

UX (User Experience)

UX není jen o tom, jak produkt vypadá, ale především o tom, jak funguje a jak se v něm uživatel orientuje. Dobré UX znamená, že uživatel dosáhne svého cíle (např. nákupu v e-shopu) s minimálním úsilím a maximální spokojeností. Je to multidisciplinární obor, který v sobě spojuje psychologii, design, technologie a obchodní strategii.

UX vs. UI: Jaký je v tom rozdíl?

Tyto dva pojmy se často pletou, ale jsou to dvě strany téže mince:

- **UI (User Interface - Uživatelské rozhraní):** Zaměřuje se na vizuální stránku – barvy, fonty, tlačítka, ikony a celkovou estetiku. (Je to „kůže a oblečení“ produktu.)
- **UX (User Experience):** Zaměřuje se na prožitek, strukturu a logiku. (Je to „mozek a kostra“ produktu.)

Příklad: Pokud máte krásné tlačítko (skvělé UI), které ale po kliknutí nic neudělá nebo vede na zmatenou stránku, má produkt špatné UX.

Klíčové aspekty kvalitního UX (UX Honeycomb)

Peter Morville definoval 7 faktorů, které určují kvalitu uživatelské zkušenosti:

1. **Užitečnost (Useful):** Má produkt pro uživatele skutečný přínos?
2. **Použitelnost (Usable):** Je snadné se s ním naučit pracovat?
3. **Vyhledatelnost (Findable):** Najde uživatel snadno to, co hledá?
4. **Důvěryhodnost (Credible):** Vzbuzuje web v uživateli pocit bezpečí (např. přes `https|HTTPS`)?
5. **Přístupnost (Accessible):** Mohou produkt používat i lidé se znevýhodněním (nevidomí, barvoslepí)?
6. **Žádoucnost (Desirable):** Působí produkt na uživatele emočně pozitivně?
7. **Hodnota (Valuable):** Přináší produkt hodnotu vlastníkově i uživateli?

Proces návrhu UX (Design Thinking)

Tvorba UX probíhá v několika cyklických fázích:

- **Průzkum (Research):** Kdo jsou naši uživatelé a co potřebují? (Vytváření person.)
- **Informační architektura:** Jak strukturovat obsah, aby byl logický?
- **Wireframing:** Tvorba černobílých skic (drátěných modelů) bez grafiky, které řeší rozvržení prvků.
- **Prototypování:** Vytvoření klikatelného modelu pro testování.
- **Testování použitelnosti:** Pozorování reálných uživatelů při práci s prototypem.

UX a technické metriky

UX úzce souvisí s technickým stavem webu. Pokud je web technicky špatný, uživatel bude frustrovaný bez ohledu na krásný design. Proto Google zavedl metriky jako **Core Web Vitals**, které měří:

- Rychlost (LCP) - Uživatel nechce čekat.
- Stabilitu (CLS) - Uživateli nesmí obsah „utíkat“ pod prsty.
- Odezvu (INP) - Uživatel chce okamžitou reakci na své kliknutí.

Zlaté pravidlo UX

„Don't make me think!“ (Nenuťte mě přemýšlet!) - Steve Krug

Uživatel by měl webem proplouvat intuitivně. Jakmile se musí zastavit a přemýšlet, „kde je košík“ nebo „jak se vrátit zpět“, UX selhává.

Související pojmy: UI, Core Web Vitals, SEO, HTTPS, JavaScript, Responzivita.

From:
<https://serviceit.cz/> - IT ENCYKLOPEDIE

Permanent link:
<https://serviceit.cz/doku.php?id=ux>

Last update: **2025/12/31 21:07**

