

Introduktion til layout på skærmen

Artiklen er et uddrag af Bernt Huberts artikel "Introduktion til skærmlayout". Artiklen i sin helhed kan hentes i Skole-IT's bibliotek.

Indledning

Denne artikel er en introduktion af skærmlayout. Indholdet gennemgår brugen af generelle layoutværktøjer og giver en række anvisninger på brugen og på selve layoutprocessen, men formaster sig ikke til at give færdige produktlove eller skråsikre udsagn om, hvad der er godt og hvad der er dårligt design. Målgruppen er folk, der vil give præsentationer et æstetisk løft i den gode hensigt at fremme budskabet.

Artiklen kommer langt fra rundt i alle hjørner af emnet og tager heller ikke specielle hensyn til, om produktet er en multimediepræsentation, en web-side eller en foredragsstøttende fremlæggelsespræsentation. I de tilfælde hvor produktets karakter har afgørende betydning for anvendelsen af layoutværktøjet, vil det dog blive omtalt.

Om design på skærmen

At designe en god præsentation er en disciplin, hvor formidling, teknik/økonomi og æstetik enten støder sammen eller går hånd i hånd. Man må ikke være i tvivl om, at formidlingen har førsteprioritet. Det er informationsværdien og dermed hensigten, der er det centrale element i præsentationer.

Man skal designe sin præsentation med den hensigt at sikre, at ens budskab når modtageren så klart og tydeligt som muligt.

Formidling og æstetik

Formidlingen drejer sig om de krav, man må stille for at gøre en tekst nem at læse og forstå. Man skal kunne se, hvilke dele der hører sammen, hvor man skal begynde sin læsning, hvor man skal fortsætte spaltelæsningen efter et billede osv.

Æstetikken skal sikre at en publikation er smuk og pæn. At dens totale udtryk påvirker vor sanselighed. Forskellige kulturer har forskellige opfattelser, hvilket man skal tage højde for, ligesom moden har stor indvirkning på sin samtid af, hvad der opfattes som smukt og hvad der betragtes som grimt. Der skal være overensstemmelse mellem form og indhold. Man hælder ikke en god cognac på et rødt eller grønt papkarton og skriver "Go' konjak" udenpå. Det vil ikke virke tillidsvækkende.

Informationshieraki

Undertiden ser man præsentationer, hvis egentlige budskab først afslører sig på et sent tidspunkt til stor irritation for tilskuerne, som måske allerede er stået af før de centrale informationer "frigives".

En journalistisk tradition foreskriver, at en artikel skal kunne redigeres ved at bortskære fra bunden uden tab af informationsværdi. Det samme gælder en præsentation. Brugeren skal uden videre kunne modtage budskabet. Først herefter bør man udbygge indholdet og detaljere informationsmængden.

Brugerne er i næsten alle tilfælde interesseret i så hurtigt som muligt at finde rundt i en præsentation. Derfor bør den tilbyde en indledning, der med det samme viser præsentationens opbygning.

Derfor:

- Sæt det vigtigste først
- Gør informationsuniverset umiddelbart og overskueligt
- Deklarér præsentationens indhold på første side.

Kvalitet i design

Man må nødvendigvis skele til, hvad man mener ens målgruppe måtte opfatte som godt design. Hvad er

det for en kulturkreds eller måske ligefrem socialgruppe, man ønsker at nå. Et givet design får med stor sandsynlighed ikke samme succes i New Delhi som i New York. Ligesom bladet "Bo Bedre" er layoutet anderledes end Nettos tilbudsaviser.

På samme måde skal man fornemme tidens trend. Hvilke skrifttyper gør sig og hvorledes bør layout og typografi se ud for tiden? Mange typografiske produkter kan med rimelig sikkerhed tidsbestemmes alene ud fra det typografiske layout. Hvis der ikke er overensstemmelse mellem layout og tidens mode, vil præsentationer normalt ikke blive opfattet som et kvalitetsprodukt.

