

Letní škola pro dívky

Návrh a tvorba mobilní aplikace

Ing. Alena Tesařová

Program na dnešní blok 9:00 – 12:00

1. Seznámení se
 2. Základní pojmy a co byste měli znát o UX/UI (10 min)
 3. Představení programu **Figma** pro návrh UI (20 min)
 4. Vytvoření vlastního návrhu ve **Figmě (1h)**
 5. **Naprogramování** navržené aplikace (HTML, CSS, JS) (1.5h)
 - Co se nestihne, tak bude za domácí úkol
-
- Veškeré materiály k dnešnímu bloku, najde na mém profilu:
<https://www.fit.vut.cz/person/atesarova/teaching/>



Otázky?



...



Něco málo o mě...

- Vývojář v Purple Technology s.r.o.
- User Research & Usability testing
- PhD na FITu
 - Výzkum UX/UI cvičení v domácích podmínkách
 - Pedagogická praxe
 - Základy programování
 - Tvorba webových stránek
 - Návrh a tvorba uživatelských rozhraní
 - Informační systémy
 - Praktické aspekty vývoje softwaru
 - Uživatelská zkušenost a návrh rozhraní a služeb (v angličtině)
- Vedoucí DP prací
- Volejbal, tanec, badminton, vodní záchranná služba atd.



A co Vy?

Co je UX?





Umí uživatel najít, co hledá?



Jak rychle dokáže najít to, co hledá?



Jaká je při tomto procesu celková frustrace uživatele?



Dostane uživatel zpětnou vazbu na jeho akce?



Navede aplikace uživatele, když si není jistý?



Je aplikace konzistentní?



Dají se výsledky akcí predikovat?



Přináší používání aplikace radost a satisfakci?

UX vs UI

UI



UX



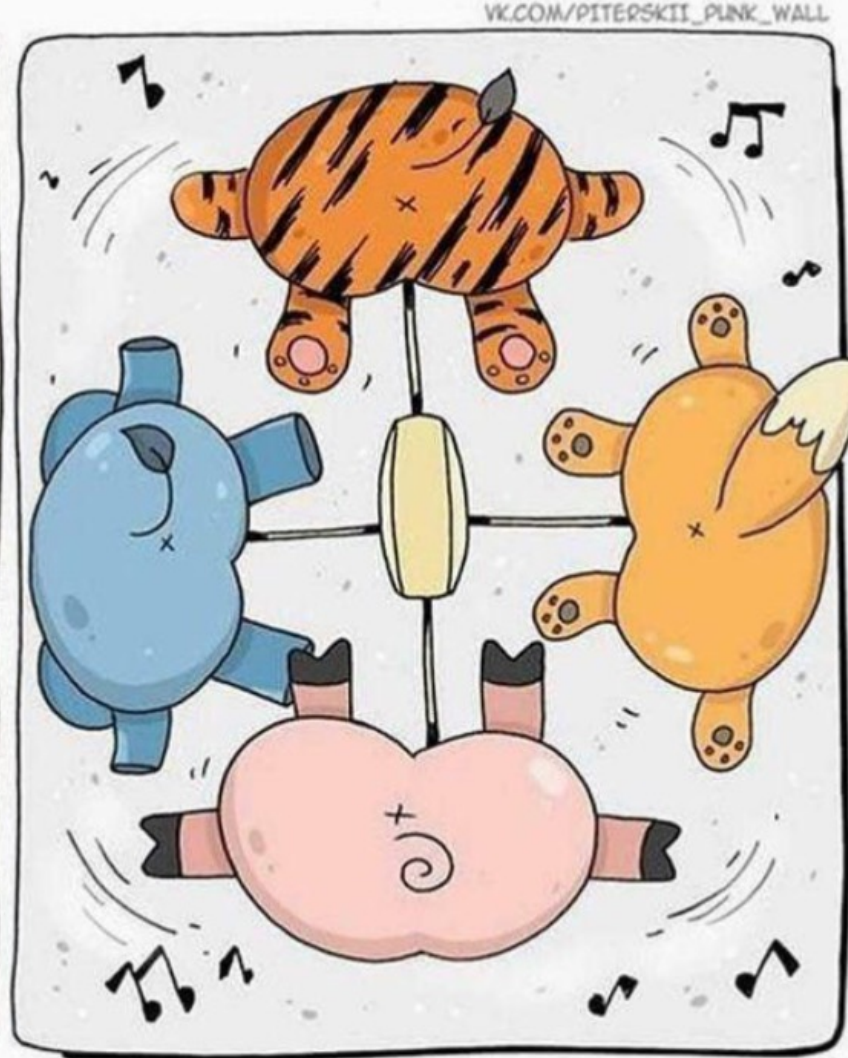
UX vs UI



Clients



Users







Probably not the best
place to put the
authors name...

