

Společnost Trigama International s.r.o. Vám pomůže zvolit správný přístup k moderní tvorbě aplikací tak, aby je Vaši klienti rádi používali, opakovaně se k nim vraceli a zvýšila se jejich spokojenost se službami, které jim poskytuje.

## CO JE UX DESIGN?

USER EXPERIENCE neboli UX zastřešuje všechny aspekty interakce koncového uživatele se společností, službou či produktem.

UX pokrývá filosofii, procesy a praktiky návrhu systémů s důrazem na chování uživatele, nicméně teprve vlastní interakce uživatele z UX dělá UX.

UX se mění a vyvíjí společně s prostředím a uživateli samotnými.

## CO JE UI DESIGN?

UI je z anglického USER INTERFACE neboli uživatelské rozhraní. Na rozdíl od UX designu jde o konkrétní návrh uživatelského prostředí a jeho reálné vizuální ztvárnění.

## CO JE UX A CO UI DESIGN?

### UX DESIGN



### UI DESIGN



## PRVKY UX

UX je disciplína, která se dynamicky vyvíjí a existuje řada způsobů jak UX zakomponovat, protože UX ve skutečnosti definují až reální uživatelé a nelze ani říct, který pohled je správný. Základní náhled na UX však vždy řeší LOOK & FEEL & USABILITY.

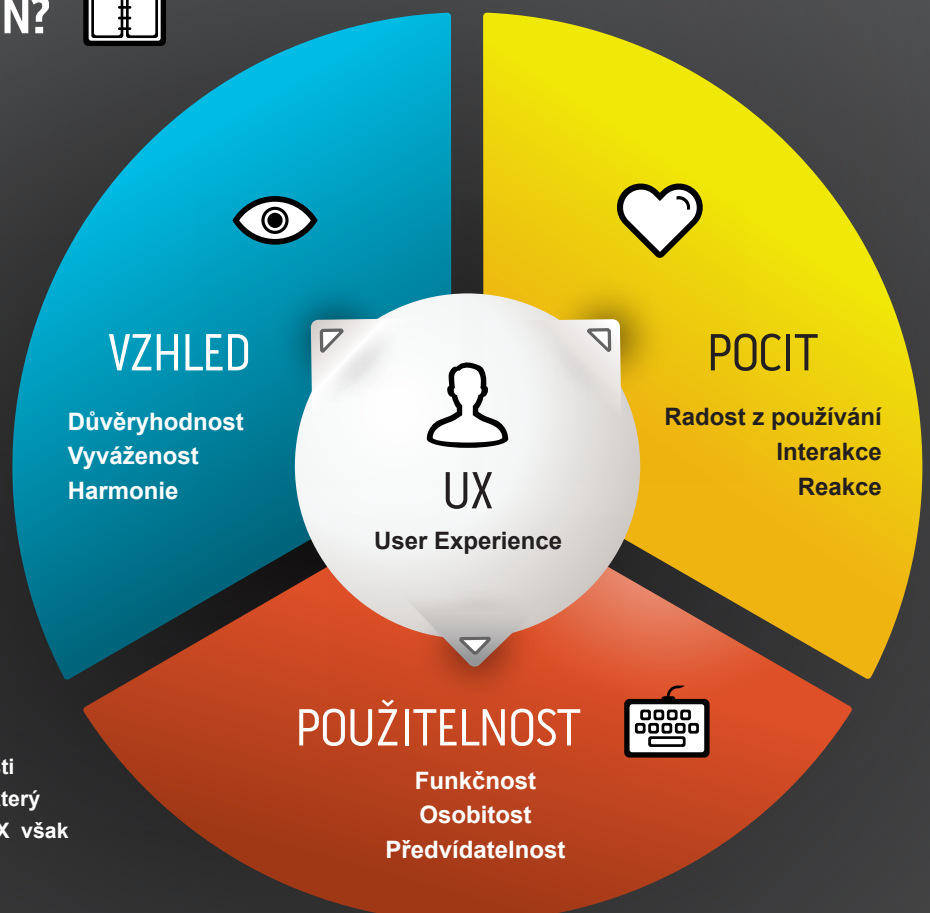
## 4 KROKY PRO LEPŠÍ UX

Změnit interface z technického na uživatelský  
Uživatel není jako já

UX musí poskytovat potěšení  
Funkcionalita, spolehlivost a použitelnost jsou standard, ale dobrý pocit z používání aplikace Vás posune před konkurenci

Zákazník především  
Pokud poznáte svého zákazníka a jeho potřeby, zlepšíte UX

Bud'te proaktivní a inovativní  
Sledujte lídry svého oboru a inspirujte se



# PROCES UX & UI DESIGNU

www.trigama.eu



Ve společnosti Trigama International s.r.o. z pohledu UX a UI rozdělujeme projekt na Definici, Design a Dodání. Tyto kroky lze snadno zakomponovat do tradičních i agilních metodik vývoje.

## DEFINICE

## DESIGN

## DODÁNÍ



### POŽADAVKY

Účel aplikace

BU potřeby

Klientské potřeby

Uživatelské charakteristiky

Struktura aplikace



### SKICA

Náčrtky a wireframy

Konceptuální návrhy

Design obsahu a funkcionality



### VIZUALIZACE

Detailní rozpracování

Obsah včetně korporátního designu

Vizualizace pro cílová zařízení

Základní prvky grafického manuálu aplikace

Loga a ikony



### PROTOTYP

Ukázka aplikace se statickými či polostatickými daty

Omezené funkčnosti, ale plná interaktivita

Testování prototypu



### IMPLEMENTACE

Vlastní tvorba aplikace s možností využití prototypu

Uživatelské testování