Konsistens

Brug ensartet design gennem hele præsentationen. Det er vigtigt for identitet og genkendelighed at bruge et enkelt og ensartet layout. For meget vekslen forvirrer og fjerner fokus fra budskabet.

Ikke mindst sidernes farvevalg er væsentlige. Farverne bør ikke skifte for ofte og for drastisk. Specielt i tilfælde hvor der anvendes flere farver på samme side for at overskueliggøre indholdet, bør de efterfølgende sider følge den farvestandard, der er lagt fra starten.

Genkendelse

Hav gerne nogle elementer der går igen på alle sider. Det kan f.eks. være et logo, et symbol, en sidefod eller et sidehoved. Det kan også være grafik af symbollignende karakter. En let genkendelig figur, der illustrerer forskellige situationer.

Kontrast

Pas på med at anvende for stor kontrast på siderne. Det kan godt være, at det skaber opmærksomhed i starten, men det er trættende i længden og anstrengende for øjnene. Ikke mindst hvis kontrastsammensætningerne skifter.

I mange tilfælde har firmaer, skoler eller andre institutioner en farvekombination som går igen i publikationer osv. I disse tilfælde bør man selvfølgelig overholde de udstukne retningslinier.

Tekst på skærmen

Anvend få skrifttyper. Brug nogle letlæselige skrifttyper, gerne i fed udgave til rubrikker (overskrifter). Man bør ikke have mere end 3 - 4 overskriftsniveauer, da brugeren ellers ikke kan skelne størrelserne fra hinanden.

Anvend skrifttyper med solide op- og nedstreger. Scripter og andre typer med tynde linier kommer nemt til at virke uskarpe og vil alt andet lige være svære at læse.

Anvendes der tekst, er punkopstillinger gode. Fremlæggelsespræsentationer består normalt ikke af andet.

Hav ikke for mange informationer på en skærmside. Hvor mange afhænger af indholdets karakter og målgruppen. Er der for mange vil brugerne hellere have informationerne på papir og skærmpresentationen som medium vil ikke være velvalgt.

Skriv ikke for langt. Forvent, at brugeren af en præsentation har travlt og ikke ønsker at læse længere tekstafsnit. Muligvis har brugerne ikke samme interesse i emnet som forfatteren selv.

Skriv informationer, meninger, holdninger og kommentarer så klart, kort og tydeligt som muligt. Meget gerne som punktopstillinger.

Tekst bør generelt holdes i overskriftsform - især når præsentationen blot er tænkt som støtte til et mundligt foredrag.

Til talmateriale egner skærmpresentationer sig fint. Drejer det sig om talsammenligninger bruges søjler, udvikling over en tidsperiode anskuelliggøres i linier og kurver, mens lagkager er gode til at vise fordelinger.

Datamængden må dog ikke blive for stor, da publikum igen vil have svært ved at overskue alle informationerne. Man bør derfor organisere et meget detaljeret talmateriale i passende grupperinger, som også grafisk gør sig bedre og er lettere at skelne på en skærm.

Grafik

Ved grafik forstår man billeder, logoer, pyntestreger, rammer mv. Anvend grafik sparsomt. Grafik, man ikke selv vil have på sine vægge, eller malet på sin bil, skal undgås. Der skal være en grund til at anvende grafik; drop derfor al grafik, der ikke hjælper eller glæder publikum ved at skabe oversigt.

Brug få farver i grafikken.

Animationer

De fleste præsentationsprogrammer gør det muligt at bevæge billeder mv. hen over skærmen og måske endda lave små tegnefilm. Dette kaldes animationer. Spar på disse specielle grafiske virkemidler. De sænker tempoet i præsentationen og virker ofte modsat deres hensigt trættende på brugeren. Specielt hvis den samme animation skal "gennemleves" mange gange. F.eks. en animation, der kører hver gang man kommer til en bestemt side.

