

Design uživatelského rozhraní mobilní aplikace

David Kraváček

Bakalářská práce
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Digitální design

akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **David Kraváček**
Osobní číslo: **K12091**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Digitální design**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Design uživatelského rozhraní mobilní aplikace**

Zásady pro vypracování:

1. Úvod
2. Rešerše
3. Analýza
4. Stanovení cílů a metody práce
5. Vypracování projektu
6. Závěr a vyhodnocení projektu

- a) teoretická část v rozsahu 25 – 30 normostran textu
- b) prototyp nebo funkční model nebo fyzický model v měřítku 1:1, 1:2, 1:3, 1:5, 1:10 podle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce
- c) grafická prezentace v rozsahu minimálně 2,8 m²

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam odborné literatury:

PRATT, Andy, Jason NUNES, Dave CRONIN a Alan COOPER. Interactive design: an introduction to the theory and application of user-centered design. 2nd ed. Beverly, MA: Rockport Publishers, 2012, 223 p.:. Smashing magazine book series. ISBN 978-161-0586-375.

KRUG, Steve, Robert REIMANN, Dave CRONIN a Alan COOPER. Don't make me think!: a common sense approach to web usability. 2nd ed. Berkeley: New Riders, 2006, xiii, 201 s. Smashing magazine book series. ISBN 03-213-4475-8.

COOPER, Alan, Robert REIMANN, Dave CRONIN a Alan COOPER. About face 3: the essentials of interaction design. [3rd ed.], Completely rev. Indianapolis, IN: Wiley Pub., c2007, xxxv, 610 p. Smashing magazine book series. ISBN 04-700-8411-1.

ALLEN, Jesmond a James CHUDLEY. Smashing UX design: foundations for designing online user experiences. Chichester, West Sussex, UK: John Wiley, 2012, xxx, 416 p. Smashing magazine book series. ISBN 04-706-6685-4.

NIELSEN, Jakob a BUDIU. Mobile usability. Berkeley, CA: New Riders, c2013, xi, 203 p. ISBN 03-218-8448-5.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Václav Skácel**
Ateliér Digitální design
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2014**
Termín odevzdání bakalářské práce: **15. května 2015**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




M. A. Bohuslav Stránský
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně1.7.2014.....

DAVID KRAVÁČEK
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výtisky, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

³⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpirá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

V nynější digitální éře, kdy počet mobilních zařízení převyšuje celkový počet obyvatel Země, stoupá zájem o aplikace pro tato mobilní zařízení, a to především pro smartphony. Ty se stávají nedílnou součástí bytí dnes již téměř 2 miliard lidí a zasahují do mnoha zákoutí života. Přílišná poptávka a téměř nulová omezení však vedou k tvorbě mnohdy nekvalitně zpracovaných aplikací v otázce funkčnosti či designu. V mé bakalářské práci se chci zaměřit na téma problematiky navrhování aplikace pro vyhledávání a organizaci volnočasových aktivit a vytvořit řešení, které by splňovalo nároky dnešního uživatele smartphonu.

Klíčová slova: smartphone, mobilní zařízení, mobilní aplikace, UI design, UX design, volný čas, správce času

ABSTRACT

Nowadays in the digital era, when the number of mobile devices exceeds the total number of world population, the interest in mobile applications (especially for smartphones) is ceaselessly increasing. Smartphone has become an integral part of life of almost two billion of people and it has a great influence on various aspects of our everyday reality. Nevertheless, the insatiable market demand and almost no regulations have led to creating many usually poorly designed applications. In my bachelor thesis I want to elaborate on the problem of designing applications for searching and managing leisure activities as well as create a solution that would meet the demands of today's smartphone users.

Keywords: smartphone, mobile device, mobile app, UI design, UX design, free time, time organizer

Poděkování

Především bych rád poděkoval vedoucímu mé bakalářské práce MgA. Václavu Skácelovi za odborné vedení, objektivní přístup a užitečné rady. Díky patří také všem pedagogům z ateliéru digitálního designu za jejich podněty a trefné postřehy. V neposlední řadě také děkuji všem ostatním, kteří mi pomáhali během tvorby bakalářské práce.

Prohlášení

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 SMARTPHONE	11
1.1 VÝVOJ – CESTA K PRVNÍMU CHYTRÉMU TELEFONU	11
1.2 SMARTPHONE.....	12
1.2.1 OPERAČNÍ SYSTÉMY	12
1.2.2 TRH A VLIV NA UI	19
2 UI, UX A USER CENTERED DESIGN	20
2.1 UI	20
2.1.1 VÝVOJ.....	20
2.1.2 PRINCIPY UI.....	20
2.2 UX.....	21
2.2.1 VÝVOJ.....	21
2.2.2 PRINCIPY UX	22
2.3 UCD	23
3 VOLNÝ ČAS	24
3.1 VLIV VOLNÉHO ČASU	24
3.2 VLIV NA VOLNÝ ČAS.....	24
3.3 ZPŮSOB TRÁVENÍ VOLNÉHO ČASU.....	25
3.4 VOLNÝ ČAS A TECHNOLOGIE.....	26
3.5 POLOVOLNÝ ČAS	26
4 ANALÝZA TRHU A KONKURENCE	27
4.1 VYTYČENÍ CÍLE APLIKACE.....	27
4.2 CÍLOVÁ SKUPINA	28
4.3 KONKURENCE	29
4.3.1 IOS.....	29
4.3.2 ANDROID.....	32
4.3.3 WINDOWS PHONE A OSTATNÍ	35
II PRAKTICKÁ ČÁST	38
5 KONCEPT APLIKACE	39
5.1 VÝSLEDNÝ KONCEPT	39
5.2 PRINCIP FUNGOVÁNÍ.....	40
5.3 ROZČLENĚNÍ APLIKACE.....	40
5.3.1 KALENDÁŘ.....	40
5.3.2 PROFIL	41
5.3.3 ARCHIV	41
5.3.4 NASTAVENÍ	41
5.4 NÁZEV APLIKACE	41

6	NÁVRH STRUKTURY A WIREFRAMU	43
7	GRAFICKÉ ŘEŠENÍ UŽIVATELSKÉHO ROZHRAŇÍ	45
7.1	FLAT DESIGN	45
7.1.1	ILUSTRACE	45
7.1.2	IKONY	46
7.2	TYPOGRAFIE.....	46
8	WEB A PROPAGAČNÍ MATERIÁLY	47
8.1	WEB A SOCIÁLNÍ SÍTĚ	47
8.2	TIŠTĚNÉ MATERIÁLY	48
8.3	PR A PLACENÁ REKLAMA.....	49
	ZÁVĚR	50
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	51
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	53
	SEZNAM OBRÁZKŮ	54
	SEZNAM PŘÍLOH.....	55

ÚVOD

Vývoj lidstva se v posledních desítkách let stále zrychluje. K pokroku dochází v mnoha oborech výzkumu a vědy. V popředí se drží vývoj v oboru informačních technologií a trh s ním spojený. Díky novým vymoženostem jako jsou např. mobilní zařízení, jsme stále ve spojení s okolním světem. Neblahým trendem spojeným s tímto progresem a celkovou globalizací je mimo jiné i zrychlující se tempo našich životů. Společnost klade na jednotlivce stále větší požadavky v oblasti zaměstnání, což zapříčiňuje vyšší časové vytížení a tedy méně volného času. Proto stále více lidí shledává volný čas jako velmi cennou komoditu, kterou by rádi strávili smysluplně.

Ve své bakalářské práci se věnuji problematice spojené s výše zmíněným tématem – designu uživatelského rozhraní mobilní aplikace zabývající se vyhledáváním a organizací volnočasových aktivit. Při navrhování aplikace se chci primárně zaměřit na platformu iOS, ale výsledné řešení by mělo být použitelné i pro další mobilní operační systémy.

V teoretické části se zaměřuji na spíše obecnější témata související především s vývojem smartphonů a aplikací pro ně. Dále popisuji rozdílné mobilní operační systémy. Část bakalářské práce je věnována i tématu volného času a jeho organizaci. V neposlední řadě se zabývám analýzou trhu, konkurenčních aplikací a cílovou skupinou.

Jedním z mnoha důvodů, proč jsem si zvolil toto téma, je můj zájem o tendenci nahrazování stolních počítačů mobilními zařízeními a stále se rozšiřující využitelnost smartphonů.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 SMARTPHONE

V roce 2014 překročil počet všech mobilních zařízení počet obyvatel Země, čímž se naplno ukázal potenciál těchto výdobytků moderní technologie. Co však lze považovat za mobilní zařízení? S ohledem na současný trh se jedná o přenosný počítač do ruky, tzv. handheld, jehož předností je kompaktnost a nízká hmotnost. V současnosti je možné tato zařízení srovnávat v otázce výkonu s klasickými stolními počítači. Počet mobilních zařízení dosahuje čísla téměř 8 miliard a předpokládá se, že v roce 2015 bude čtvrtina tvořena chytrými telefony¹.

1.1 Vývoj – cesta k prvnímu chytrému telefonu

K těmto přednostem mobilních zařízení však vedla dlouhá cesta. Pomineme-li předchůdce počítače, jež zahrnují např. abakus, mechanické kalkulátory, či programovatelné stroje, dostaneme se k nulté generaci (počítače využívající relé). Technický pokrok této generace byl zapříčiněn 2. sv. válkou. Ta urychlila vývoj a v roce 1945 se objevují počítače první generace využívající elektronek na místo relé. Od padesátých let minulého století až do konce let sedmdesátých se objevují další dvě generace. Důležitým mezníkem ve vývoji se stává vynález integrovaného obvodu, který umožňuje zmenšení zařízení. V sedmdesátých letech dochází k rozvoji osobních počítačů, v podobě připomínající současné počítače. [1] Na trh jsou také uváděna první mobilní zařízení a v osmdesátých letech se objevují laptopy. Důležitým mezníkem se stává rok 1984, kdy se do povědomí veřejnosti dostává první opravdu mobilní telefon od americké společnosti Motorola.

V následujícím období dochází k urychlování vývoje. Přelomovým se stává rok 1998, kdy byl poprvé přes internet prodán a stažen soubor (vyzváněcí tón) do mobilního telefonu. V tomto období se vedoucí pozice mezi výrobci mobilních telefonů ujímá finská společnost Nokia. Současně se také vyvíjí trh s chytrými telefony, tzv. smartphone (první byl představen již v roce 1992 společností IBM). Za zlomový okamžik ve vývoji mobilních telefonů i smartphonů lze považovat rok 2007 a uvedení na trh výrobku společnosti Apple. I přes to, že iPhone nebyl první chytrým telefonem, změnil naprosto vývoj a díky svému

¹ Anglicky – smartphone

uživatelskému prostředí určil směr, kterým se dále tato zařízení vydají. Mimo jiné předznamenal postupný úpadek klasických mobilních telefonů tzv. feature phone, a nástup smartphonů.

1.2 Smartphone

Smartphone, neboli česky chytrý telefon, tvoří podkategorii mobilních telefonů. Typický je pro něj pokročilý operační systém zahrnující funkce mnoha dalších mobilních zařízení (digitální kamera, PDA, GPS). Pokročilé operační systémy umožňují na tato zařízení instalovat aplikace tvořené nejen výrobcí, ale také třetí stranou. V současnosti využívá většina smartphonů dotykové displeje, které tvoří primární prostředí pro uživatelské rozhraní. Mimoto definují i rozměr zařízení.

