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*
- „Koordesignéři" — *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 kodérském — *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*
Pomocníčci — *233*
Vývoj a trendy — *235*
Zdravotní dispozice — *236*

Okamžité dispozice — *239*

Třetí zákon designu — *241*

Zrádnost změn, riziko redesignu — *242*

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*

Dodatky — *308*

Malá poznámka pro jazykové puristy — *308*

Použité odkazy — *309*