Lyd

Baggrundslud skaber stemning og kan understøtte billedsiden. Lyden skal derfor vælges så indholdet på skærmen og i højtaleren begge peger mod et fælles mål - en fælles opfattelse. En billedserie, der f.eks. viser en mand med et barn i hånden vil ledsaget af "De fire årstider" give indtryk af en far, der går en hyggetur med sit barn, medens samme billedserie i forbindelse med et mere dramatisk og dystert stykke musik nærmest kan gøre manden til en børneløkker.

Man står sig ofte ved at vælge forholdsvis ukendt musik, da populære slagere og rytmisk hitlistemusik har for vane at trække opmærksomheden fra skærmpresentationen. Husk, at næsten al musik er belagt med copyright.

Forgrundslud i form af tale eller lyd demonstrationer bør være som tekst i en præsentation: kort, pointerende og uden for mange fyldord, der gør tilskueren træt. Forgrundslud bør ikke have karakter af skærmoplæsning og heller ikke være identisk med skærmens indhold; forstået således at både lyden og billederne på skærmen antyder det samme. Lyden bør i så fald være uddybende i forhold til billedsiden.

Knapper og links

Knapper bør placeres ens på siderne. Især hvis man opererer med et fast knappanel, der går igen på alle sider. Det kan med fordel placeres på en masterside, så nye sider automatisk udstyres med disse. Specielt ved lineære præsentationer gør et sådant knappanel sig godt.

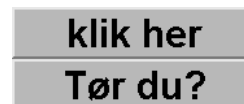


Eksempel på en masterside til en multimediepræsentation. Opdelingen i 'søjler' er inspireret af de såkaldte 'frames' på Web-sider.

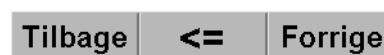
F.eks. kunne et gennemgående panel i en lineær præsentation se således ud; vi kender symbolerne i forvejen:



Disse knapper vildleder mere end de vejleder:



Her går det helt galt:



Hvis knapper med samme funktion skifter placering fra side til side forvirres brugeren. I en præsentation, der er bygget på en måde, så man kan springe "anarkistisk" rundt, er det væsentligt at knapperne tydeligt signalerer destinationen:



Hotspots

I hotspots (usynlige områdelinks i f.eks. et billede) skal musen skifte udseende, når den passerer området. I modsat fald skal det på anden vis, f.eks. ved tekst fremgå, hvor man skal klikke for at komme videre.

Vurdering

En række elementer indgår i vurderingen af en præsentation:

Opbygningen

- overskuelighed
- disponering
- proportionering / detaljeringsgrad
- logisk sammenhæng
- styrende eller interaktiv.

Indholdet

- i overensstemmelse med målgruppen
- holder den formulerede målsætning
- er teksten tilstrækkelig / utilstrækkelig
- er billedmaterialet relevant
- er lydklippene tydelige, og
- er lydklippene i overensstemmelse med sidens indhold
- er dokumentationen i tilstrækkelig.

Layoutets funktion

- er teksten klar, tydelig og let at læse
- har præsentationens sider et fælles præg
- er tekst, billeder, knapper o.a. anbragt logisk
- er elementerne anbragt konsistent
- er farver anvendt logisk og konsekvent eller forvirrer de
- giver præsentationen en oplevelse, er den en æstetisk nydelse
- bærer præsentationen præg af personlighed
- er elementerne anbragt så de respekterer hinanden
- er der overensstemmelse mellem præsentationens og dokumentationens design.

Hensigt og perspektiv

- opfylder præsentationen det den foregiver (målsætning)
- er målgruppens informationsniveau øget
- har den givet en æstetisk oplevelse
- kan den bruges i andre sammenhænge
- vil den blive husket.

Målgruppe og indhold bestemmer hvor lang og hvor tidskrævende en multimediepræsentation må være. Børn har svært ved at holde interessen fanget i mere end en halv time. Lidt afhængig af indholdets karakter. Har præsentationen et spillignende indhold kan interessen fastholdes længere end hvis indholdet er faktisk og sidernes progression lagt i stramme rammer