UX vs UI

 **User Research**

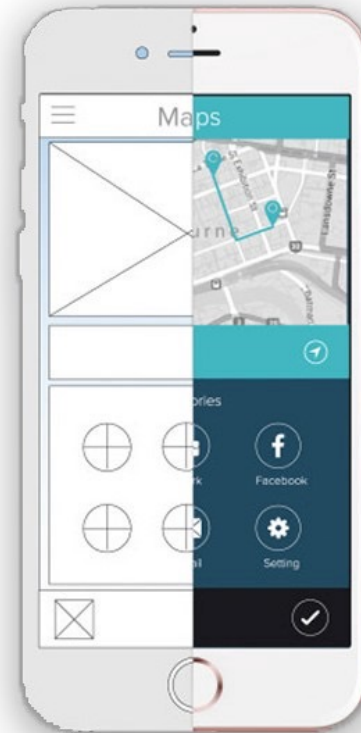
 **Personas**

 **Usability Testing**

 **Interaction Design**

 **Layout**

 **Visual Design**



UX

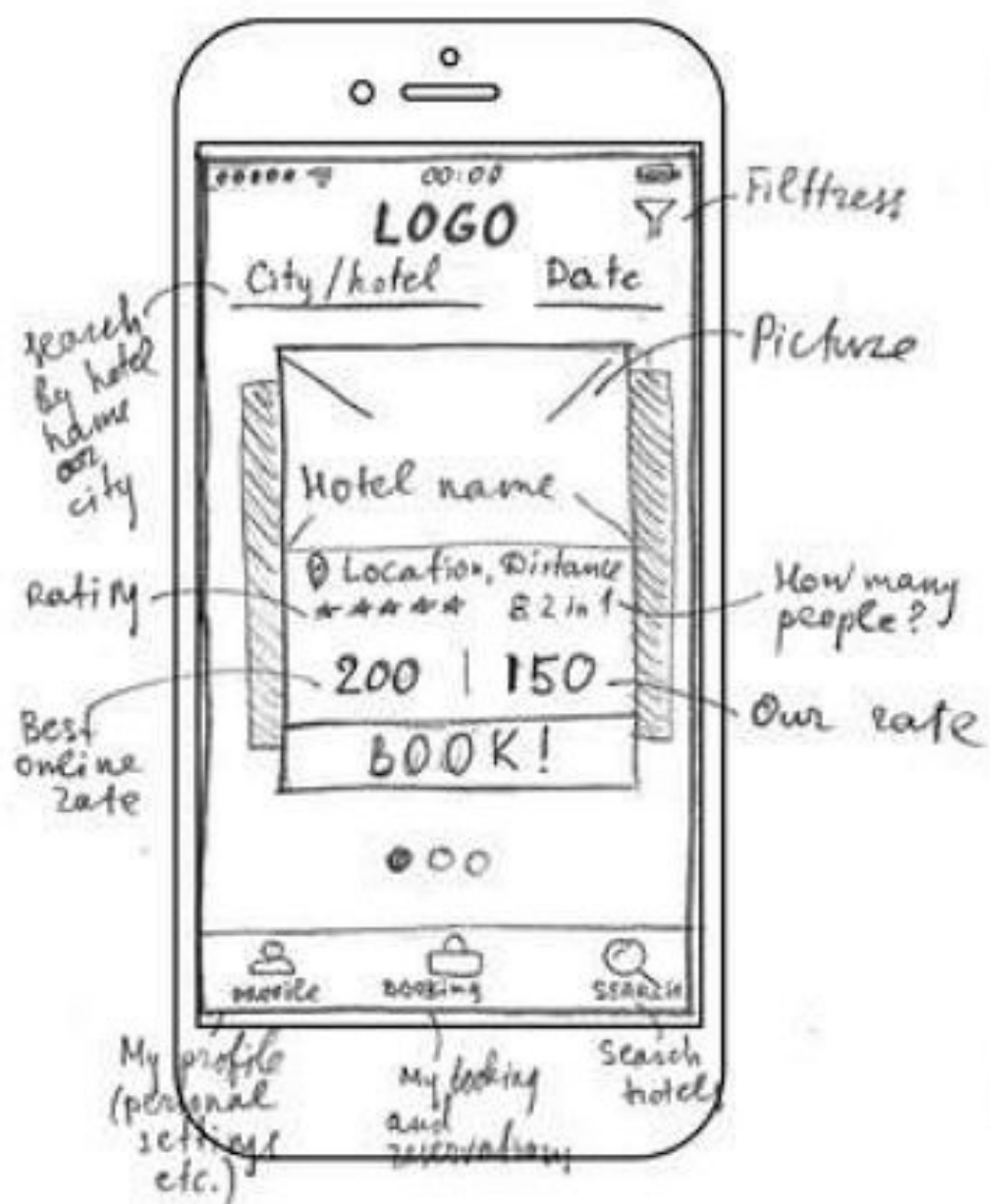
UI

Co je tedy „user experience design“?