1.2.1 Operační systémy

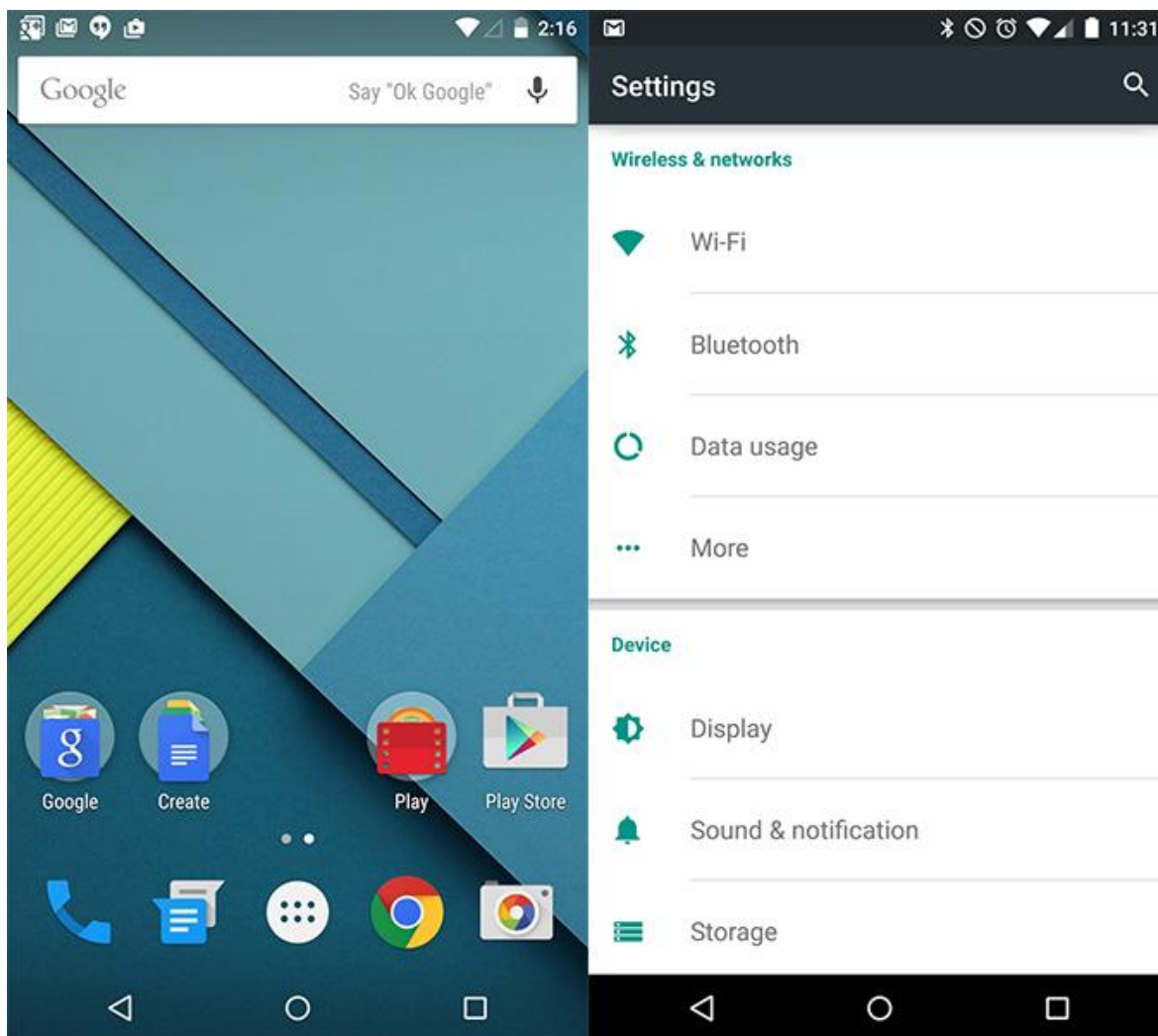
S ohledem na otevřenost trhu a celkové množství výrobců smartphonů bylo logickým krokem vývoje vytvoření několika konkurenčních operačních systémů (dále jen „OS“). I přes velké množství OS se na trhu prosadily především tři (řazeno podle počtu zařízení používajících daný OS):

- Google Android,
- Apple iOS,
- Windows Phone (Microsoft).

Mezi dalšími se s odstupem času objevuje také OS od firmy Blackberry či nedávno představený Firefox OS společnosti Mozilla.

Oblíbenost prvních tří výše zmíněných OS spočívá mimo jiné i v možnostech tvorby aplikací a její podpory ze strany výrobců. Ti za tímto účelem vydávají mnohé příručky a sbírky návodů.

1.2.1.1 Google Android



Obr. 1. Android 5.0 Lollipop – domovská obrazovka a nastavení

Počátek této platformy fungující na Linuxovém jádře sahá do roku 2003. Pro veřejnost se však Android stal známým až v letech 2007 a 2008, kdy jej Google uveřejnil a umožnil jeho užívání pod licencí open-source², což patří mezi největší výhody tohoto OS. Po vydání prvního smartphonu běžícího na této platformě nastal raketový nárůst podílu na trhu. V současnosti se podíl (na trhu se smartphony) pohybuje okolo 50%. [2] Situace je zapříčiněna mimo jiné i spoluprací s komunitou vývojářů a tvůrců aplikací pro Android.

² Open-source je software s otevřeným zdrojovým kódem a volnou redistribucí.

Tyto aplikace jsou distribuovány skrz Google Play Store (dříve Android Market).³ Nynější, již 5. verze této platformy, je známá pod názvem Lollipop (Lízátko).

Uživatelské rozhraní a design

Od samotného počátku prošel Android razantními změnami jak ve vlastní vizualitě, tak také v přístupu k uživateli. Od dříve často nemotorných ovládacích prvků a gest, nezdělaná nelogického řazení funkcionalit prvních verzí, se díky široké komunitě a masivní podpoře ze strany Google dostal na přední příčky mezi průkopníky vývoje UI⁴ pro smartphony (i jiná mobilní zařízení).

S aktuální verzí 5.0 Lollipop se Android stal průkopníkem nového vizuálního řešení, tzv. Material design. Toto vizuální řešení vzniklo na základě tří principů: [3]

- Material is the metaphor (Materiál je metafora)
- Bold, graphic, intentional (Smělý, obrazný, záměrný)
- Motion provides meaning (Pohyb udává význam)

Material design je založený na studii papíru a inkoustu a následné syntéze těchto elementů s prvky nejmodernějších technologií. Inspirace mechanismy reálného světa pomáhá uživateli se lépe a rychleji sžít s ovládaním a prostředím. Důležitou součástí UI Androidu je jeho princip jednoduchosti a intuitivnosti. Dodržení čistoty a jednotnosti vizuálního jazyku platformy také umožňuje lépe pracovat s dostupností a pochopením možností systému. Základní funkce musí být zřetelná a ihned dostupná. Jednotlivé funkce, či celé náhledy, jsou kladeny do vrstev.

Důraz je kladen i na prvky typografie. Písmo, práce s mezerami a prostorem, barvy – tyto prvky nejsou určeny jen ke zkrášlení, ale tvoří strukturu, hierarchii a význam. Samotná sdělení jsou následně volena tak, aby jim uživatel ihned porozuměl. Je zde snaha o omezení výrazů a dlouhých sdělení, která jsou pro běžného uživatele neznámá. [2]

Pohyb a animace jsou považovány za elementární součásti celé koncepce. Pohyb musí být kontinuální. Akce vyvolávající pohyb jsou pečlivě a smysluplně voleny.

³ Google Play Store – digitální distribuční platforma pro aplikace pracující na OS Android

⁴ UI – User Interface, uživatelské rozhraní pro interakci se zařízením.

To ve výsledku dává uživateli výbornou zpětnou vazbu, která usnadňuje navigaci skrz celý operační systém.

Výsledkem snahy Google a vývojářské komunity je výborně fungující a skvěle navržený operační systém pro mobilní zařízení.

1.2.1.2 Apple iOS



Obr. 2. iOS 8 – domovská obrazovka a nastavení

Operační systém od společnosti Apple tvoří základní platformu pro zařízení iPhone, iPad a iPod Touch. Tento operační systém byl představen Stevem Jobsem⁵ (v prezentaci, která

⁵ Steven Paul Jobs – zakladatel a bývalý výkonný ředitel společnosti Apple

je považována za jeho nejpůsobivější) společně s první verzí iPhone v roce 2007. Tato událost naprosto změnila vývoj mobilních operačních systémů.

V průběhu let došlo k mnoha změnám v nepřetržitém vývoji, během kterých Apple vytvořil jednu z nejlépe podporovaných platforem s velkou základnou vývojářů třetích stran. Mezi hlavní vymoženosti iOS patří nepochybně App Store. Jedná se o digitální distribuční službu, která v současnosti čítá více než 1 300 000 aplikací.

Důležitým prvkem při nástupu iOS byl kapacitní dotykový displej, které předchozí typy smartphonů postrádaly, a místo něj využívaly buď fyzická tlačítka nebo rezistivní dotykový displej společně se stylusem. Díky této technologii a odstranění fyzické klávesnice, uvedl jako primární ovládací prvek dotyk. S tím se pojí i celková propracovanost a inovativnost uživatelského prostředí. [4]

I přes to, že Apple stojí za mnoha revolučními prvky ve vývoji mobilních operačních systémů, jeho podíl na trhu s chytrými telefony není nejvyšší. V současnosti činí zhruba 18%. [2] To je ovšem dáno určitou uzavřeností ekosystému produktů od společnosti Apple, což ale může na druhou stranu působit pro některé zákazníky jako exkluzivita.

Uživatelské rozhraní a design

Přestože je iOS již ve své osmé verzi (iOS 8), její základní rysy, které byly definovány již v první verzi, jsou stále rozpoznatelné (například pozvolný vývoj ikon). K výrazným změnám došlo při přechodu z verze iOS 6 na verzi iOS 7. Od skeuomorfismu⁶ a typických blýskavých tlačítek se přesunul iOS k čistému flat designu spojenému s minimalismem. Tento přechod vyvolal četné diskuze okolo flat designu, ale s ohledem na konkurenční operační systémy využívající více či méně flat design pro jejich uživatelské rozhraní se zdá tento krok jako zcela logický, ba dokonce nutný pro další vývoj iOS.

Poslední osmá verze pokračuje ve šlépějích iOS 7 a snaží se elementy UI ještě zdokonalit. iOS 8 se drží těchto principů:

- Deference (Úcta, Podřízenost, Zdrženlivost),
- Clarity (Srozumitelnost),

⁶ Skeuomorfismus – vizuální styl založený na napodobování objektů již existujících v reálném světě.

- Depth (Hloubka).

UI má za hlavní úkol pomoci uživatelům co nejlépe porozumět a snáze interagovat s prostředím OS. Text musí být vždy čitelný, ikony jednoduché a všeřikající. Vrstvy a jejich pohyb zvyšuje prožitek i porozumění uživatele. [5] Těchto zásad se vývojáři společnosti Apple drží a aplikují je i na zbylé produkty.

Nedílnou součástí iOS se od páté verze platformy stal i inteligentní osobní asistent nazvaný Siri. Jeho hlavním účelem bylo hlasové ovládání vybraných funkcí systému a zrychlené získávání informací z internetu. Tato novinka tak rozšířila UI a usnadnila interakci především ve ztížených podmínkách, např. při řízení automobilu.

1.2.1.3 Windows Phone



Obr. 3. Windows Phone 8.1 – domovská obrazovka a nastavení

Třetím, i když v prostředí mobilních platform spíše upozaděným, operačním systémem je Windows Phone vytvořený společností Microsoft. Windows Phone navazuje na svého předchůdce Windows Mobile. Poprvé byl představen v roce 2010 ve verzi 7 (návaznost na operační systém Windows 7). Nynější verze je opět paralelou pro desktopový OS, a tedy verze 8.1. V lednu 2015 byla oznámena následující verze Windows 10 Mobile. Windows Phone je distribuován mezi více výrobců, ovšem výsadní postavení zaujímala finská společnost Nokia, která uzavřela se společností Microsoft kontrakt o spolupráci. V roce 2013 prodala Nokia část firmy zabývající se tvorbou mobilních telefonů právě softwarovému gigantu Microsoft. Tato divize nyní vystupuje pod názvem Microsoft Mobile.

Uživatelské rozhraní a design

Pro mobilní operační systém Windows Phone je typická vizualita navazující na desktopovou verzi OS. Avšak tzv. styl Metro (nyní oficiálně zvaný Modern UI), který je založený na dlaždicích využívajících flat designu, byl zveřejněn nejprve právě v mobilní verzi, a to ve Windows Phone 7. Ta předznamenávala brzký příchod tohoto rozhraní i na klasické počítače.

