

# Web Tasarımcısına Öğütler

<http://www.mfyz.com/?/dokuman/92/web-tasarimcisina-ogutler/>

<http://www.mfyz.com/dosyalar/web-tasarimcisina-ogutler.pdf>

1. Tasarımı olabildiğince basit tut. İyi bir tasarımın gücü basitliğinde saklıdır. Özü tanımlamak ana hedeftir.
2. Formatın içerik karşısındaki çekiciliğinin sizi baştan çıkarmasına izin vermeyin. İçerikle ilgilenen bir tasarımcının projeye katkısı, kafayı formata takmış bir tasarımcıdan tartışmasız daha çok olacaktır.
3. Pastaya kremasını sıvamak yerine, çözülmesi gereken problemin ne olduğunu tam anlamıyla anlamak gerekir. Sonuçta ortaya çıkan görüntü krema gibi görünse de, asıl olan pastanın kendisini iyi pişirmektir.
4. Estetiğin önünde duran en önemli engel sayfanın yüklenme hızıdır. Sayfa yavaş açılıyorsa yazı tahtasına geri dönmek gerekir.
5. Diğer birimlerle [mühendisler, üreticiler, editörler ve satış] iletişimi koparmamak ve koordinasyonu sağlamak esastır.
6. Ve her zaman azıcık asit yeşili ekleseniz iyi olur.
7. Yaptığınız her işe bir tatlı kaşığı mizah içirmek, alacağınız ilacın dozunu düşürür. Ve bir ölçek şeker çok faydalı bir tasarım aracıdır.
8. Tuhaf fontları kullanmaktan kaçının.
9. Web için tasarlanmış çanlar ve ısıklar üzerinde çok fazla zaman harcamayın. İnanın değmez.
10. En sonunda ortaya çıkan tasarım, onun için harcadığınız emeğe kıyasla çok sade görünüyorsa, bu ipi göğüslediğinizin kanıtıdır.
11. İşe başlamadan önce eldeki asıl problem üzerinde düşünün. Fakat problemleri olmaları gerektiğinden daha fazla büyütmeyin. Tasarımcıların karşılaştıkları problemler çok nadiren o denli ciddi ve complex olurlar. Yani işleri sizin için daha zor hale getirmek için enerjinizi boşa harcamayın.
12. Sadece sissyler [i.ne demek ağır olur] karalama yapar.
13. Çoğu tasarımcı doğuştan yetenekli olduğunu düşünür. Onlar "Özeldirler". Eğer bu özel insanlardan birisinin yardımına ihtiyacınız varsa, egolarını biraz titretin.
14. İşleri bir adım öteye götürmekten veya tekrar tekrar aynı şeyleri istemekten korkmayın. Topu o çok bilmişlerde bırakın ki kendileriyle yüzleştiklerinde ne yapacaklarını bilemesinler.
15. İlham gelmiyorsa etrafa bakın. Sizi çevreleyen evrenin fikirlerini ödünç alabilirsiniz.
16. Müşterilerinizi gözlemleyin ve onlar için anlam ifade eden şeylerden etkilenmeyi adet edinin.
17. İyi müzik iyi tasarımın anahtarıdır. Hemen dışarı çıkıp kendinize birkaç CD alın.
18. Projenizde bir dolu değişik font kullanmaktan kaçının. Zorunlu hallerde 20 kadarı fazlasıyla yeterli olacaktır. İnsan beyni bundan fazlasını kavrayamaz.
19. Tüm renkleri kullanma ayrıcalığınız varsa, bu hakkı suistimal etmeyin. İnsanlar genelde ödedikleri paraya değsin isterler, ve bu onların tasarımı için kullandığınız renk cümbüşüyle doğru orantılıdır.
20. Bir metni kullanırken mutlaka okuyun! Kendinizi, bu metne sizden bile daha az ilgiyle yaklaşacak olan bir insanın yerine koyun. Kısa satır uzunluğu iyidir. Çoğu zaman karşılaştığımız sayfalar satırların vahşice uzamasına aldırmasa da, satırları 400 pixelin altında tutmak en iyisidir.
21. Eğer metin uygun görünmüyorsa; durumu size, "Bu sayfayı biraz buda!" yazana bildirmekten korkmayın. Herşey bir yana "Asıl çok olan azdır!", değil mi? Eğer metinleri üzerinde değişiklik yapmayı kabul etmiyorlarsa bu sözü kullanabilirsiniz.
22. Benim bütün web sayfalarım, bana başka işler için daha fazla zaman bırakacak şekilde, basit şablonlar üzerinden oluşturulmuştur. Sen de kendine basit bir şablon hazırlayabilirsin.
23. İşe yaramaz bilgiyi halının altına süpür. Belki günün birinde birisi kalkıp da tasarımın değişikliklerden önceki ilk hallerini görmek ister.