The goal of UX design in business is to „improve customer **satisfaction** and **loyalty** through the **utility**, ease of use, and **pleasure** provided in the interaction with a product.“

- *Oxford Journal Interaction with Computers*

Cílem je zlepšení spokojenosti a loajality zákazníků prostřednictvím užitečnosti, snadného použití a potěšení poskytovaného při interakci s produktem.



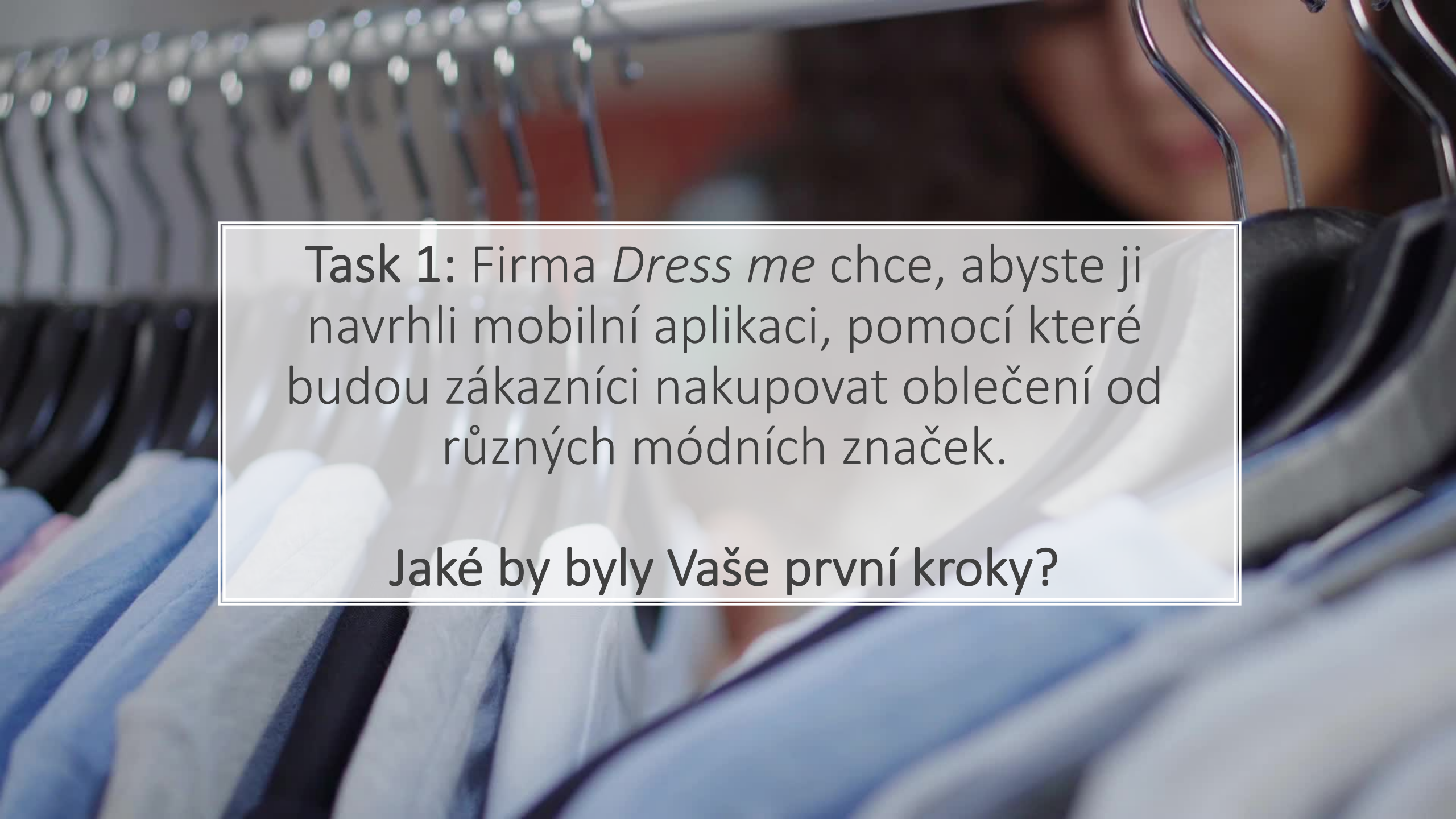
Wireframe



Mockup



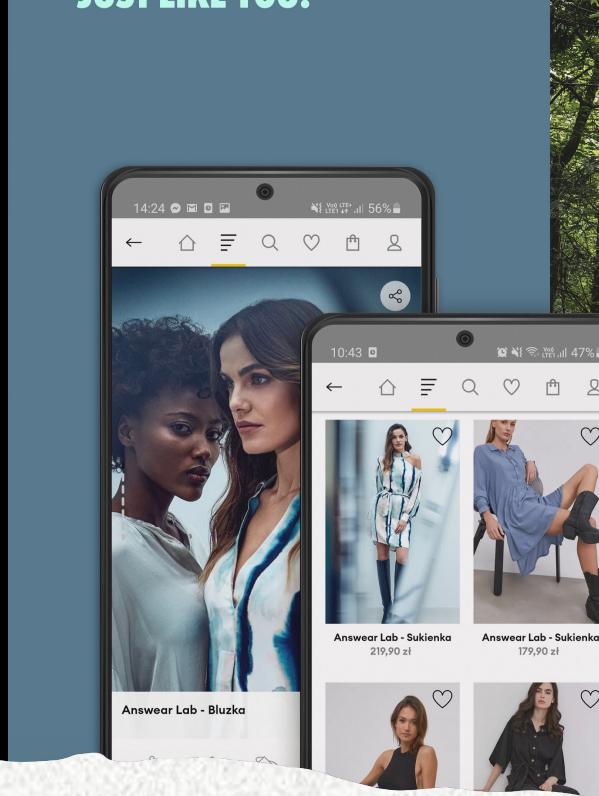
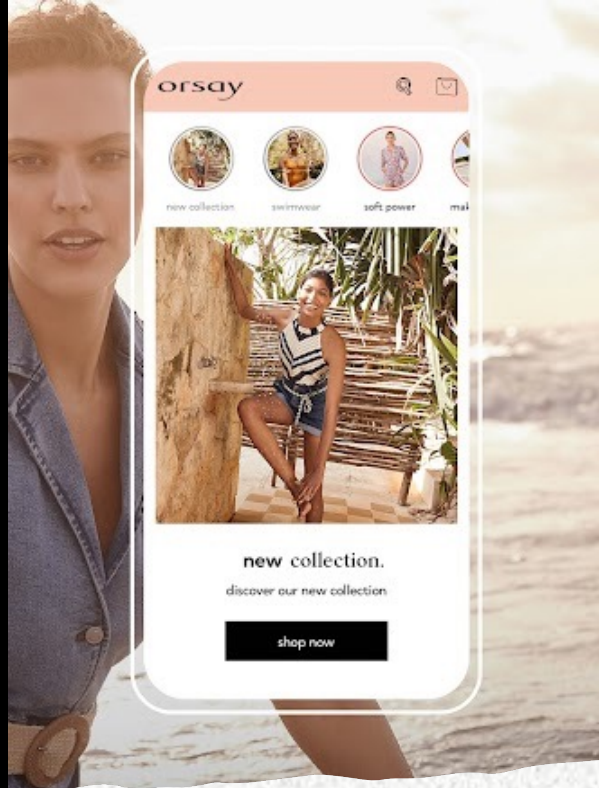
Prototype



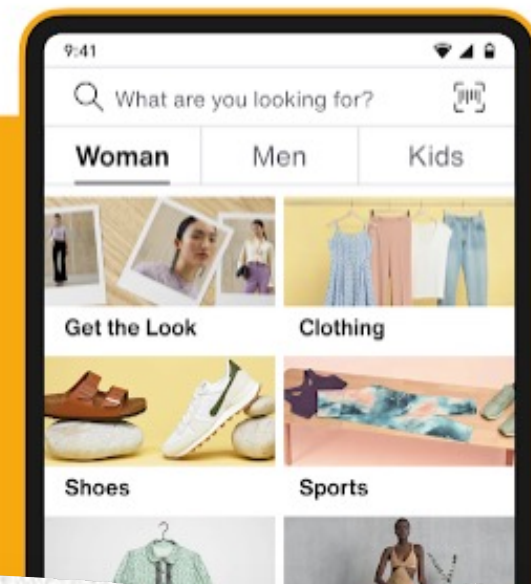
Task 1: Firma *Dress me* chce, abyste ji navrhli mobilní aplikaci, pomocí které budou zákazníci nakupovat oblečení od různých módních značek.