Na dlaždicích⁷ je založená celá úvodní obrazovka mobilního OS. Tyto dlaždice jsou snadno přenastavitelné, přemístitelné a jejich velikost je nastavitelná. Informace v nich jsou zobrazovány v reálném čase. Důležitý je také fakt, že dlaždice umožňují umístit na úvodní obrazovku nejen zástupce aplikací, ale například i webové stránky či rychlé kontakty. [6]

Celkový vizuální styl se ubírá striktně vytyčeným směrem k flat designu, který zaručuje čistotu, jednoduchost a díky celkovému rozvržení také rychlé a snadné ovládání. Velký důraz je kladen na typografii, která tvoří základní kámen vizuality uživatelského rozhraní. To umožňuje více se zaměřit na vlastní účel a obsah dalších aplikací.

Tak jako u konkurenčního iOS, i pro Windows Phone byl vytvořen inteligentní osobní asistent - Cortana. Ten byl přidán s příchodem verze Windows Phone 8.1. Její vývoj ještě nebyl ukončen a prozatím běží v beta verzi.

⁷ Anglicky – Live Tiles

1.2.2 Trh a vliv na UI

Smartphone lze v dnešní době označit za módní zboží. Vysoká poptávka dává prostor výrobcům, aby uváděli na trh stále častěji nové produkty. Protože je konkurence veliká, snaží se jednotliví výrobci o neustálý progres, a často zasahují i do softwarové výbavy smartphonů. Tyto zásahy mají odlišit jejich produkt a také přinést nové funkcionality. To se projevuje na celkovém řešení uživatelského rozhraní, a to především u zařízení postavených na platformě Android.

Velké korporace jako jsou Samsung či HTC často přetvářejí základní verzi Androidu. Příkladem může být např. HTC Sense nebo Samsung TouchWiz. Mimo kosmetické zásahy se do systému přidávají aplikace - jak aplikace od výrobce smartphonu, tak i aplikace třetích stran. To zásadně ovlivňuje chování uživatele a může zapříčinit např. ztížení ovládání systému při přechodu na odlišné zařízení i přesto, že používá stejný operační systém.

Vzhledem k dříve zmíněným hlasovým ovládním, je nutností nyní uvést ještě rozšíření uživatelského prostředí od společnosti Samsung. Ta přinesla do dané platformy Samsung S Voice, který složí jako hlasové ovládání přístroje, či k získávání informací z internetu.

2 UI, UX A USER CENTERED DESIGN

Uživatelské rozhraní a uživatelská zkušenost tvoří základní stavební kameny interakce uživatele a zařízení. V určité míře se s těmito elementy uživatel setká při jakékoliv práci s mechanismem stroje, ať už se jedná o moderní smartphone nebo parní stroj. Důležitá je vzájemná propojenost UI a UX. Pokud jeden prvek nefunguje správně, stěžuje se tím interakce uživatele s přístrojem a následně se zhoršuje i celkový dojem.

2.1 UI

User interface neboli uživatelské rozhraní je místo, v němž dochází k setkání uživatele a zařízení, a k jejich vzájemné interakci. Ze strany uživatele se jedná o úkony působící na chování přístroje. Ten na druhou stranu poskytuje odezvu – zpětnou vazbu.

2.1.1 Vývoj

Uživatelské rozhraní nás provází od prvopočátku prvních vynálezů. Tato bakalářská práce se zaměřuje na vývoj především grafického rozhraní souvisejícího s vývojem elektronických zařízení. Předchůdcem grafického rozhraní bylo rozhraní založené na textu zvané NLS⁸, které již využívalo myši. Toto rozhraní využívalo hyperlinků k provázání mezi dokumenty a daty. Na tento koncept navázala společnost Xerox, která v roce 1981 představila veřejnosti první černobílé grafické rozhraní založené na systému oken. Tento krok představoval zlom ve vývoji rozhraní. Firmu Xerox začali následovat i ostatní technologické společnosti jako Microsoft či Apple.

V následujících dekádách se do vývoje grafického rozhraní zapojilo několik dalších firem (např. IBM). Výsledkem jejich snažení bylo množství rozdílných rozhraní, která ovšem povětšinou vycházela ze stejného principu oken. Jedním z podstatných momentů bylo vytvoření rozhraní s překrývajícími se okny. Tento princip je využíván dodnes.

2.1.2 Principy UI

Pro každé uživatelské rozhraní je důležitá struktura. Ta by měla dodržovat jasně řečená a pochopitelná pravidla. Jednotlivé prvky by měly být organizovány logicky, s ohledem na jejich význam, podobnost či odlišnost. Neméně důležitá je také jednoduchost. Časté

⁸ NLS – též zvaný On-Line System

úkony by měly být snadné a pro náročnější je třeba vytvořit zkratky. Množství informací předávaných uživateli musí být zobrazeno v rozumné míře. Příliš mnoho dat působí rušivě. Také je nutné strukturovat je dle důležitosti a rozdělit ovládací prvky od samotného obsahu. Zpětná vazba informuje o všech důležitých změnách, ale vždy tak činí způsobem, který je pro uživatele srozumitelný. Celkové chování systému by mělo být přívětivé, např. chyby způsobené uživatelem by mělo být možné odstranit použitím funkce „Zpět“. V neposlední řadě je vhodná soudržnost celého systému, opakování prvků – ikon, animací, pohybů – pro stejné funkce. [7]

Při dodržení výše zmíněných pravidel je výsledný dojem z uživatelského rozhraní velice pozitivní. Uživatel se i bez vynaložení přílišného úsilí snadno orientuje a interakce s přístrojem mu nečiní problémy.

2.2 UX

User eXperience – uživatelská zkušenost je pojem vztahující se k emočním projevům, chování a náladě uživatele během používání přístroje či aplikace. Popisuje, jak vnímá uživatel interakci.

2.2.1 Vývoj

Přestože pojem UX byl pro širší veřejnost znám díky Donaldu Normanovi⁹ již od devadesátých let, do roku 2007 byl shledáván spíše jako formální disciplína v oboru webdesignu. Uživatelská zkušenost se stala klíčovou součástí webu. Přeměnila se z umělecké formy do vědy zaměřené na prožitek uživatele. Nyní se UX designér pohybuje na hraně mezi uměním a vědou. Věda o uživatelské zkušenosti je zároveň průvodcem či příručkou, která ukazuje cestu k zvýšení a udržení návštěvnosti, ke zlepšení prodeje produktů, ale i k samotné optimalizaci designu. Design uživatelského rozhraní se mezitím přetransformoval z volně školené disciplíny do plně podporovaného předmětu vysokoškolských studií. O jeho důležitosti svědčí i to, že současní tvůrci mobilních operačních systémů zveřejňují příručky, které jsou založeny na předchozím získávání informací o zkušenostech uživatelů, a které vysvětlují jak navrhovat aplikace pro daný systém. [8]

⁹ Donald Norman – ředitel The Design Lab na University of California, San Diego

2.2.2 Principy UX

Základní podmínkou pro pochopení UX je rozdílnost situací, ve kterých se uživatel nachází. Záleží na tom, kde, za jakým účelem a jaké zařízení používá. Smartphone není počítač a zkušenosti uživatele s těmito zařízeními budou odlišné. Pro uživatele smartphonů platí, že povětšinou užívají zařízení během jiné činnosti, a jejich časové možnosti jsou omezené. Tento fakt je potřeba zvážit a snažit se zredukovat množství informací, které jsou uživateli předávány. Na druhou stranu lze předpokládat, že uživatel, který se nachází u počítače, má více času.

Mezi tři základní principy UX lze uvést:

- zaměření se na uživatele,
- získávání informací od uživatele,
- opakované testování a analyzování informací.

Již při tvorbě kontextu je nutné zaměřit se na uživatele. Pokud aplikace nabízí funkce, které uživatel nepotřebuje nebo nevyužije, nebude o ně zájem. U návrhu rozhraní se musí vzít v potaz zvyklosti vycházející z UX. Pokud bude uživatel nucen aplikaci prohledávat pokaždé, když bude chtít použít některou z fundamentálních funkcí, nebude mít chuť aplikaci používat. Vhodné je tedy pokusit se získat co nejvíce informací a zvážit je ještě před začátkem samotné tvorby.

I když jsou při tvorbě sebelepší aplikace dodrženy všechny již dříve prozkoumané zásady UX, je nutné stále komunikovat s uživatelem. Nejen odměnou, ale i pomocnou rukou je každá uživatelská zpětná vazba. Informace v ní mnohdy mohou usnadnit a uspišit vývoj další verze aplikace. Proto by měl mít uživatel možnost kdykoliv se vyjádřit.

Od určité fáze vývoje je nutné zahájit testování aplikace, funkcionalit a principů ovládání. K tomu slouží tzv. Iterative design – jedná se o způsob navrhování s opakujícím se prototypováním, testováním a analyzováním aplikace. Tímto postupem lze získat údaje a výsledky pro zhodnocení dosavadního stavu použitelnosti (upotřebitelnosti) aplikace. Ke zhodnocení slouží pět základních kritérií:

- snadnost učení se – uživatel se rychle sžije s ovládáním,
- účinnost používání – uživatel je schopen produktivního využívání aplikace,
- jednoduchost zapamatování si – uživateli nečiní problém se k aplikaci po určité době vrátit,

- málo chyb – uživatel učiní během užívání jen několik chyb, které nejsou závažné,
- příjemnost používání – uživatel je spokojen.

Pro pozitivní přijetí od uživatelů je nutné, aby aplikace obsahovala co nejméně negativně se projevujících elementů. Ba naopak, vyzdvižení kladných prvků je na místě. Důležitá je v tomto případě spolupráce UI a UX.

2.3 UCD

Velmi blízkým příbuzným UX je i UCD – User Centered Design neboli design zaměřený na uživatele. Zde se při procesu navrhování designu především klade důraz na potřeby a přání uživatele, a to během každého stádia tvorby. [10]

Základní tezí filosofie UCD je to, že produkt má vyhovět uživateli, nikoliv naopak. Mechanismus a uživatelské rozhraní mají být navrhovány dle potřeb uživatele a ne být omezovány technickou či vizuální stránkou. V potaz se berou i vnější vlivy na uživatele, např. etnografické.

Pro UCD byl vytvořen i ISO¹⁰ standard sestávající z šesti bodů:

- design je založený na znalosti uživatelů, úkolů a prostředí,
- na vývoji se podílí uživatelé,
- design je upravován dle hodnocení uživatelů,
- proces se opakuje,
- design se zaměřuje na uživatelskou zkušenost,
- designérský tým zahrnuje víceoborové znalosti a zkušenosti. [11]

Jak je patrné z informací uvedených v předchozích podkapitolách, uživatelské rozhraní (UI), uživatelská zkušenost (UX) a design zaměřený na uživatele (UCD) jsou tři vzájemně propojené a interagující elementy tvorby návrhu aplikace. Tento fakt ještě více vyzdvihuje jejich důležitost.

10 ISO – Mezinárodní organizace pro normalizaci (ISO 9241-210)

3 VOLNÝ ČAS

Volný čas je doba, během které jsme oproštěni od práce, sociálních a rodinných závazků. Během ní provádí člověk činnosti dle jeho vlastní vůle, intenzitou, která mu pomůže dosáhnout odpočinku (fyzického či psychického), a rozptýlení. Tyto činnosti mohou být aktivní i pasivní. Je to tedy souhrn všech činností, které lidé konají pro vlastní blaho. [12] Důležité také je, že během volného času se nehledí na prospěšnost jedince pro společnost.

Každý člověk by měl správně strávit 1/3 dne spánkem, 1/3 dne prací a 1/3 dne odpočinkem. Volný čas tak, jak ho známe, přišel až se zavedením osmihodinové pracovní doby. Mnohdy však nelze přesně oddělit volný čas od pracovního. Objevují se situace, které splňují podmínky pro zařazení do pracovního procesu a zároveň i do volného času, např. pracovní schůzka během hraní tenisu. Volný čas plně souvisí s životním stylem. Ten se především v průběhu posledních desetiletí stává stále více dynamickým. Dnešní nároky společnosti na člověka jsou o poznání vyšší a je zřejmá provázanost volného času se společností, jejími hodnotami a chováním. Proto se volnočasové aktivity u jedinců z různých společností nebo společenských vrstev liší. I přes to, že byl zjištěn větší význam volného času pro společnost, jeho pozice je mnohdy spíše na okraji, jelikož nepodporuje produktivitu, která se v dnešní době řadí mezi hlavní kritéria člověka.