24. Sanılanın aksine clip art, neden bahsettiğinden asla emin olamadığınız fransızca deyişler gibidir. Saraydan uzak sanat hiç eskimez.
25. Çizgi sanatı sanal ortama çok uygundur. Fotoğraf yerine vektörel çizimler kullanmak, sayfaların çok daha hızlı yüklenmesini sağlar.
26. Her zaman emeğinizin karşılığını isteyin. Bir kuruş, hatta para bile olamaması gerekmez fakat belli bir limite kadar, işinize verilen değer istediğiniz miktarla doğru orantılı olarak artacaktır. Yuppi Ekonomisi 101'e hoş geldiniz.
27. Flash öğrenin. Hemen şimdi. Ama her iş için flash kullanmayın.
28. Yapabildiğinizde sayfayı tam ekran görüntüleyin. Animasyonlarınızı ve tasarımlarınızı, kullandığınız animasyon programından bağımsız olarak [Flash, GIF, dHTML, QuickTime, vs.], kullanıcının seçtiği browser genişliğinde görüntüleyin.
29. Animasyonunuzun, sadece hareket halindeki renklerden oluşsa bile, bir ana teması, hikayesi, en azından bir amacı olmasına dikkat edin. Bu noktayı akılda tutarsanız farklılaştığınızı göreceksiniz.
30. Animasyonunuzu sıradanlıktan kurtarmak için objelerin linear hareketlerinden vazgeçebilirsiniz.
31. Sesi iyi kullanamıyorsanız hiç kullanmayın. İyi müzik zayıf animasyonu kuvvetlendirirken kötü müzik harkulede bir tasarımın içine edebilir.
32. Analog olmayı göze alın. Geleneksel materyalleri ve teknikleri dijital animasyonla birleştirin.
33. Animasyon gerçekliğin abartılması olduğundan, çalışmaya eldeki referans materyallerinden başlayın. Çeşitli objelerin nasıl hareket ettiklerini anlamak için onları filme çekin. Toparladığınız bu kaynakları, çizimlerine ihtiyacınız olduğunda kullanmak üzere el altında tutun.
34. dHTML sayfanızı dinamik olarak birleştirme arzusuna direnin. İnsanlar zaten sayfayı yüklemek için yeterince beklediler.
35. Arayüz elemanlarında kullanılan ses unsuru, üzerinde gezindiğiniz ilk 3 defadan sonra rahatsız edici olacaktır.
36. HTML yapısını ve neden çalıştığı şekilde çalışıyor olduğunu öğrenin. HTML'in iyi yapabildiği noktaları kullanmaya yönelik olarak tasarım yaparsanız, onun artlarından yararlanmış olursunuz. Bu çabanız takımın diğer üyelerini daha mutlu kılar ve sayfa daha iyi çalışır.
37. İyi programlamanın %90'ı, programcıların gerzekleri açığa çıkarma arzularına direnmelerinden geçer. Yanlış yaptığınız noktaları öğrenip, ilk olarak onlarla başa çıkmak üzerinde çalışın.
38. Arayüz gece kulübü değildir.
39. Asla grafiğin içine kelime karıştırmayın. Metin metindir. Grafik grafik. ikisini birbirine karıştırmayın.
40. Kullanıcıyı geri butonu kullanmamaya ikna etmek için sadece 3 saniyeniz var. 3 saniye. Bu ekrana anında ilginç bir şey getirmeniz gerektiği anlamına geliyor.
41. Ekrana herşeyi yükletmek için 20 saniyeniz var. Hatta bu tahmin büyük ihtimalle çok liberal bir tahmin. Bu süre genelde 10 saniyedir. Elinizi çabuk tutun.
42. Siteniz arama motorlarında ne olasılıkla bulunabiliyor? Neden bilmiyorsunuz? Çabuk öğrenin ve meta etiketlerinin içeriğinizi buna uygun olarak değiştirin.
43. Kullanıcılar sitenizin nasıl çalıştığıyla hiç, hem de hiç ilgilenmiyorlar. Sadece içeriğiniz için oradalar. İçeriği onlara basit ve hızlı bir şekilde verin.
44. Web tasarımının temel kuralları, diğer tasarım disiplinleriyle aynıdır, fakat Webde tasarımı şunlara karşı yaparsınız: Hat safhada bir karışıklık. İpucu: Basitliğin radikal kuralları.
45. Teknolojik kısıtlamalar İpucu: Baskıdan farklı olarak webde mutlu tesadüfler yoktur. Extra GÜVENLİK gerektirir.
46. Kötü tanımlanmış bir anadil İpucu: Web dili kaba süreçlerini yaşıyor.
47. Problem "basitlik+güvenlik+kabalık=sıkıcı web" Benim size tavsiyem kuralları yıkan deneyler yapmanız ve vaziyet el verdiğinde [içerik kullanım kolaylığının diktasında olmadığında] uçlarda dolaşmak.