Jaké by byly Vaše první kroky?

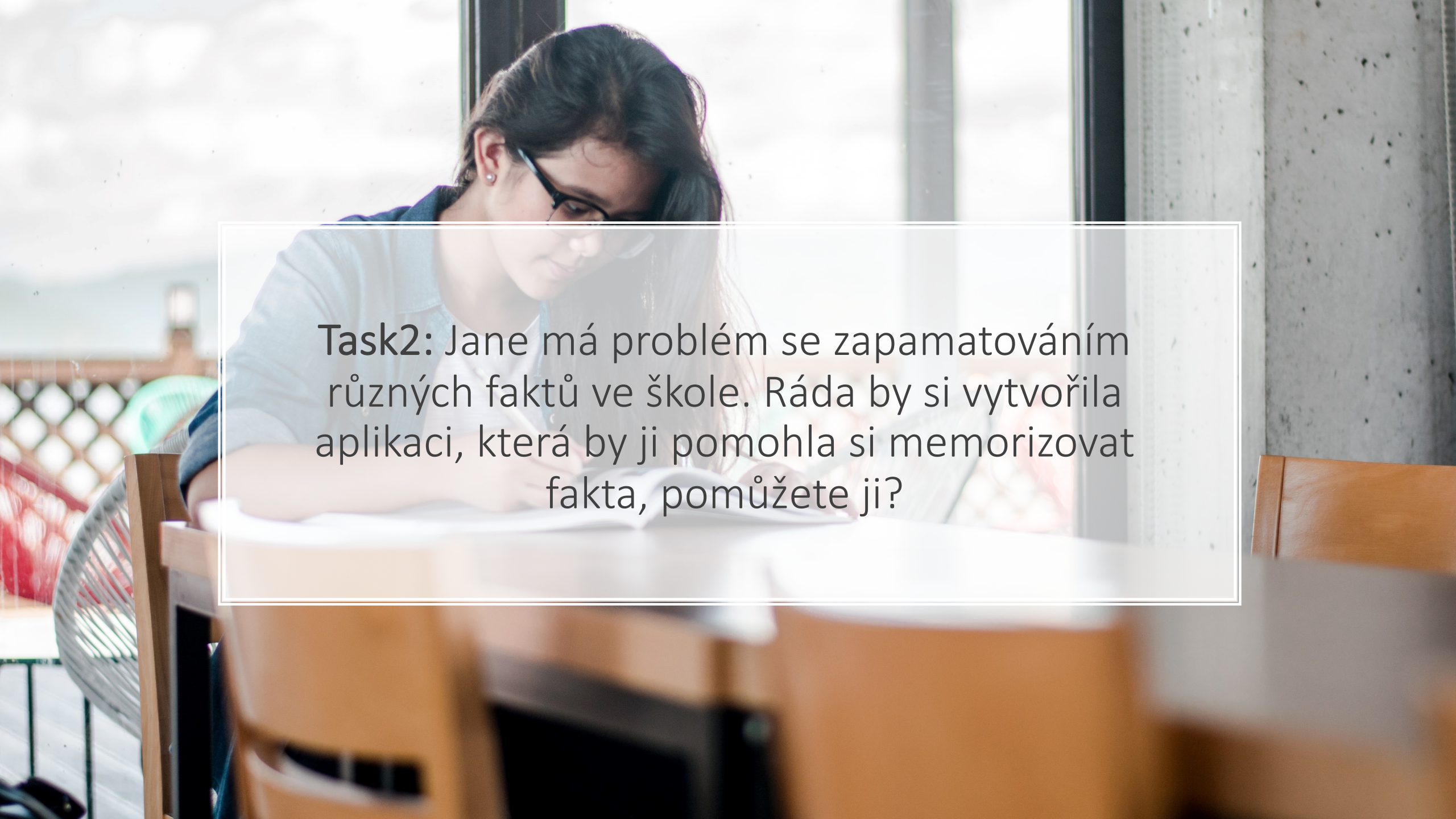
Vyberete
Objednáte
Vyzkoušíte



are exploring
5,800+ brands