Protože je volný čas shledáván jako určitý druh svobody a svobodného rozhodování, byl do Mezinárodní deklarace lidských práv zařazen článek, který jej upravuje.

3.1 Vliv volného času

Způsob strávení volného času má vliv především na mladší generace. Plně ovlivňuje jejich růst a vývoj. Proto je vhodné, aby společnost umožnila mladým lidem strávit čas stylem, který je jim nejvíce příjemný. Tím se ve výsledku omezí negativní vlivy na rozvoj osobnosti. Velkým problémem současné společnosti se stává workoholismus neboli závislost na práci. Jedná se o stav, kdy je člověk zainteresovaný pouze do své práce, je neschopen odpočívat a postupně opouští své volnočasové zájmy.

3.2 Vliv na volný čas

Volný čas (potažmo celkový životní styl) se vzájemně ovlivňuje s mnoha faktory. Mezi stěžejní patří:

- věk a pohlaví,
- fyzické a psychické zdraví,
- zaměstnání a příjem (+ společenská vrstva),
- rodina (vztahy),
- lokalita a infrastruktura.

3.3 Způsob trávení volného času

Mimo sociální faktory je volný čas ovlivněn také geografickým prostředím. Díky globalizaci se však tento faktor stává méně a méně důležitým. V době, kdy má společnost k dispozici moderní letadla vytvořená za účelem přepravy na velkou vzdálenost, se stává stále více módní záležitostí trávení času zahraniční turistikou. Novinky se objevují i mezi sporty.

Růst vědy a výzkumu, změny v ekonomické i společenské sféře, v dnešní době zvyšují kvalitu a počet možností trávení volného času. Způsob trávení volného času lze rozdělit do dvou základních skupin – aktivní a pasivní.

Aktivní způsob trávení volného času

Aktivní způsob trávení volného času pomáhá vyrovnávat jednotvárnou zátěž člověka, např. dlouhé sezení před počítačem v práci nebo ve škole. Pomáhá v posilování zdraví a zdravého životního stylu. V případě kolektivních činností také usnadňuje začlenění se do společnosti.

Pasivní způsob trávení volného času

Lidé, kteří jsou v průběhu pracovní části dne fyzicky více vytěžováni, často volí pasivní způsob trávení volného času, který je pro ně logicky příjemnější variantou. Patří zde např. sledování televize a filmů nebo hraní počítačových her. Neblahým faktorem pasivního způsobu trávení volného času je však vliv na vznik patologických charakterových rysů a podpora nezdravého životního stylu.

Způsob trávení volného času lze také rozdělit podle Dumazediera¹¹ do pěti kategorií:

- činnosti manuální,

¹¹ Joffre Dumazedier – francouzský sociolog volného času

- činnosti fyzické,
- činnosti estetické,
- činnosti intelektuální,
- činnosti sociální.

S ohledem na vývoj doby se přidala i šestá kategorie:

- činnost spotřební. [13]

3.4 Volný čas a technologie

K rozvoji volného času přispěly bez pochyby i nové technologie. Mnoho z technologií, které nyní využíváme v průběhu volnočasových aktivit, byly původně navrženy za zcela jiným účelem, např. armádní technologie či technologie pro vědecké a zdravotnické účely. Některé z nich pak prošly úpravami, aby lépe sloužily běžným uživatelům. S ohledem na tento vývoj se začaly technologie vyrábět přímo pro volný čas a komerční využití.

3.5 Polovolný čas

V nynější době se již používá vcelku moderní termín polovolný čas. Jedná se o činnosti, které jedinec vykonává částečně ze záliby, částečně z povinnosti. Do polovolného času je možno řadit například aktivity prováděné s rodinou či s partnerem, ale také přípravu do práce, sebezdokonalování se např. v jazycích. Spadají sem však i aktivity, které jsou vykonávány pro potěšení, ale přinášejí určitou finanční odměnu.

4 ANALÝZA TRHU A KONKURENCE

Vývojem aplikací se v dnešní době zabývá velké množství tvůrců. Jen do App Store přibývají měsíčně desítky tisíc aplikací. Je tedy jasné, že na trhu s mobilními aplikacemi je konkurence obrovská. Každá nová aplikace proto musí být promyšlená, alespoň z části originální a inovativní, a v neposlední řadě také výborně zpracovaná, aby měla šanci získat si své uživatele. V návrhu aplikace se autor zaměřuje na téma vyhledávání a správu volnočasových aktivit.

4.1 Vytyčení cíle aplikace

Nejvhodnější situací při tvorbě jakéhokoliv produktu je nalezení mezery na trhu. Pokud tvůrce přijde s nápadem, který před ním ještě nikdo nepřinesl, má jeho idea velký potenciál k úspěchu. Ne vždy však nápad stačí. Ovšem v dnešní době vytvořit zcela originální a nikým ještě neviděný produkt je poněkud obtížné. Často tedy dochází spíše k inovacím jednotlivých nápadů nebo ke snaze o pojetí produktu (v tomto případě tedy aplikace) jinak.

Studium vysoké školy, tak jako studium předchozích škol, s sebou nese jistou časovou náročnost, která studenta omezuje v jeho svobodě. Často se musí vzdát mnoha svých koníčků, buď proto, že na ně zkrátka nemá čas, nebo se například musí kvůli studiu částečně přestěhovat do místa, které je pro něj nové a ve kterém nezná možnosti trávení volného času. Jistě, pro takové případy již existuje mnoho webových stránek, na kterých si může najít informace o daném místě, o plánovaných akcích či nejbližší kavárně. V nejzazším případě stále existuje Google. Tyto stránky (vyjma Googlu) však neposkytují mnoho funkcionalit. Také jejich procházení nepatří mezi nejpříjemnější činnosti. Proto je tato práce zaměřena na vytvoření aplikace, která by uživateli poskytovala maximální komfort, jednoduchost ovládání, rychlost procházení a v neposlední řadě také vizuálně příjemné prostředí.

Otázky, které byly při psaní této práce položeny, zněly takto: „Jak co nejvíce zjednodušit uživateli vyhledávání akcí pro volný čas?“, „Jak je co nejjednodušeji spravovat?“. Je ovšem potřeba nalézt odpovědi na více „podotázek“, týkajících se např. financí či zájmů uživatele. Dopodrobna budou tyto otázky rozebrány v praktické části (kapitola Koncept).

4.2 Cílová skupina

Cílová skupina – faktor, který je nutno zvážit jak při tvorbě konceptu aplikace, tak i při vlastní strategii propagace. Je poměrně neefektivní pokoušet se vytvořit aplikaci pro všechny uživatele. Proto je potřeba položit si otázku, pro koho má být aplikace určena. Uživatelé jsou rozděleni do mnoha segmentů, z nichž každý má svá jistá specifika. Jakmile je jasné, pro kterou skupinu má být aplikace určena, musí se na ni zaměřit analýza. Následně získané informace se musí vzít v potaz ve vývoji a ten by se měl ubírat tím směrem, který cílová skupina očekává.

Zaměření se na jednu cílovou skupinu má několik výhod. Mimo to, že je snazší skupinu dokonale poznat, jsou tu i další elementy. Zjednoduší se například propagace, což snižuje i finanční náklady, které s sebou marketingová komunikace nese.

Při výběru cílové skupiny pro aplikaci, která je navržena v této práci, je segmentace učiněna především na základě demografických a psychografických faktory. Mezi demografické faktory patří věk, pohlaví, vzdělání, povolání, rodina, apod. Psychografická segmentace je pak založena na způsobu životního stylu.

Stěžejními faktory pro navrhovanou aplikaci byly věk, rodina a vzdělání. Jako výsledná cílová skupina byli zvoleni uživatelé ve věku **18-34 let, svobodní, s aktivním životním stylem**. Důvody:

- **Věk** – Navrhovaná aplikace je především zaměřená na aktivně žijící uživatele. Lidé v této věkové skupině pravidelněji vyhledávají možnost využití volného času. Mimoto mají již povětšinou zajištěný stálejší příjem financí, na což i navazuje funkcionalita aplikace. Důležitá je také věková segmentace uživatelů smartphonů. Navrhovaná aplikace je primárně tvořena pro systém iOS (nejen, ale hlavně pro něj). Statistika uživatelů ukazuje, že věková skupina 18-34 let tvoří 46% všech uživatelů iPhone. [14] Je tedy zřejmé, že tito lidé mají lepší vztah k využívání technologií, což zvyšuje šanci používání právě navrhované aplikace.
- **Svobodní** – Jak již bylo výše zmíněno, volný čas je založený na nezávislosti a možnosti rozhodovat se bez limitů. Volnočasová aktivita uživatelů, kteří jsou svobodní, je méně vázána. Lidé, kteří již mají rodinu, se jí věnují a tím se snižuje jejich využití volného času.
- **Aktivní životní styl** – Předpokladem pro použití aplikace, která vyhledává možnosti jak aktivně strávit volný čas, je i aktivní způsob života. Za důležité může

být považováno, že takoví lidé se častěji setkávají se svými přáteli, což zvyšuje šanci na určitý způsob propagace aplikace, kdy ji uživatel může svým známým doporučit.

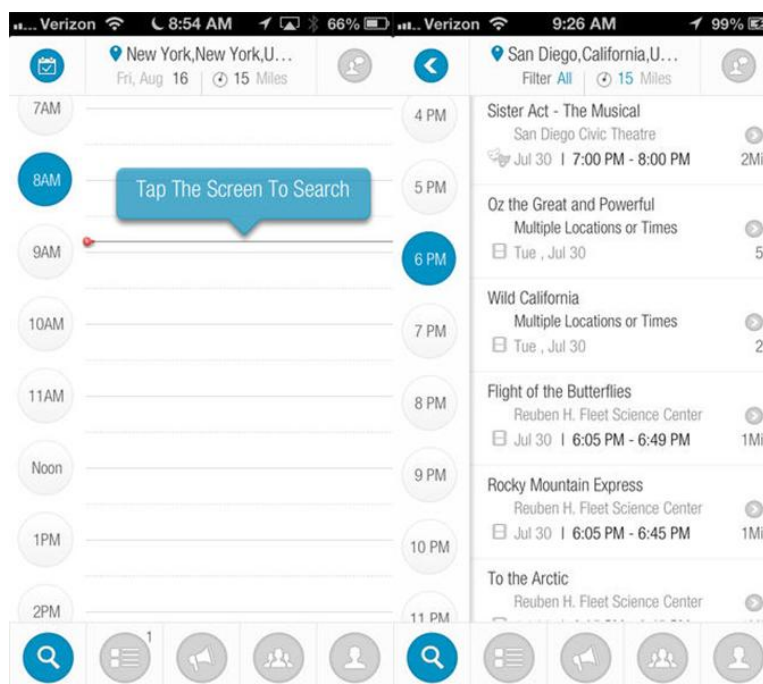
4.3 Konkurence

Nárůst aplikací v jednotlivých obchodech je obrovský. Vyvinout úspěšnou aplikaci není jednoduché. Je potřeba vytvořit přidanou hodnotu, proto je vhodné projít si konkurenční aplikace. I když je navrhovaná aplikace určena primárně pro iOS, do budoucna by měla mít šanci uplatnit se jako multiplatformní. Z tohoto důvodu se práce zabývá také srovnáním jednotlivých digitálních distribučních platforem rozdílných operačních systémů.

4.3.1 iOS

4.3.1.1 Time to enjoy

<https://itunes.apple.com/us/app/time-to-enjoy/id506433804?mt=8>



Obr. 4. Time to enjoy – uživatelské rozhraní

Time to enjoy („Čas pro zábavu“) je aplikace, která na základě volného času v uživatelské kalendáři, a v kombinaci s lokalitou, ve které se právě nachází, nabídne přehled všech dostupných událostí. Aplikace se zaměřuje jak na Ameriku a Kanadu, tak i na Evropu. Ne vždy však aplikace zobrazí veškeré plánované události.