48. Gözlem gruplarını incelediğinizde, kullanıcıların genellikle irrasyonel ve duygusal olduklarını görürsünüz, fakat tasarım yaparken kendi içinizdeki irrasyonel ruha direnmek zorundasınız. Ou have to resist designing for the irrational in us. Yoksa kötü tasarımcı olursunuz ona göre.
49. Web tasarımında ilk adım makinalar için tasarım yapmaktır. Bu insanlar için ayrıca çaba sarfetmeniz gerektiği anlamına gelir. Tam tersi de doğrudur.
50. Seyirciniz hakkında bilgi edinin ve düşünün, sonra bilgisayarlar hakkında bilgi edinin ve düşünün, sonra seyirciniz hakkında bilgi edinin ve düşünün...
51. Daha çok hız, daha az etkileşim.
52. Mantra #1: "Asıl çok olan azdır!"
53. Mantra #2: "İçerik kraldır"
54. İlham#1: Uzmanlık alanınız dışındaki insanlarla çalışın. Örneğin, mimarlar size web tasarımında tam anlamıyla yeni bir bakış açısı kazandırabilirler. Web sayfalarını web alanlarına dönüştürebilirler.
55. İlham#2: Analog çalışın. Kağıt ve kalem prototipleri kullanabileceğiniz en iyi araçlar olabilir. Are one of the best tools you can ever use. Yapışkan kağıtları serbestçe kullanın.
56. Gerçek: Eğer 10 saniyede %100 kullanışlı değilse kaybettiniz. Hedef 5 saniye olmalı
57. Şu rengi bir web sayfasında asla kullanmayın: "#FF36C6".
58. Şu an bilgisayarınızda bulunan tüm fontları atın. Bir arkadaşınıza şu üç fontu yeniden yükletin: 1 tane mono-weight Sans Serif, 1 tane Serif ve sonuncu canınızın istediği herhangi bir font olabilir. Bu fontlarla yaşamayı öğrenin. Eğer beceremediyseniz, onları FontLab'da açın ve düzeltin veya Illustrator ya da Freehand kullanarak üzerlerinde tek tek çalışın.
59. Çalışırken bilgisayarınızın görüntü ayarlarıyla oynayın. Ekranı vurun, bir miknatis yaklaştırın, gamma ayarlarıyla radikal düzenlemeler yapın, güneş gözlüğüyle bakın, delikli bir film şeridinin ardından bakın, ekranın üzerini kuruyunca silinen markerlarla çizin. Eğer bir hata yaptıysanız, hatayı düzeltmeden önceki haline bakın. Tüm bu yöntemler sizin, tasarımın ilk safhalarındaki doğal süreçlere dönmenizi sağlayacaktır.
60. Ucuz bir Polaroid alın ve sürekli olarak kullanın. Dijital değil, Polaroid kamera!
61. Eğer tasarımcı olduğun iddiasındaysan işini bırak, kendine [vergi tahsildarı olabilir] yeni bir iş bul, siyah olmayan kıyafetler, normal boyutlarda bir gözlük al, AIGA kartını yak ve tasarımı bir süreliğine sadece hobby olarak yap. [Saka yapmıyorum ya öyle yazıyordu, ben de çevirdim]
62. Bir şeyleri kırma alışkanlığı edin.
63. 1 yıllığına mobilya ustasının yanına çırak olarak gir.
64. Sanatçı ruhunu internet tostuna yağ gibi sür. Web herşeyin mümkün olduğu görsel bir oyun bahçesidir. Eğer istediklerini web de yapamıyorsan, neden yapasın ki?
65. Temellere bağlı kal: kırmızı, siyah, Helvetica, Times. İş hayatında o şık şeylere yer yok, eğlence ve oyunu öğle tatili için sakla.
66. Daha büyük ve daha kırmızı yap. [Aman diyim bunu "Güzel yapamasan da, büyük yap, büyük yapamazsan, kırmızı yap" olarak yorumlama.]
67. İzleyicinin gözünün ortasına yumruk indir.
68. Optima Extra Bold, özellikle sık aralıklarla kullandığınızda, fontlar arasında her yerde kullanabileceğiniz bir font tipidir. İşi neredeyse üst üste birdirmeye kadar götürdüğünüzde bir şeyler anlatmak istediğiniz gün gibi aşikardır.
69. Daha da iyisi tüm harfleri büyük yaparsınız. Bir şeyleri gerçekten ifade etmek istediğinizde!!!
70. Çabuk ama trendy bir logo için italic yazıyı bir ovalin içine dişi olarak yerleştirip, bir parçacık da drop shadow kattınız mı, iş tamamdır.