across categories

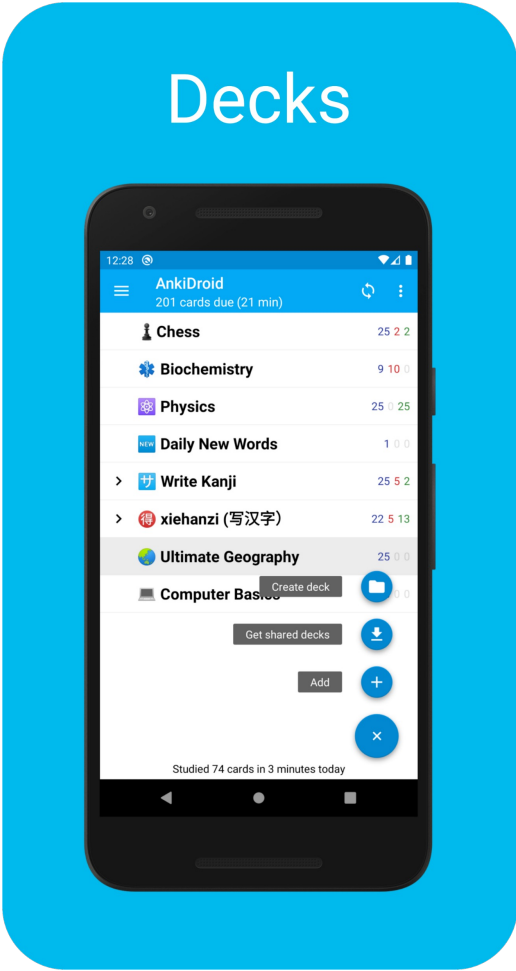
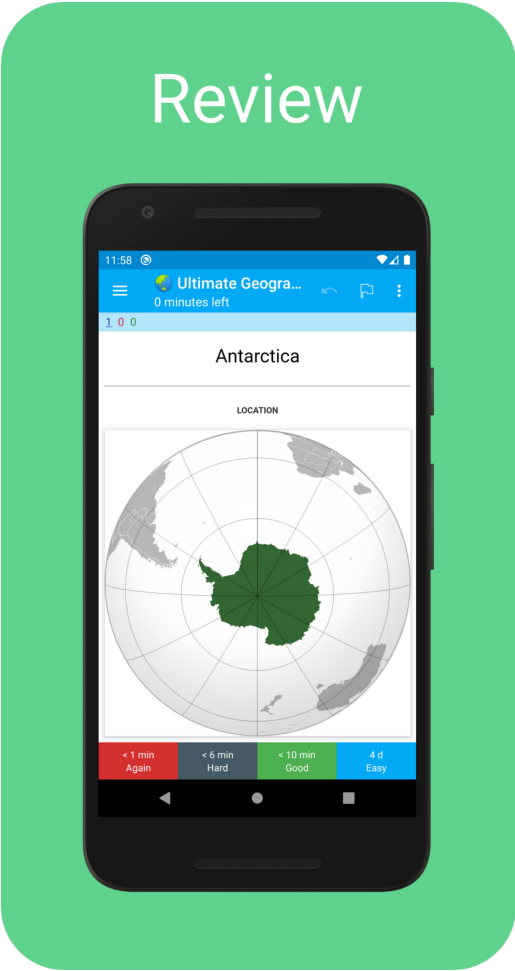


Módních aplikací je spousta...