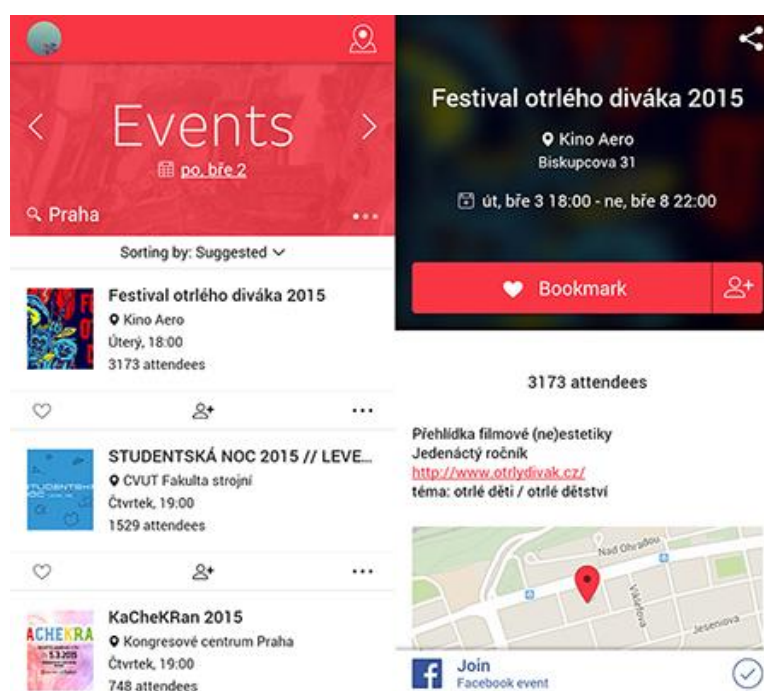
Vizuální prostředí aplikace je účelně jednoduché, čisté. Přesto však není nikterak okouzlující, působí lehce zastarale a občas se ztrácí přehlednost.

Aplikaci je možné propojit s Facebook účtem. U určitých funkcí je to dokonce nutností. Velkou nevýhodou je nemožnost uložit zájmy. Uživatel musí při každém hledání znovu zadávat tytéž informace.

Pozitivní na aplikaci je samotný kalendář, a s ním spojený přehled o událostech, které si uživatel uloží. Dále je možné vytvářet události přímo v aplikaci – to však může působit dvojsečně. Uživatel sice může vytvořit událost, nicméně se může stát, že budou vytvářeny falešné události.

4.3.1.2 Vamos

<https://itunes.apple.com/app/id546732445?mt=8>



Obr. 5. Vamos – uživatelské rozhraní

Aplikace vytvořená pro vyhledávání akcí především ve velkých městech. Její název je odvozen z portugalštiny a znamená „Jdeme“. Aplikace samozřejmě nabízí propojení s účtem na Facebooku. Při prvním spuštění se aplikace dotáže na místo, ve kterém má nadále vyhledávat události. Toto místo je možné následně změnit. Události jsou pak rozděleny do kategorií „Normální události“ a „Noční život“. Třetí kategorie je pro všechny události, kterých se účastní uživatelovi přátelé.

Funkčnost aplikace naznačuje, že je cílená spíše na západní trh. Vyhledávání pro města jako je např. New York funguje bezchybně. Částečně funguje i u měst typu Praha. Pro relativně menší města jako je Zlín se stává, že nenajde ani jednu událost.

Hlavními funkcemi mimo vyhledávání je např. možnost prohlédnutí si všech událostí na mapě, což přináší zvýšenou míru přehlednosti. Mimo funkce patří k výhodám i čistý design. Dále aplikace obsahuje zjednodušený kalendář, ve kterém je možnost navolit si tři časové úseky zobrazených událostí (Dnes, Příští víkend, Tento týden).

Záporným faktorem u používání aplikace je nemožnost nastavení okruhů zájmů. Jediným elementem rozhodujícím během vyhledávání je tedy lokalita.

4.3.1.3 *Eventsions*

<https://itunes.apple.com/app/eventsions/id512105035?mt=8>



Obr. 6. *Eventsions* – uživatelské rozhraní

Tato aplikace předpokládá propojení s účtem na Facebooku. Dokáže pracovat i bez něj, ale v případě využití účtu na sociální síti vyhledává události na základě preferencí uživatele i jeho přátel. S tím souvisí i další funkce, jako je např. sdílení akce či pozvání na událost. Události mohou být přidávány do kalendáře a je dokonce možné kupovat vstupenky. Vyhledávání je ovšem dostupné pouze pro Spojené státy americké a Kanadu. Využitelnost této aplikace pro evropského uživatele nastává jen v případě cestování. Přehled událostí je možné zobrazit i na mapě, což ale při větším počtu událostí působí poněkud nepřehledně. K tomu aplikace využívá mapy od společnosti Google.

Mimo lokalitu a preference získané ze sociální sítě využívá aplikace při vyhledávání i řadu různých kategorií. Těch je přesně dvacet pět a jsou znázorněny sérií ikon, kterou jsou ne vždy k rozeznání.

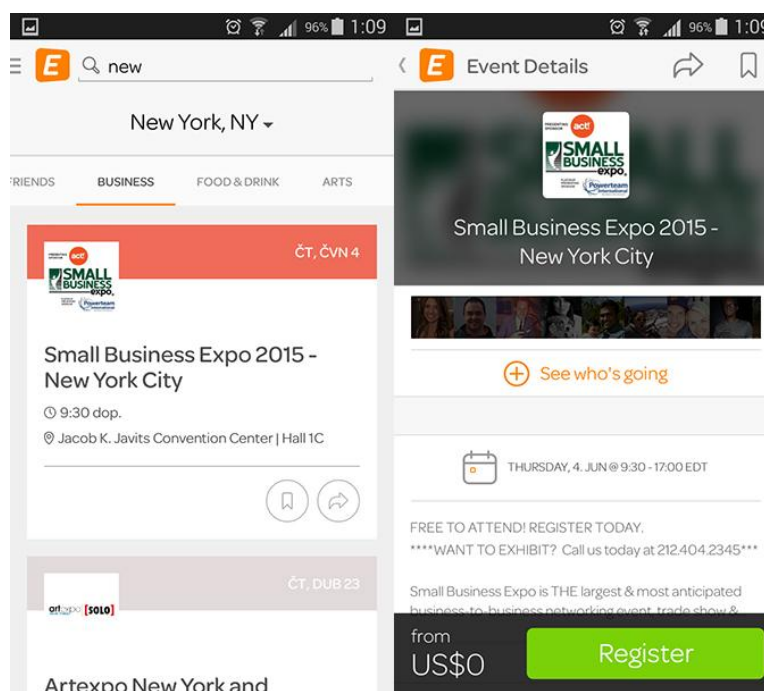
Celková vizuální stránka aplikace je velice zastaralá. Pracuje s prvky skeuomorfismu, který byl využíván u starších verzí operačního systému iOS. V aplikaci se vyskytuje přílišné množství přechodů, zdeformovaných pozadí či ikon, které pocházejí z odlišných sad. Formátování informací je také nepřehledné.

I přes to, že aplikace nabízí funkčně velmi dobrý koncept, díky své vizualitě uživatele spíše odradí. Také celková hodnocení aplikace se pohybují okolo průměru, tedy tři hvězdiček z pěti.

4.3.2 Android

4.3.2.1 Eventbrite

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eventbrite.attendee>



Obr. 7. Eventbrite – uživatelské rozhraní

Nejvíce využívaná aplikace z dané oblasti v Google Play Store. Hlavní funkcí je vyhledávání událostí na základě preferencí, které je uživatel povinen zadat při prvním spuštění. Počet preferencí je omezen na tři. Nabízí také propojení s Facebook účtem. Vyhledávání je možno rozdělit do kategorií podle tří zadaných zájmů. Jako výhoda se jeví

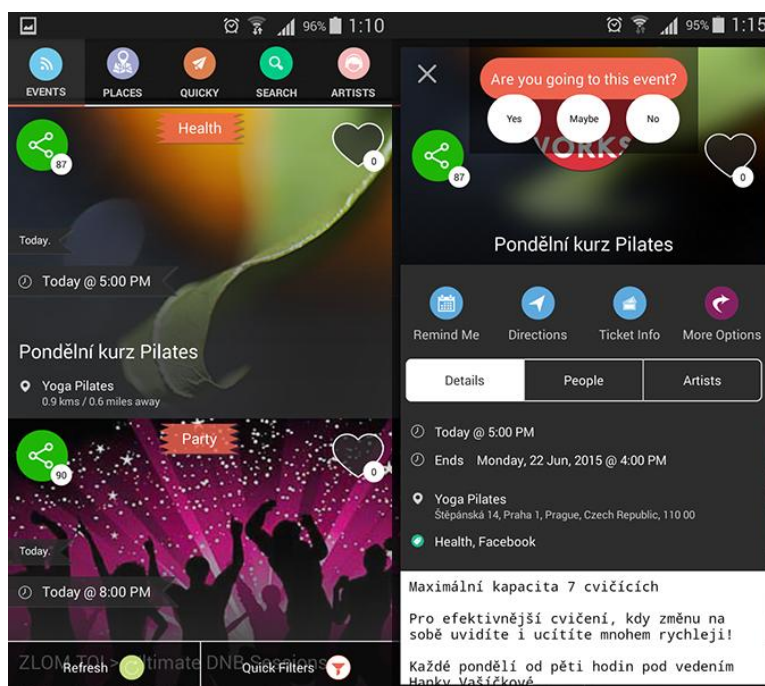
možnost nakupování vstupenek skrz aplikaci. Velkou nevýhodou je fungování aplikace pouze u přednastavených měst. Jedná se především o americká města. Pro Evropu je zde pouze několik velkoměst jako např. Londýn, Paříž či Berlín. Je tedy opět zřejmá orientace aplikace pro západní trh.

Vzhledově působí aplikace velice čistě a příjemně. Využívá principů designu aplikací pro Android. Za jeden z mála nedostatků může být považováno umístění formuláře pro vyhledávání událostí. Ten se nachází v nejvrchnější části displeje, což u moderních smartphonů, které mají větší displeje, způsobuje nepohodlné ovládání. Nelze ovládat jednou rukou (testováno na Samsung Galaxy S3 Neo).

Celkový dojem z aplikace je i přes její nepoužitelnost pro tuzemské trhy kladný, čemuž odpovídá i počet stažení na Google Play Store, který přesáhl jeden milion.

4.3.2.2 Nearify

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nearify.android>



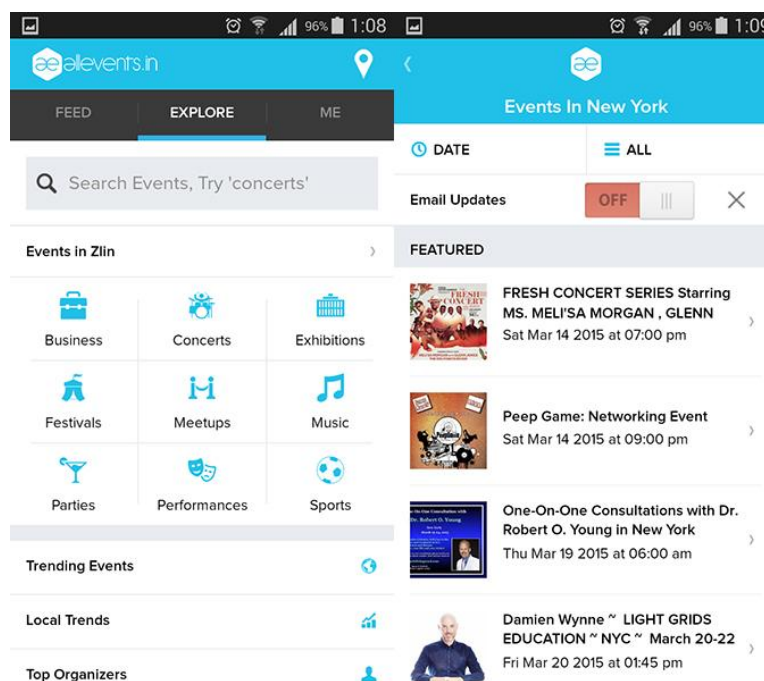
Obr. 8. Nearify – uživatelské rozhraní

Další aplikací určenou pro vyhledávání událostí z Google Play Store je Nearify. Ve srovnání s předchozí se jedná o mnohem méně známou aplikaci. Její počet stažení přesáhl „pouze“ pět tisíc.

