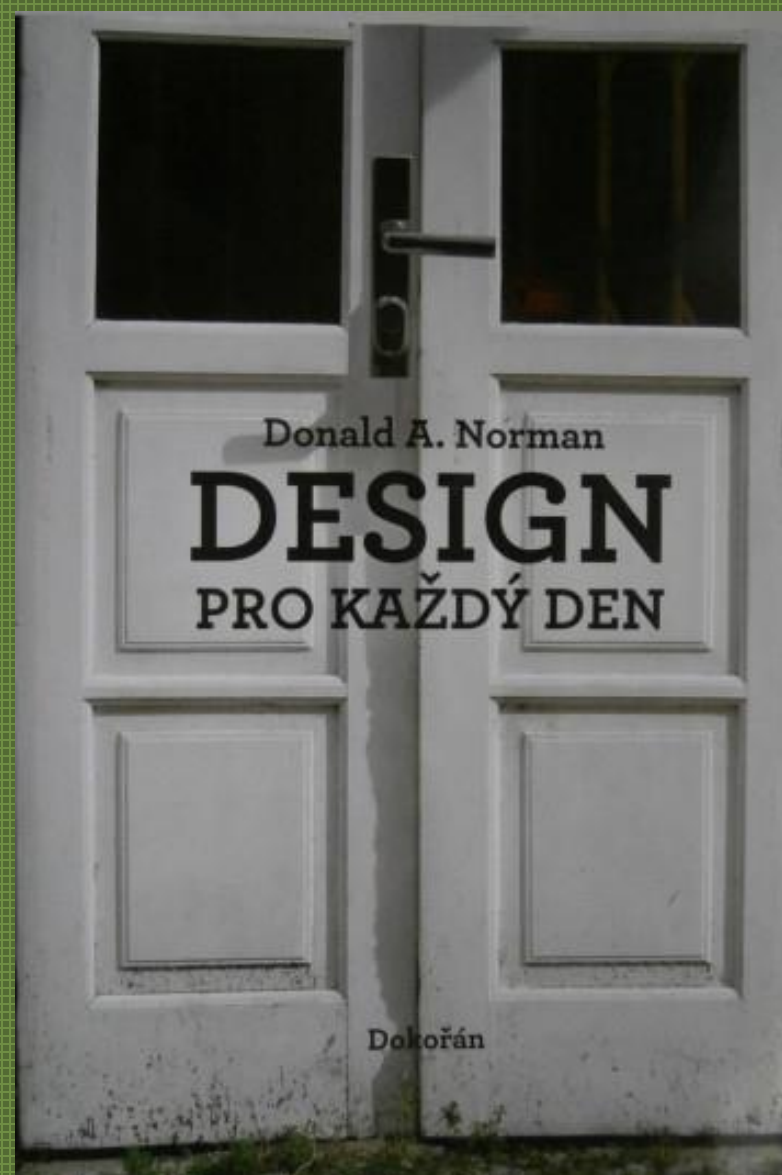
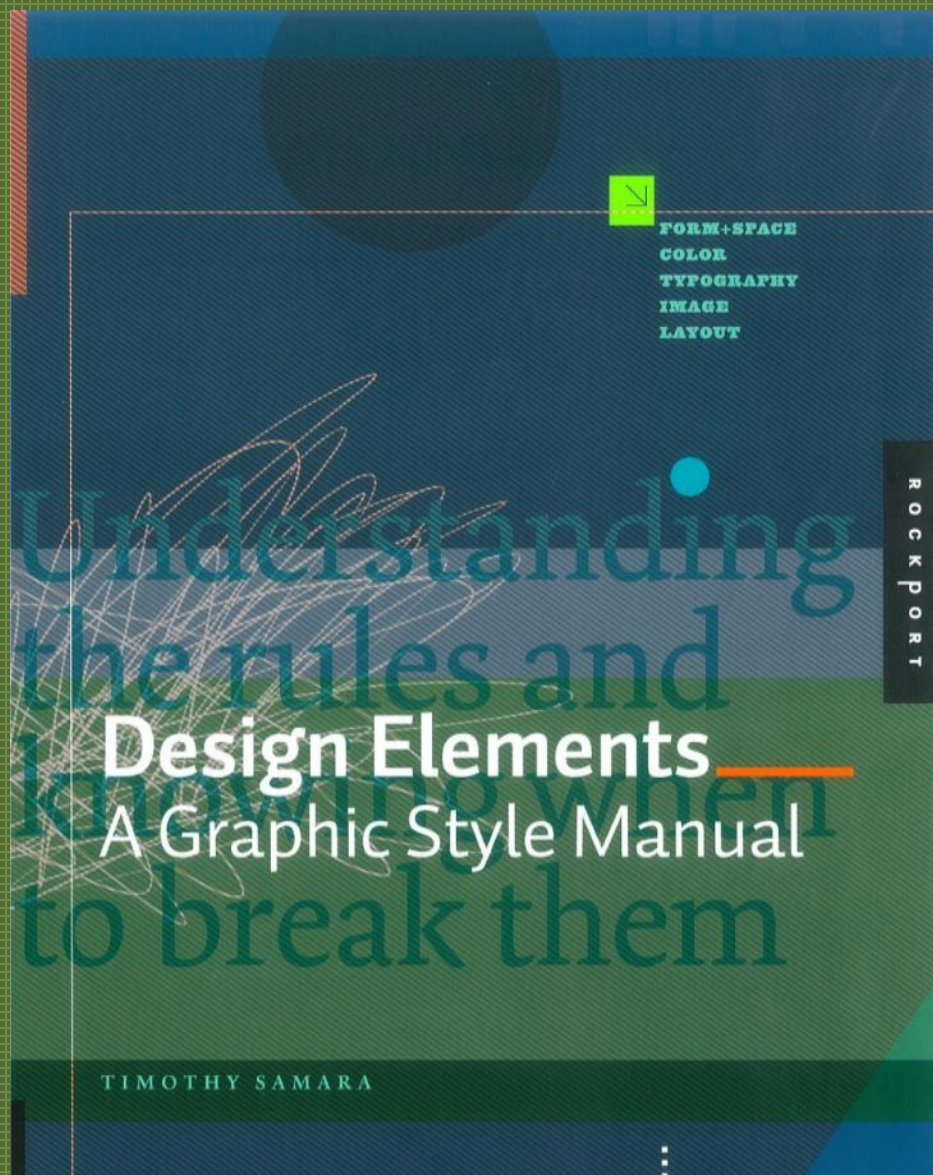
Marcel Makovník

