

## Obsah

Úvod	6
Jak z této knihy získat maximum	8



<b>Fáze uvažování</b>	<b>10</b>	<b>Rešerše</b>	<b>34</b>	<b>Vymýšlení nápadů</b>	<b>48</b>
Design jako proces	12	Nalezení stimulatorů	36	Základní směry designu	50
Fáze 1 – Specifikace	14	Sběr informací	38	Způsoby uvažování	56
Fáze 2 – Rešerše	18	Cílové skupiny	42	Inspirace a odkazy	60
Fáze 3 – Vymýšlení nápadů	20	Vzorkování a zpětná vazba	46	Brainstorming	66
Fáze 4 – Tvorba prototypů	22			Hodnota	70
Fáze 5 – Výběr řešení	24			Zapojení publika	74
Fáze 6 – Implementace				Skicování	76
Fáze 7 – Poučení				Prezentace nápadů	80
Vzorový projekt	30				





Futro



Studio Output



Peter and Paul

<b>Zdokonalování</b>	<b>82</b>
Myšlení v obrazech	84
Myšlení ve znacích	86
Přejímání	92
Humor	96
Personifikace	98
Vizuální metafory	100
Modifikace	102
Myšlení ve slovech	108
Slova a jazyk	110
Tvary písma	118
Myšlení v tvarech	120
Myšlení v proporcích	124
Myšlení v barvách	130

<b>Tvorba prototypů</b>	<b>134</b>
Vývoj řešení	136
„Typy“ prototypů	140
Slovník	144

<b>Implementace</b>	<b>152</b>
Formát	154
Materiály	158
Dokončování	162
Média	166
Měřítko	168
Řady/kontinuita	172

<b>Slovníček pojmů</b>	<b>176</b>
<b>Závěr</b>	<b>188</b>
<b>Poděkování</b>	<b>190</b>
<b>Kontakty</b>	<b>192</b>