Fungování aplikace je velice obdobné jako u Eventbrite. Při prvním spuštění si uživatel zvolí z předem daných kategorií zájmů. Ty ovšem nejsou omezeny počtem tříd a je možné jich zvolit více. Je zde také možnost propojení aplikace s účtem na Facebooku. Poté již může uživatel vyhledávat nejen události, ale i místa, která lze navštívit. Uživatelské rozhraní nepůsobí příliš čistě, ale není nikterak složité a lze si na něj poměrně rychle zvyknout. Je zde ovšem patrné, že aplikace byla vyvíjena i pro iOS; objevují se v ní prvky uživatelského rozhraní právě konkurenčního operačního systému. Pro české uživatele nabízí tato aplikace mnohem více než Eventbrite, a to především proto, že je možné ji využívat i na území České republiky (s lehkými omezeními). Je schopná nalézt mnoho událostí. V průběhu testování této aplikace se objevil neduh v podobě popisů jednotlivých událostí. Aplikace byla ne vždy schopná získat relevantní text anebo měla problém se zobrazením těchto textů, a často zobrazovala i HTML tagy¹².

4.3.2.3 All events in city

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.amitech.allevents>



Obr. 9 All events in city – uživatelské rozhraní

¹² Tag – element značkovacího jazyka HTML

Poslední zkoumanou aplikací pro platformu Android je All events in city („Všechny události ve městě“). Jako u předchozích je možné ji propojit s Facebook účtem. Ten je víceméně nutný pro používání některých jejích funkcionalit a především profilu, což může být považováno za obrovský nedostatek, jelikož i přes rozšířenost této sociální sítě je ještě mnoho lidí, kteří Facebook nevyužívají.

Fungování aplikace je oproti předchozím poněkud odlišné. Při prvním spuštění se uživatel dostane ihned do hlavního menu. Před vyhledáváním vybere město. Poté si může vybrat, zda-li chce zobrazit akce z jednotlivých kategorií, nebo může použít textové vyhledávání.

I když je design uživatelského prostředí čistý a odpovídá standardům ovládacích prvků pro Android, jeho používání je ze začátku poněkud složité. Uživatel musí každý element sám vyzkoušet, jelikož chybí vysvětlení fungování.

Pozitivum naopak představuje ucházející funkčnost pro Českou republiku. Aplikace je schopná vyhledat i některé události mimo Prahu a fungujej dokonce i pro Zlín. Pro menší města typu Uherské Hradiště však již ne. Lze tedy říci, že aplikace nebyla tvořena pouze pro „větší západní trhy“. Celkový počet stažení této aplikace přesáhl zhruba padesát tisíc.

4.3.3 Windows Phone a ostatní

4.3.3.1 LocalEvents for Facebook

<http://www.windowsphone.com/cs-cz/store/app/localevents-for-facebook/a9566c8f-95a2-4639-a8c9-195a78a0d6d1>

Počet aplikací pro smartphony běžící na platformě Windows Phone je mnohem nižší než u konkurenčních operačních systémů. Je tedy těžší nalézt aplikaci, která nabízí alespoň obdobnou funkčnost. Jednou z mála je však LocalEvents for Facebook („Místní Události pro Facebook“). Jedná se o aplikaci, která využívá služeb Facebooku. Ta je schopná vyhledávat události, které jsou založeny prostřednictvím této sociální sítě. Pokud se uživatel nachází poblíž některé z událostí, aplikace jej na to upozorní. Pro chod aplikace je nutností propojení s účtem na Facebooku. Je schopná například i zasílat notifikace o událostech, kterých se účastní uživatelovi přátelé. Dále je možné spravovat a synchronizovat události, které uživatel vytvoří nebo přidá přímo na Facebooku, a také přijímat pozvánky.



Obr. 10. LocalEvents for Facebook – uživatelské rozhraní

Vizuální stránka aplikace není příliš okouzlující. Snaží se co nejvíce využívat prvků uživatelského rozhraní Windows Phone a působí tedy příliš technicky.

Celkově aplikace nepříliš originálně využívá událostí na Facebooku, které je možné spravovat přímo v aplikaci Facebook. Je ovšem možné říci, že k nim usnadňuje přístup a přidává několik funkcí.

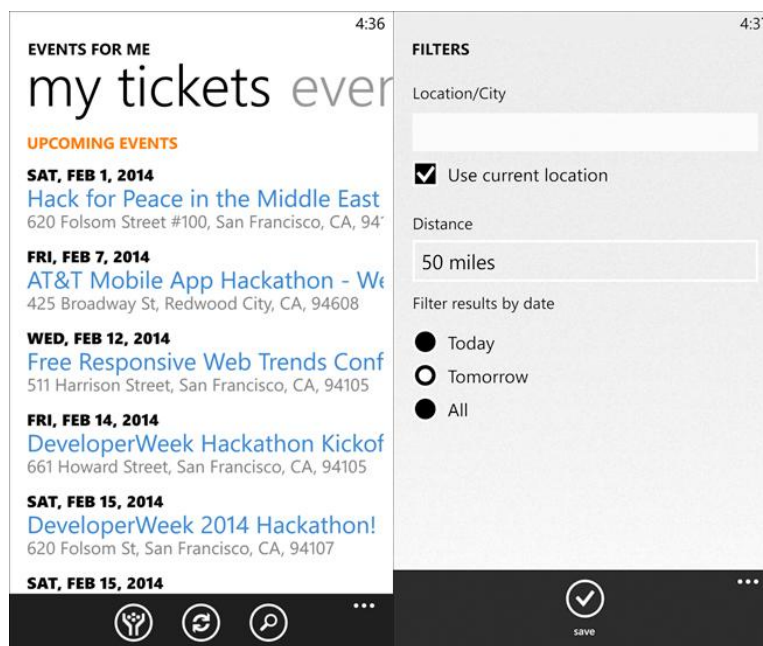
4.3.3.2 Events for me

<http://www.windowsphone.com/en-us/store/app/events-for-me/3369a957-206a-4fd3-bdd4-3910e79553d7>

Events for me („Události pro mě“) je aplikace sloužící jako brána k využívání aplikace Eventbrite. Nevyužívá však všech funkcionalit, ale základní zachovává. Je tedy stále možné vyhledávat události na základě zájmů či lokality. Uživateli také umožňuje nákup vstupenek, které jsou založeny na technologii QR kódu¹³.

Uživatelské rozhraní je založené na Windows Modern UI, a tak se drží v rámci vizuality operačního systému. Nicméně využití typografie v aplikaci není příliš vzhledné a způsobuje celkovou nepřehlednost aplikace.

¹³ QR kód – nástroj pro automatizovaný sběr dat



Obr. 11. Events for me – uživatelské rozhraní

4.3.3.3 Facebook události

Přestože se nejedná o samostatnou aplikaci, Facebook události jsou v současnosti nevyužívanějším způsobem, jak tvořit události. S více jak devíti sty milióny aktivních uživatelů každý den je to zcela logické. Skrz tuto funkci, kterou lze využít na webu i v mobilní aplikaci Facebook, je možné vytvořené události snadno sdílet s přáteli, ale také s veřejností. Díky kalendáři na webu je také přehled událostí velice snadný. Výhodou je možnost komentovat událost a přidávat k ní různé příspěvky, a to i v audiovizuální podobě.

Vizuální stránka aplikace plně odpovídá identitě Facebooku a celkově je velice přehledná. Velkou nevýhodou je absence kalendáře, který by bylo možné využít u webu.

I když Facebook události nabízí výborný přehled všech akcí, které jsou k dispozici či kterých se přátelé uživatele účastní, poměrně nevýhodnou vlastností je uzavřenost a zaměření pouze na události vytvořené uvnitř sociální sítě.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 KONCEPT APLIKACE

Propojení volného času a digitálního prostředí se jeví vhodným, jelikož je téměř nemožné nalézt aplikaci, která by pomáhala s hledáním volnočasových aktivit (především pro lokality typu města Zlín), a která by zároveň měla i přívětivé uživatelské prostředí.

Práce hledá odpovědi na otázky: „Jak co nejvíce zjednodušit uživateli vyhledávání akcí pro volný čas?“, „Jak události co nejjednodušeji spravovat?“. Jako jedna z možností se nabízí propojení sociální sítě s kalendářem uživatele. Tyto dva elementy poskytují možnost pohodlného vyhledávání i spravování jednotlivých událostí.

Existuje předpoklad, že si běžný uživatel, který si vytvoří účet na sociální síti, vyplní ve svém účtu základní informace, jako např. kde žije, kolik je mu let, jaké jsou jeho záliby, a občas označí některý příspěvek za oblíbený. To vše poskytuje dostatečný prostor k získání preferencí každého uživatele. Tyto získané informace lze pak využít k navrhování aktivit či událostí. K dispozici je mnoho sociálních sítí, ale nejvhodnější ze všech je Facebook. Ten (s téměř jednou miliardou aktivních uživatelů denně) představuje největší sociální síť. I přes tento fakt stále existují uživatelé smartphonů, kteří sociální síť nevyužívají. Aplikace tedy očividně nesmí být omezená využíváním účtu na Facebooku.

Druhý bod představuje kalendář, který využívá drtivá majorita lidí. Ve většině operačních systémů má vesměs obdobný formát, a pro uživatele je tedy snadné se v něm orientovat. Proto se pro správu událostí jeví jako nanejvýš vhodný. Uživatel ovšem nebude chtít mít více rozdílných kalendářů, nebude se mu chtít každou chvíli využívat jinou aplikaci. Tento problém vyřešila synchronizace kalendářů. Propojení s Facebookem umožní i synchronizaci jeho událostí. Mnoho lidí však využívá i jiný kalendář. Tím nejčastějším je Google kalendář. Proto bylo vhodné umožnit synchronizaci i s ním. Stále je ale mnoho lidí, kteří si píší poznámky či úkoly ručně na papír, nebo do odlišných aplikací. Z tohoto důvodu jsem umístil do aplikace i možnost tvořit klasická upozornění na události či úkoly uživatele.

5.1 Výsledný koncept

Výsledný koncept tedy počítá s propojením sociální sítě s kalendářem uživatele. To umožní, aby aplikace fungovala správně. Při připojení účtu na sociální síť Facebook si jednoduše získá informace o zálibách a preferencích. Ty lze doplnit ručně i přímo v aplikaci. Díky spojení s kalendářem získá aplikace přístup k informacím o volném čase uživatele, což aplikaci umožní navrhnout události nejen na základě preferencí, ale také brát ohled na vytíženost uživatele. Prezentované události či aktivity budou tedy pro uživatele

vhodné i po časové stránce, a ten již nyní nebude muset kontrolovat, zda-li pro vybranou událost disponuje dostatkem volného času.

Vyhledávání je ovšem podmíněno i dalšími filtry. Mimo zájmy a záliby lze nastavit lokace, pro které se má vyhledávání uskutečnit. Dále je pak možné události filtrovat dle vzdálenosti od tohoto místa, maximální délkou jejich trvání a také dle finanční náročnosti. Uživatel si tedy předem může nastavit nejvyšší částku, kterou je ochoten za účast na události zaplatit.

5.2 Princip fungování

Jakmile je aplikace nainstalována do zařízení a je propojena s účtem Facebook, je možno plně využívat její funkcionality. Pro uskutečnění vyhledávání vybere uživatel lokaci a nastaví filtry (může využít výchozí nastavení, kdy je lokace zvolena podle informací o aktuální pozici s využitím mobilních sítí nebo GPS). Poté zadá v aplikaci vyhledávání.

Po uskutečněním vyhledávání se zobrazí seznam odpovídajících aktivit a událostí. Ty jsou defaultně řazeny chronologicky. Tento seznam lze však také seřadit dle lokace, ceny či názvu. Jakmile uživatel vybere položku ze seznamu, aplikace zobrazí detailní popis. Ten zahrnuje název události, informace o typu události, časové specifikace, cenu vstupenky, lokaci včetně mapy, prostřednictvím které lze otevřít aplikaci navigace, a další, detailnější popis. Uživatel si buď může událost přidat do kalendáře, nebo také sdílet na sociální síť Facebook. V případě, že uživatel událost přidá do kalendáře, ukáže aplikace notifikaci o přidání události a uživatel se dostane zpět na seznam.