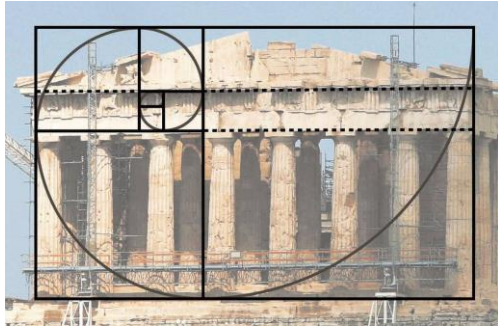
KAG, FMFI UK

- **dizajn** [d-] -nu pl. N -ny m., pôv. pís. design (angl. \$\* lat.) 1.  výtvarné riešenie; návrh vzoru na textile, na keramike, na priemyselných výrobkoch a pod. vychádzajúci z účelovej funkcie a z estetického dojmu: *svojrázny d.; grafický d.; jednoduché, elegantné dizajny*
- 2.  celkový vzhľad; povrchová úprava výrobku: *obalový d.; odevný d.; d. karosérie; navrhnuť d.; zvýšiť úroveň dizajnu hračiek; Tretí model radu kolesových ťahačov dostal nový dizajn.* [St 1982]
- 3.  špecifická výtvarná činnosť zameraná na priemyselnú výrobu; umelecký študijný predmet: *priemyselný d. nábytku; grafický, textilný d.; študovať automobilový d.*

zdroj: **Slovník súčasného slovenského jazyka. A – G.**

<http://slovník.juls.savba.sk/?w=dizajn&s=exact&c=ea45&d=sss&ie=utf-8&oe=utf-8#>





# Potreby dizajnu

estetická

funkčná

ekonomická

sociálnopolitická



# Rázcestia pri tvorbe dizajnu



# Rázcestia pri tvorbe dizajnu



# Sedem fáz akcie



- Ako jednoducho môžem:
  1. zistiť funkciu zariadenia
  2. zistiť, aké akcie zariadenie ponúka
  3. určiť mapovanie od úmyslu po reálny pohyb
  4. vykonať akciu
  5. rozoznať či je systém v požadovanom stave
  6. určiť mapovanie od stavu systému po interpretáciu
  7. rozoznať, v akom stave je systém

# Sedem fáz akcie ↔ Štyri princípy dobrého dizajnu

- viditeľnosť
- dobrý konceptuálny model
- dobré mapovanie
- spätná väzba



# Dve zhubné pokušenia pri tvorbe dizajnu

- pribúdajúci funkcionalizmus – používateľ má veľa požiadaviek, je však potrebné všetkým vyhovieť?
- uctievanie falošných model – príliš veľa ponúknutých funkcií, potrebuje užívateľ všetky?

# Grafický dizajn

- do hry vstupuje typografia, fotografia a ilustrácia
- cieľom je informovať verejnosť o tovare, službách, udalostiach, myšlienkach....
- cieľ je definovaný klientom a realizovaný dizajnérom

# 20 rád pre grafický dizajn

1. stanovte koncept
2. komunikujte na úkor efektnej ozdobnosti
3. hovorte jedným vizuálnym jazykom
4. používajte maximálne 2 alebo 3 druhy písma
5. upútajte na prvý pohľad
6. farby vyberajte s určitým zámerom
7. pokiaľ si vystačíte s málom, je to len dobre
8. negatívny priestor má svoje kúzlo – vytvorte ho, ale nezaplňujte
9. používajte písmo aj ako obraz, má rovnakú dôležitosť
10. písmo musí byť na pohľad príjemné
11. snažte sa byť univerzálni
12. spájajte aj oddeľujte
13. hrajte sa so svetlými aj tmavými tónmi
14. vždy si ujasnite svoj zámer
15. riaďte sa tým, čo cítite; dizajn je vizuálna záležitosť
16. **tvorte sami – neodpisujte**
17. ignorujte módu, naozaj
18. vdýchnite svojmu dizajnu život; statický sa rovná nudný
19. inšpirujte sa históriou, ale nesnažte sa ju opakovať
20. symetria je najväčšie zlo