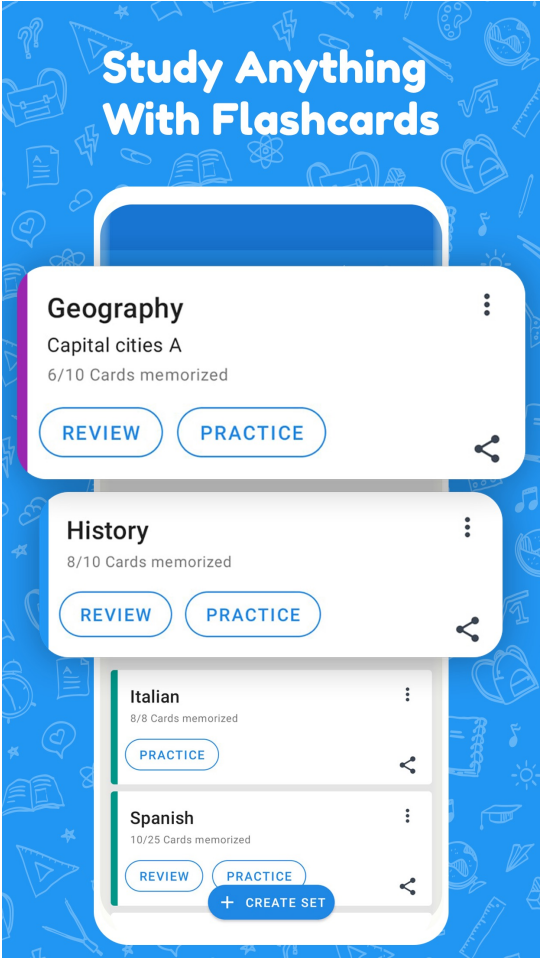
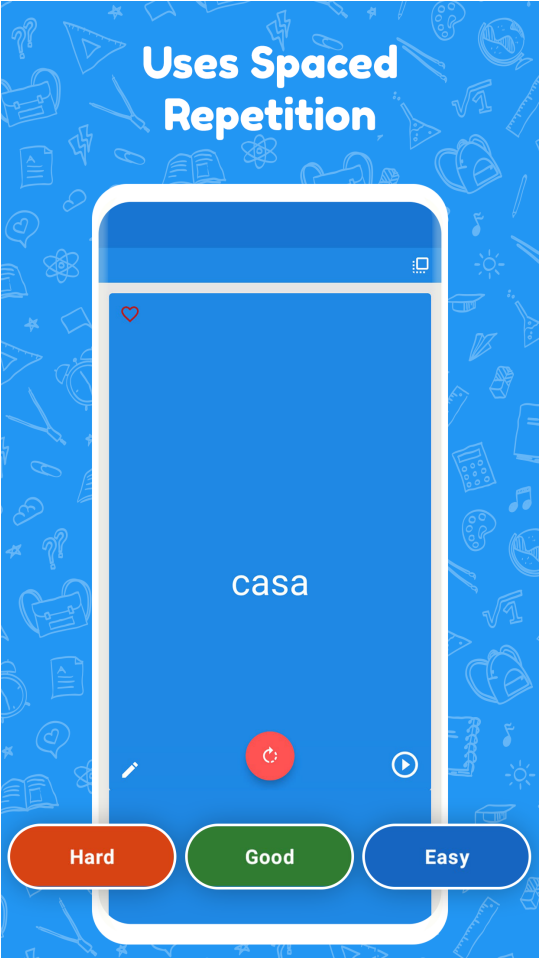


Task2: Jane má problém se zapamatováním různých faktů ve škole. Ráda by si vytvořila aplikaci, která by ji pomohla si memorizovat fakta, pomůžete ji?

