

Základy UI a UX designu

V digitálním světě rozhoduje o úspěchu aplikace to, jak snadno se používá a jaký z ní má uživatel pocit. **UX** (User Experience) se stará o celkovou logiku a prožitek, zatímco **UI** (User Interface) řeší konkrétní vizuální prvky, se kterými uživatel interaguje.

1. UX Design: Uživatelský prožitek

UX design je proces tvorby produktů, které poskytují smysluplné a relevantní zážitky. Jde o to pochopit potřeby uživatele a odstranit mu z cesty všechny překážky.

Klíčové fáze UX procesu:

- **Výzkum (User Research):** Analýza cílové skupiny pomocí dotazníků, rozhovorů a tvorby **Person** (fiktivních profilů typických uživatelů).
- **Informační architektura:** Logické uspořádání obsahu webu tak, aby uživatel nic složitě nehledal.
- **Wireframing (Drátěné modely):** Jednoduché skici obrazovek bez barev a grafiky, které se soustředí čistě na rozvržení prvků.
- **Uživatelské testování:** Sledování reálných lidí při používání prototypu a identifikace míst, kde tápou.

—

2. UI Design: Uživatelské rozhraní

UI design se zaměřuje na vizuální stránku produktu. Je to to, co uživatel vidí – barvy, písmo, tlačítka, ikony a animace.

Základní prvky UI:

- **Vizuální hierarchie:** Uspořádání prvků tak, aby oko uživatele nejdříve dopadlo na to nejdůležitější (např. výrazné tlačítko „Koupit“).
- **Typografie:** Výběr písem, která jsou čitelná na různých typech displejů.
- **Barevná schémata:** Použití barev k vyvolání emocí a odlišení funkcí (např. červená pro chybu, zelená pro úspěch).
- **Responzivita:** Zajištění, aby rozhraní vypadalo skvěle na mobilu, tabletu i desktopu.

—

3. Zlatá pravidla designu (Heuristiky)

Existuje několik osvědčených principů, které by měl každý designér dodržovat (např. podle Jakoba Nielsena):

- **Konzistence:** Stejné akce by měly mít v celé aplikaci stejnou podobu (např. všechna potvrzovací tlačítka mají stejnou barvu).
- **Zpětná vazba:** Uživatel musí vždy vědět, co se děje (např. animace načítání, když se data stahují).
- **Prevence chyb:** Design by měl uživateli zabránit v udělení chyby dříve, než k ní dojde (např. zešedlé tlačítko, dokud nejsou vyplněna všechna pole).
- **Minimalismus:** Méně je více. Nepřetěžujte uživatele zbytečnými informacemi.

—

4. Nástroje pro designéry

Moderní design se dnes netvoří v grafických editorech typu Photoshop, ale v nástrojích specializovaných na vektorové prototypování:

- **Figma:** Aktuální standard, umožňující spolupráci více lidí v reálném čase v prohlížeči.
- **Adobe XD:** Komplexní nástroj od Adobe pro návrh UI/UX a animace.
- **Sketch:** Oblíbený nástroj pro macOS s velkým množstvím doplňků.

—

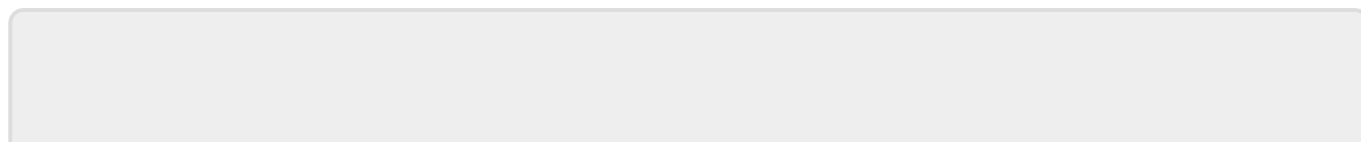
5. Vztah UI/UX k vývoji

Design není konečným produktem. Designér musí úzce spolupracovat s vývojáři, kteří jeho návrh převedou do [HTML](#), [CSS](#) a [JavaScriptu](#). Pro usnadnění této spolupráce se vytvářejí tzv. **Design Systemy** – knihovny hotových komponent, které zajišťují, že výsledek odpovídá návrhu.

Související články:

- [Webové technologie \(HTML, CSS, JS\)](#)
- [Objektově orientované programování](#)
- [Metodiky vývoje \(Scrum, Kanban\)](#)

Tagy: design ux ui figma web_development usability accessibility



From:

<http://serviceit.cz/> - IT ENCYKLOPEDIE

Permanent link:

http://serviceit.cz/doku.php?id=it:dev:ui_ux

Last update: **2026/01/02 13:41**

