

Obsah

Předmluva — 7

Designér, klient a uživatelé — 10

Úvod — 11

Designér — 13

Interaktivní aplikace — 14

Interaktivní a interakční — 15

Víc než interakční, víc než UX — 16

Klient vs. uživatel — 17

„Koordegnéři“ — 18

Interdisciplinárka — 19

Styčný důstojník — 21

Klient — 23

První zákon designu — 23

Projektová mezera — 24

Nikdo nic neví — 26

Tma pod svícny — 28

Vymezení zájmů a cílů — 29

Uživatelé — 31

Druhý zákon designu — 31

Uživatel nerozumí designu a nemá vkus — 33

Uživatel nechce přemýšlet
a rozhodovat se — 34

Stovky páček, čudlíků a hejblat — 35

Uživatel se bojí — 37

Uživatel je pohodlný a egoistický — 40

Klient, uživatelé a my — 43

Propojení — 44

Perspektiva — 45

Postup — 47

Postup návrhu a realizace webového projektu — 48

Vymezení pojmů — 49

Web jako příklad interaktivní aplikace — 51

Co je to vlastně design webu — 53

Jak web vzniká? — 55

Prvotní zadání projektu — 57

První schůzka: oťukání — 58

Pojďte, pane, budeme si lhát — 60

Fantomové otázky — 63

I. R. A. — 64

Definování projektu — 67

Vyšetřování — 68

Dotazníky — 69

Vzorový dotazník — 71

Specifikace: průzkum, analýza a syntéza — 76

Poznat klienta — 77

Poznat uživatele — 79

Poznat trh a konkurenci — 80

Specifikace cílové skupiny — 83

Specifikace cílů a potřeb — 87

Obchodní model — 89

Reklamní pozice a formáty — 92

Měření výsledků a metriky — 94

Technické specifikace — 96

Malá praktická vsuvka
o komerci a karmě — 100

Typické uživatelské scénáře — 101

Typické technické scénáře — 105

Zkouška rovnice — 108

Schválení zadání klientem — 111

Obsah podrobného zadání projektu — 113

- Začíná vlastní návrh — 117
 - Malá vsuvka o metodě designérské práce — 117
- Definování principů — 119
 - Celkový styl — 119
 - Forma komunikace — 120
 - Etika, etiketa, krizová komunikace — 121
 - Vztah k uživateli — 124
 - Metastránky a další podpůrné nástroje — 125
- Specifikace marketingové strategie — 126
 - Název a doména — 126
 - Slogan, claim — 128
 - Strategie akvizice návštěvníků — 129
 - SEO a online marketing — 129
 - Strategie motivace návštěvníků k návratu — 130
- Návrh informační architektury — 131
 - Struktura dat — 132
 - Informační schémata — 133
 - Weby a podweby — 135
 - Typ a objem informací — 137
 - Mapa webu — 138
 - Návrh navigační logiky — 139
 - Strategie personalizace — 143
 - Další základní technické parametry — 144
- Extra kapitola: e-shopy — 146
- Návrh technologií — 149
 - Vychytávky versus rozpočet — 149
 - Technologické specifikace — 150
 - Vyjednávání a křížová kontrola — 152
 - Definování a zajištění zdrojů — 153
- Design a prototypování — 155
 - Modely stránek — 156
 - Statické nákresy dynamického obsahu — 158
 - Umění včas zabrzdit — 159
 - Prototypy a ideové testování — 162
- Vyjednávání a schvalování — 165
- Technologická implementace — 169
- Grafický design — 172
 - Velevážení zadavatelé! — 173
 - Homepage — 174
 - Grafik coby součást projektu — 176
- Kódování — 180
 - Malá odbočka o mytickém povolání kodéřském — 183
- Simpančelko, já jsem zaspal — 185
- Následné práce — 189
 - Testování implementace — 189
 - Copywriting — 193
 - Multimédia — 196
 - Marketing, SEO, analytika — 198
 - Uzavření projektu — 201
- Rekapitulace — 204
 - Stručná rekapitulace postupu tvorby a realizace webu — 204
- Vizuální design — 208**
- Designér a jeho okolí — 209
 - Týmová práce — 210
 - Design a demokracie — 212
- Designér a uživatelé (podruhé) — 215
 - Jejich pohled — 216
 - Fachidiocie — 218
 - Zametání cesty — 221
 - Bezpečné hřiště — 223
 - Specifika uživatelů a přístupnost — 226
 - Sociodemografické a osobnostní limity — 228
 - Technické limity — 231
 - Pomocníci — 233
 - Vývoj a trendy — 235
 - Zdravotní dispozice — 236

Okamžité dispozice — 239	Dodatky — 308
Třetí zákon designu — 241	Malá poznámka pro jazykové puristy — 308
Zrádnost změn, riziko redesignu — 242	Použité odkazy — 309
Míň je víc — 245	
Eliminace — 247	
Chvála funkcionalismu — 249	
Hierarchie a dynamický rozsah — 253	
Homepage podruhé — 256	
Zásady grafické práce — 259	
Plocha a prostor — 262	
Proporce a priority — 262	
Vazby a sekvence — 264	
Dominanty a kontrast — 266	
Barvy — 270	
Barevný tón — 271	
Barevná schémata — 272	
Teorie barev — 274	
Paleta webu — 275	
Barvy: použitelnost a přístupnost — 278	
Intenzita barvy — 279	
Grafické prvky — 281	
Vizuální identita — 283	
Obrázky — 284	
Multimédia — 285	
Reklamy a slepota — 289	
Text, písmo, typografie — 291	
Formuláře — 296	
Příliš velké formuláře, příliš zbytečných údajů — 296	
Ovládání klávesnicí — 298	
Umělá inteligence — 300	
Kontrola a oznamování chyb — 301	
Ostatní detaily formulářů — 303	
Závěr — 305	