71. Hollanda da tasarımcıların yaptığı işe "form veren" anlamına gelen "vormgeving," denir. Bu kelime İngilizce'de kullanılan ve moda, zevk, tat ve ticaretle iç içe geçmiş olan "design" kelimesinden oldukça farklıdır. Bu eylemi en iyi ifade eden kelime nedir? Tat, sitil, fonksiyon gibi kelimeler güzellik ifadeleridir. Fakat bu eylemin ruhunu gerektiği gibi tarif edemezler. Tasarımcıların form veren olarak asıl görevi -amaç, skala, medya ve tasarımdan bağımsız olarak- bu ruha uygunluğu keşfetmek veya yeniden yaratmaktır.
72. Benim se en çok beğendiğim tasarımlar kendini bilmez folk tasarımcılar tarafından ortaya konanlardır.
73. Sıra köprüsünde kimse ünlü bir tasarımcı olup olmadığını sormayacaktır.
74. Satış çağında yaşıyoruz. Bir şeyin işe yarayıp yaramadığı piyasada tutmasıyla anlaşılıyor. Sadece satan projeler mutlu hayatlar yaşıyorlar.
75. Size yeterince güzel olmadı bu iş diyen iç sesinizi görmezden gelmeyin.
76. Bir tasarımcının avutkatla, sanatçıyla olduğundan daha çok ortak noktası vardır. Müşterinizle aynı fikri paylaşmıyor, hatta onlardan nefret ediyor bile olabilirsiniz, fakat onların iyi görünmesini sağlamak sizin görevinizdir. Oturup içinde bulunduğumuz durumdan şikayet etmek yerine, bu şartlar altında yaratıcı çözümler üretmeyi seçmelisiniz.
77. Modanın sizi ele geçirmesine izin vermeyin. Tasarımın görevi bir mesaj aktarmaktır. Tasarımınızın mesajı doğru ilettiğinden emin olmalısınız.
78. Yeni teknolojiye ayak uydurun. Web yerinde durmadığından yenilikleri arayıp bulmaya vakit ayırın. Artık büyüğün küçüğü yediği zamanlar geride kaldı. Hızlı yavaşı mideye indiriyor.
79. Yaptığınız hiçbir şeye çok bağlanmamak kuralı çok önemlidir. Sevsenizde, nefret etsenizde, yanınıza öğrendiklerinizi alıp, oradan uzaklaşmak en iyisidir.
80. Siz öyle olacağını düşündüğünüz sürece, herşey iki kat daha fazla zaman alacaktır.
81. Benimsenmiş iletişim noktalarını kullanan tasarım başarılı olur. Kendi yarattıklarını kullanan değil.
82. Yaptığınız tasarımları her aşamasında sürekli kaydedin. [Save]
83. Renk en son sahneye çıkan oyuncu olursa müşterileriniz onların en az sevdikleri rengi kullandığınız için huzursuz olmazlar.
84. İnsanlar: Beklemeyi, scroll etmeyi, okumayı sevmez.
85. İnsanlar: Okumaktansa beklemeyi, beklemektense scroll etmeyi seçerler.
86. İnsanlar: Genelde rasyonel ve tutarlı olmasalarda, bazen olmayı seçerler.
87. Tasarım problem çözmektir. Problemi tanımladığınızda işi yarılamaş olursunuz.
88. Web tasarımının ilk adımı prosesi tanımlamaktır. Karar mercilerini ve hedefleri belirleyip, takım arkadaşlarını eldeki tasarım sorunlarının çözümlerine götüreceği yolun haritasını çizmek gerekir. Bu sağlam çatı altında sıradan bir tasarımcı bile işi götürebilir. Bu çatı kurulmamışsa iyi bir tasarımcı bile boka batabilir.
89. Fotoğrafçı, illustrator ve diğer tasarımcılarla çalışırken, onlara onlardan nelerini istediğinizi açıkça belirtin ve yollarından çekilin. Onlara yaşama alanı ve desteğinizi verin. Bu şartlar gerçekleştiğinde sizi güzel göstermek için ellerinden geleni yapacaklardır.
90. İşinizi, GIF kullanımına başvurmadan önce HTML ve CSS kullanarak halletmeye çalışın.
91. Vazgeçemezsiniz ve otomatik bir silahla dünyayı etrafınızda dönmeye zorlayamazsınız. [Belki yaparsınız ama bu sadece problemlerinizin katlanarak çoğalmasına neden olur.] Bir proje tasarımın 11. saatinde -"ya sev ya terket" meyil doruklardayken- ilgili diğer taraflarla iletişim kurmak için gücünüzü son damlasına kadar kullanın. İnanın bu tek merhem yaranıza!!!!