5.3 Rozčlenění aplikace

5.3.1 Kalendář

V této sekci aplikace může uživatel spravovat veškeré své události. Kalendář je složen ze dvou částí - měsíce a dnu. V první zmíněné sekci je přehled celého měsíce; uživatel může vidět jednotlivé dny i s počtem událostí na každý den. Pro aktuální den je pod kalendářem také zobrazen přehled akcí.

Pro detailnější náhled si může uživatel zvolit přesný den. Zde je zobrazena nekonečná časová osa se všemi událostmi, jejímž posunem může uživatel procházet všemi dny. Pro urychlení pohybu v rámci dnů je v této sekci také umístěna boční lišta sloužící k přepínání jednotlivých dnů. Lištu je také možné procházet posunem směrem nahoru

a dolů. Pokud se v daný den koná nějaká událost, zobrazuje se na časové ose i s detailnějším popisem. Mimo ni jsou v náhledu také události z ostatních kalendářů. Po zvolení události se uživatel dostane na detailní popis. Zde je možné událost odstranit z kalendáře nebo ji naopak sdílet s přáteli.

Kromě „základních“ události může uživatel přidat i události vlastní. Další funkcí je upozornění na kolizi událostí. Pokud si uživatel přidá např. do Google kalendáře událost, která bude časově kolidovat s událostí v myTime, aplikace uživatele upozorní formou notifikace.

5.3.2 Profil

Sekce profil poskytuje uživateli přehled o tom, kolik událostí již navštívil, jakou vzdálenost kvůli nim urazil a kolik na událostech utratil peněz. Dále je zde možné spravovat Facebook účet a také účet pro Google kalendář.

Důležitou funkcí v této sekci je také správa zájmů a preferencí, které ovlivňují vyhledávání. Nastavit lze i výchozí hodnoty pro vyhledávací filtry (vzdálenost od lokace, čas na jednu událost a rozpočet na jednu událost).

5.3.3 Archiv

Další sekcí aplikace myTime je archiv. Zde jsou uloženy všechny události, kterých se uživatel zúčastnil. Ty je opět možné seřadit dle dříve zmíněných filtrů. Události lze také sdílet nebo z archivu smazat.

5.3.4 Nastavení

Upravovat fungování aplikace lze v sekci nastavení. Uživatel má možnost zvolit například způsob lokalizace jeho pozice, výstrahy či notifikace. Další z funkcí jsou automatické návrhy událostí, díky kterým nemusí uživatel vyhledávat události manuálně. Pro spuštění této funkce nastaví uživatel čas, kdy chce získávat návrhy, jak často je chce získávat a zda-li se návrhy mají odvíjet od pevně dané pozice nebo vždy od aktuální pozice.

Mimo nastavení se v této sekci také nachází informace o aplikaci.

5.4 Název aplikace

Jméno značky tvoří nejdůležitější část identity, jelikož dokáže zachytit stěžejní téma či klíčový popis. Jedná se tedy o velice účinný prostředek komunikace s potenciálním

uživatel. Je tedy nutností vybrat název, který bude všeřikající a zároveň jednoduše pochopitelný. Ovšem musí být také smysluplný a zapamatovatelný. [15]

I vzhledem k těmto argumentům je nutné zvolit název aplikace popisný a co nejstručnější. Jak nazvat aplikaci, která pracuje s volným časem uživatele? Na konci bádání na tuto otázku odpověděla sama otázka. Co je to volný čas? Je to čas, který je jen uživatele. Čas, ve kterém se stará jen o sebe. Jak jej nazývá? „Můj čas.“ Všeřikající a stručný název - myTime. Ovšem tento název v sobě skryl malý problém. myTime aplikace je nativně navrhována pro operační systém iOS, který využívá distribuční platformu App Store. Na této platformě nemohou mít dvě aplikace stejný název. Naneštěstí se však již na App Store jedna aplikace s názvem myTime vyskytuje. Tato aplikace je zaměřena na organizaci schůzek. Proto se nabízela varianta název užitý na App Store doplnit sloganem. Celý název v této verzi bude: „myTime: Spend time the way you love“.

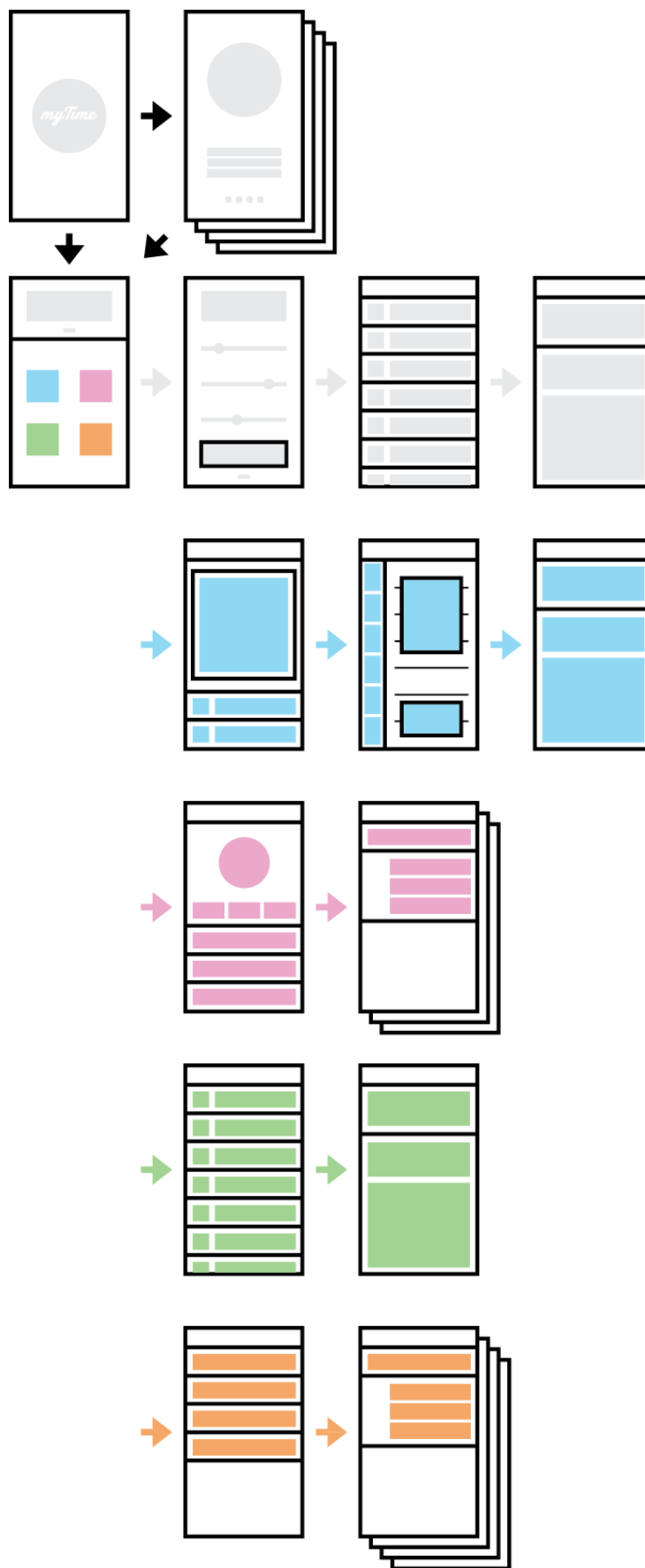
6 NÁVRH STRUKTURY A WIREFRAMU

Před samotnou tvorbou grafického řešení uživatelského rozhraní je nutné si rozvrhnout strukturu aplikace a celkový wireframe¹⁴. V průběhu vývoje u něj samozřejmě dochází ke změnám, a to především během testování prototypu aplikace. Již samotné vytvoření wireframu usnadní vyprodukovat správně fungující a uživatelsky snadno pochopitelnou aplikaci. Na jeho základě je možno rozvrhnout jednotlivé obrazovky a rozmístit funkcionality aplikace v logickém sledu.

Na obr. 12 je vidět zjednodušený náhled wireframu. Ten zobrazuje jednotlivé sekce aplikace.

- **Načítací obrazovka a úvod** – *První řada na obrázku* – Při spuštění se nejprve zobrazí načítací obrazovka. Pokud se jedná o první spuštění, zobrazí se uživateli i úvod, tj. obrazovky, které uvádějí uživatele do aplikace. Ty jsou celkem čtyři.
- **Menu a vyhledávání událostí** – *Druhá řada na obrázku* – Náhled hlavní obrazovky, na které se nachází i menu, a náhled hlavní funkce – vyhledávání. Na dalších obrazovkách se nachází rozšířené vyhledávání, seznam vyhledaných událostí a detail události.
- **Kalendář** – *Modrá řada* – Část pro kalendář. Kalendář je možné zobrazit pro celý měsíc nebo pro jednotlivé dny. Pokud je zobrazen kalendář měsíce, je vedle data dne zobrazen i počet událostí daného dne. Pod kalendářem je i přehled událostí aktuálního dne. Náhled dne zobrazuje časovou osu s událostmi. Osu lze nekonečně posouvat, čímž dochází i ke změnám dnů. Po zvolení události se uživatel dostane na její detail.
- **Profil** – *Fialová řada* – Sekce profil nabízí stručný přehled informací týkajících se uživatele a nabízí nastavení preferencí, filtrů a účtů.
- **Archiv událostí** – *Zelená řada* – Archiv obsahuje události, kterých se uživatel zúčastnil. Je možné zobrazit i detail události.
- **Nastavení aplikace** – *Oranžová řada* – Sekce s nabídkou pro ovládání aplikace. Zde je možné nastavit funkce lokalizace, upozornění, automatických návrhů a také nalézt informace o aplikaci.

¹⁴ Wireframe – drátěný model



Obr. 12 Zjednodušený náhled wireframu aplikace

7 GRAFICKÉ ŘEŠENÍ UŽIVATELSKÉHO ROZHRAŇÍ

Při rozvržení funkcionalit a interaktivních prvků, ale také při vlastním řešení grafického uživatelského rozhraní byl kladen důraz na přiblížení se zásadám uživatelského rozhraní platformy iOS. Aplikace je primárně tvořena pro uživatele iOS, což usnadní takovému uživateli aplikaci ovládat.

Pro vytvoření vizuálního řešení byl zvolen styl vycházející z flat designu, jelikož i přes jistou míru infantilnosti a hravosti dokáže zaujmout svým vzhledem širší uživatelskou základnu.

7.1 Flat design

Flat design je charakterizován minimalistickým vzhledem. Odstraňuje veškeré přebytečné prvky a efekty či elementy, které vytvářejí další dimenze, např. hloubku, světelné efekty, textury apod. Tímto způsobem lze vytvořit velmi jednoduchý a čistý vzhled využívající bílé mezery a světlé barvy. [16]

7.1.1 Ilustrace

Důležitým doprovodným prvkem grafického řešení uživatelského rozhraní je ilustrace, která byla pro účely této práce vytvořena pro načítací obrazovku aplikace a domovskou obrazovku webu. Z vizuální stránky ilustrace následně vychází i ikony, které se vyskytují v aplikaci.

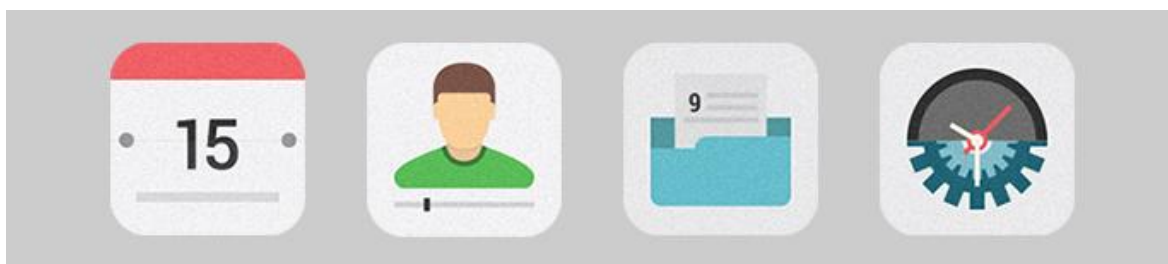


Obr. 13 Ukázka vytvořené ilustrace

7.1.2 Ikony

Ikony jsou velice důležitým elementem celé vizuální stránky aplikace. Jsou schopné nahradit text a usnadnit orientaci, jelikož rychleji než na text reaguje uživatel na vizuální podnět ve formě obrázku.

