



עקרונות מרכזיים לעיצוב מכליל בפיתוח אפליקציות

(יש עקרונות שלא מתאימים לסוגים מסוימים של אפליקציות)



ויזואלי

- ניגודיות בין רקע לאובייקטים
- רקע נקי יחסית עם מעט מסיחים
- הגדרות רקע ניתנות לשינוי
- התאמה לקורא מסך - תיוג אובייקטים



שפה

- דיבור ברור, הוראות פשוטות ורצוי לצרף סמלים
- אפשרות הקלטה ע"י המשתמש
- טקסטים מותאמים לקורא מסך
- הפחתת התלות בשפה



נושא

- דמויות שונות ומגוונות ותחומי ענין מגוונים
- אפשרות להכנסת תמונות אישיות למשחקים



כללי

שימוש בהגדרות רחבות זה מצוין, אך נסו לעשות אותן כמה שיותר פשוטות, ברורות ונוחות לשימוש

נכתב ע"י צוות המרכז הטכנולוגי

בית איזי שפירא



מוטורי

- אפשרות להשתמש בנגיעה ללא צורך בגרירה
- שימוש בדרכי הפעלה נוספות (מתגים, פקודת קוליות וכו')
- האובייקטים והכפתורים צריכים להיות בגודל סביר והמרזוחים ביניהם צריכים להיות מספיקים



אודיטורי

- שליטה במוזיקה/קולות רקע
- שימוש בקולות/צלילים ברורים ובאיכות גבוהה
- שפה פשוטה בהוראות ובפידבקים



קוגניציה

- רמות קושי שונות
- שליטה על מעבר בין הרמות (לעומת מצב בו יש מעבר אוטומטי)
- הפעלה אינטואיטיבית בתחילת המשחק ובמעבר בין המסכים



כיוון

שימוש במצב אנכי ואופקי