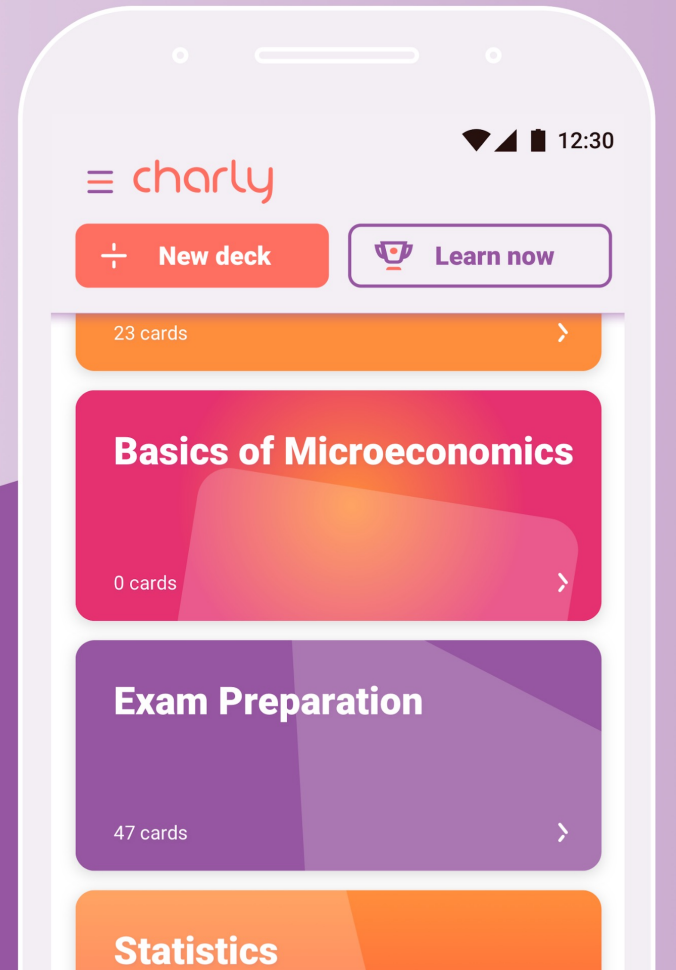
AnkiDroid Flashcards



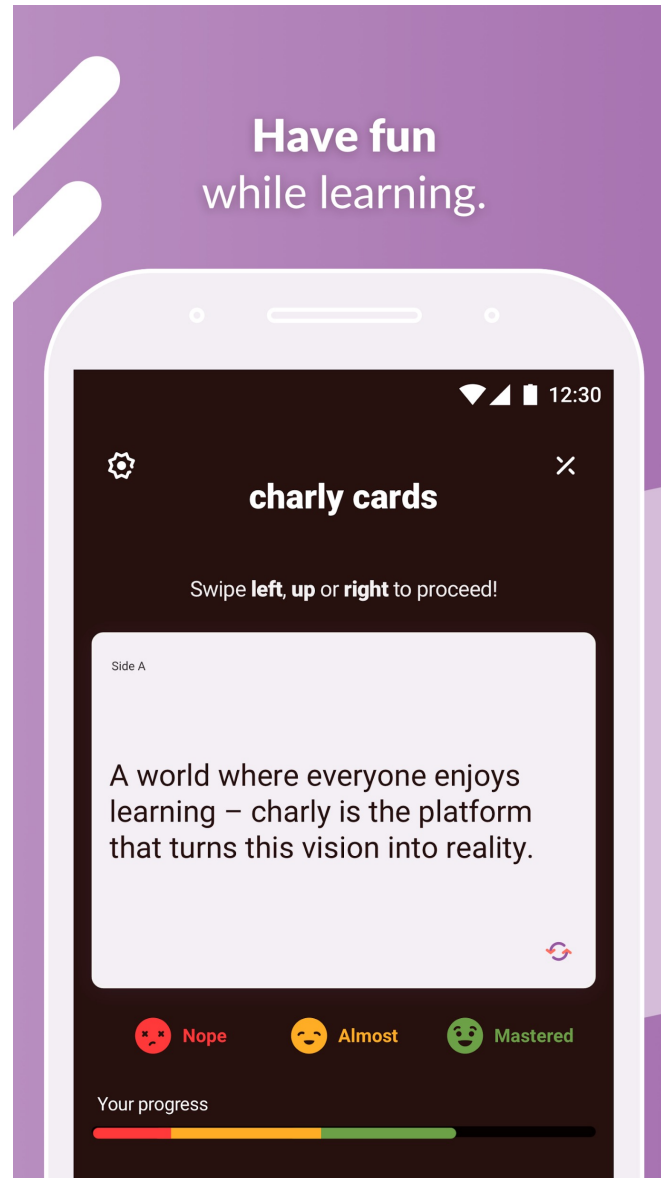
Flashcards worlds



Structure your
learning material.

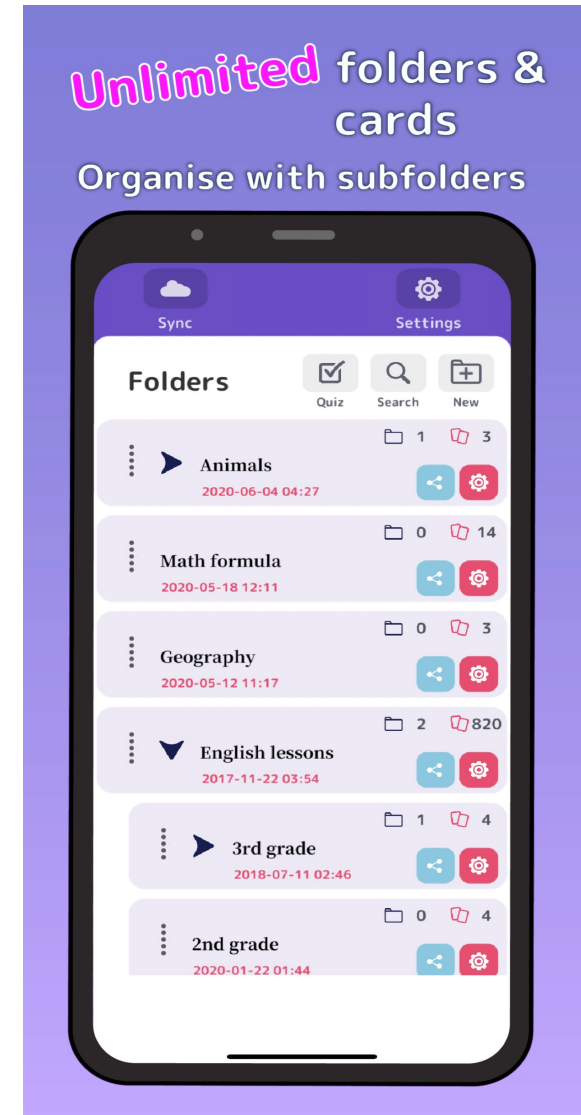


Have fun
while learning.



Unlimited folders &
cards

Organise with subfolders



How the customer explained it:



How the project leader understood it:



How the analyst designed it:



What the customer really needed:



Figma