Ikony byly vytvořeny tak, aby co nejvíce odpovídaly zvolenému stylu a dodržovaly jednotu vzhledu. Na mnoha obrazovkách právě ony tvoří hlavní vizuální prvek.



Obr. 14 Ukázka ikon pro hlavní menu aplikace

7.2 Typografie

Při volbě typografie byl brán ohled na několik faktorů; mimo vzhledu fontu i na jeho dostupnost. Jelikož ilustrace i ikony jsou velice výrazným prvkem, úkolem fontu je spíše je doplnit a nenarušovat jednotu dalšími vizuálními elementy. Proto bylo zvoleno bezpatkové písmo Open Sans a pro nadpisy jeho zúžená verze Open Sans Condensed.

Ahoj, já jsem Open Sans.

Ahoj, já jsem Open Sans.

A já jsem Open Sans Condensed.

A já jsem Open Sans Condensed.

Obr. 15 Open Sans a Open Sans Condensed

Obě tato písmena byla přímo navržena, aby působila neutrálně, ale přátelsky; byla také optimalizována nejen pro tisk a web, ale i pro tvorbu uživatelského rozhraní pro mobilní zařízení. Poskytují dostatečný výběr řezů a jsou tedy velice dobře použitelná. Autorem je Steve Matteson. Mimo to jsou dostupná pod licencí Apache 2.0¹⁵ (obdobu open source licencí), která nabízí možnost použití písma zdarma.

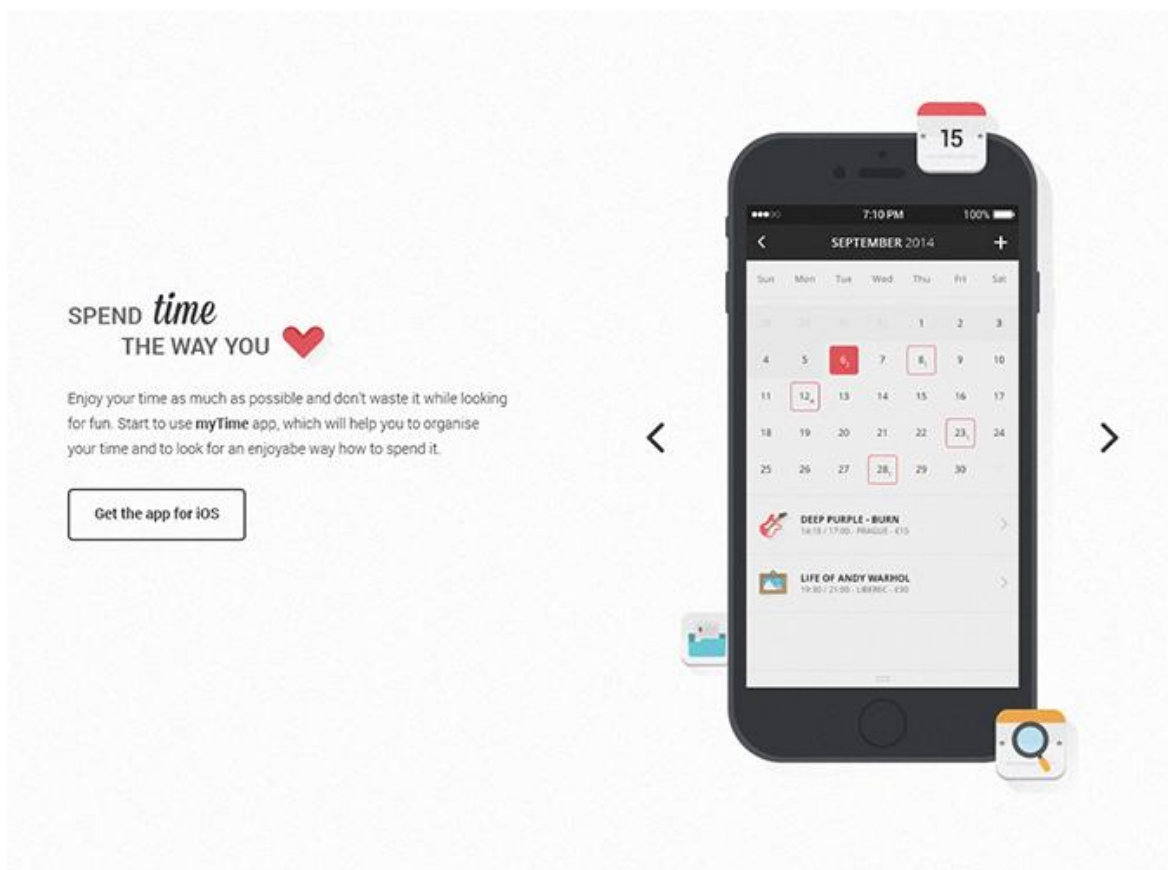
¹⁵ <http://www.apache.org/licenses/>

8 WEB A PROPAGAČNÍ MATERIÁLY

S ohledem na množství denně publikovaných aplikací je nutností propagace. I v případě, že je aplikace originální, nabízí inovativní řešení daného tématu a uživatelské prostředí působí nanejvýš přívětivě, neznamená to však jistý úspěch, jelikož je potřeba aplikaci rozšířit mezi uživatele. Žádní uživatelé znamenají neúspěch aplikace. V současnosti probíhá propagace především v oblasti digitálních medií. Nejčastěji využívanou formou propagace je webová prezentace.

8.1 Web a sociální sítě

Pro aplikaci myTime byla navržena microsite¹⁶, která by měla zaujmout svou vizuální stránkou a zároveň stručně podat základní informace o aplikaci.



Obr. 16 Ukázka microsite – sekce o aplikaci

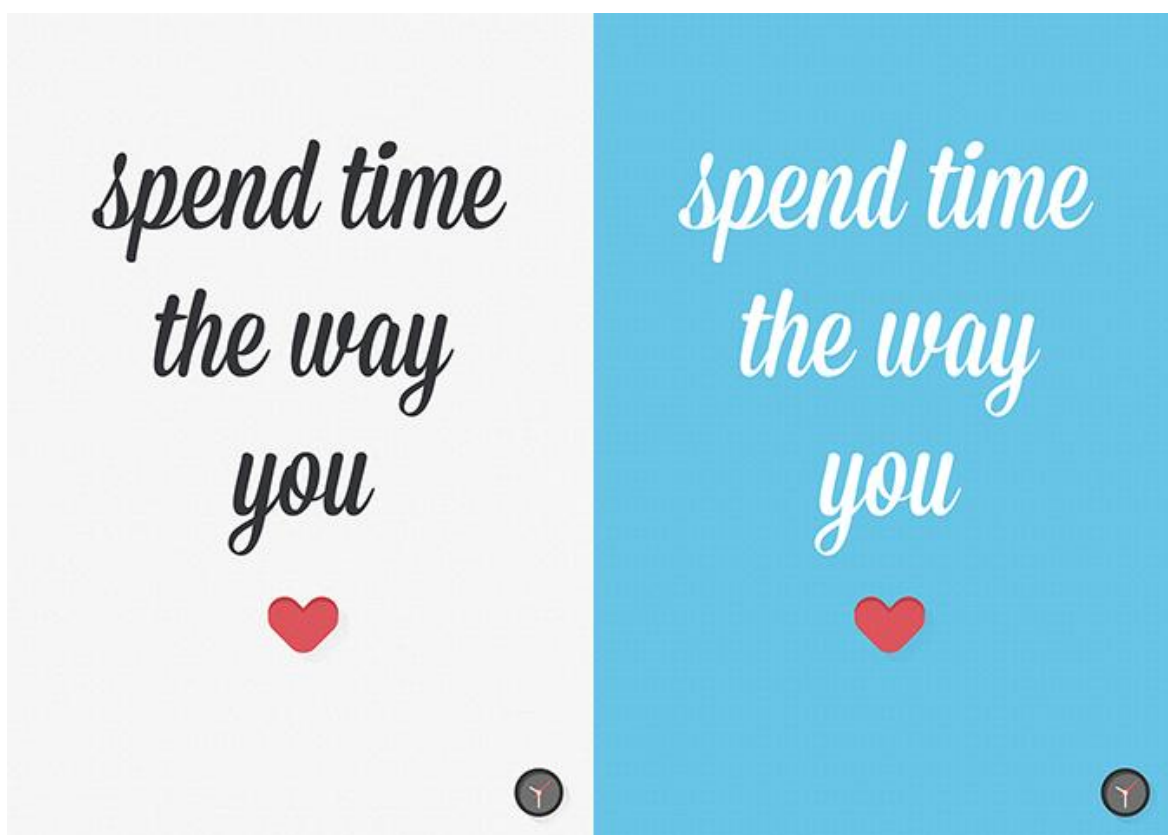
¹⁶ Microsite – malý web sloužící například k propagaci produktu

Mimo web by bylo vhodné využít i sociální sítě, které jsou v současnosti nejvyužívanějším internetovým prostředkem ke sdílení informací. Za tímto účelem byly vytvořeny propagační stránky na sociálních sítích Facebook a Google Plus.

8.2 Tištěné materiály

Kromě digitální propagace bylo vytvořeno i několik tištěných materiálů. Ty ovšem nemusejí sloužit čistě k propagaci, ale spíše jako drobnosti, které potenciální nebo již stávající uživatel využije v reálném životě. Mezi tyto drobnosti patří například kapesní kalendář v rozměru vizitky, který je možno uložit do peněženky, nebo také pohlednice.

Za nezbytnou součást tištěných materiálů může být považován plakát. Bylo vytvořeno několik variant. Některé jsou založeny na ilustraci a vizuální stránce aplikace a webu. Další ovšem nejsou určeny striktně pro propagaci, ale jejich cílem je spíše člověka přinutit zamyslet se nad tím, jak tráví svůj volný čas. Pro tyto plakáty bylo použito písmo Mission Script, jelikož působí velice uvolněným, nenuceným dojmem. Mimo plakát je font použit i na několika místech na webu.



Obr. 17 Ukázka textového plakátu

8.3 PR a placená reklama

Nutnou součástí propagace aplikace je také komunikace s novináři. Tou nejlepší cestou je vytvoření tiskové zprávy, která podává základní informace o aplikaci, a popisuje její funkcionality a výhody, které užívání poskytne. Vše je vhodné doplnit i obrazovým materiálem. Tiskovou zprávu pak mohou využít novinářské redakce, které oslovují uživatele z cílové skupiny.

Placená reklama je klasickou cestou, jak lze získat uživatele. Tyto služby poskytuje například Google se svými AdWords, Seznam nebo Facebook. Mimo rozšíření reklamy poskytují i výborný přehled o průběhu této části propagace.

Mezi další vhodné součásti propagace pak patří např. e-mailing¹⁷, tvorba videí, soutěže nebo zakládání diskusních fór.

¹⁷ E-mailing – rozesílání e-mailů např. uživatelům, novinářům apod.

ZÁVĚR

Usnadnit uživatelům vyhledávání událostí pro volný čas a umožnit jejich správu – to byl cíl, který jsem si stanovil na začátku mé bakalářské práce. Tato výzva mi během teoretické části i samotného navrhování uživatelského rozhraní pro mobilní aplikaci pomohla získat mnoho detailních informací, které jsou spojeny např. s pojmy UI a UX. Velice důležité bylo pro mě seznámení se s tvorbou pro platformu iOS. I přesto, že výsledný produkt je pouze prototypem a ne plně funkční aplikací, je celý pracovní proces nenahraditelnou zkušeností; představuje také základ pro pokračování tvorby aplikace myTime, kterou chci v budoucnu dokončit.

Věřím, že pokud se dokončení aplikace budu plně věnovat, má šanci splnit stanovený cíl a usnadnit uživatelům správu volného času. Nicméně zda-li se tak opravdu stane a zda aplikace obstojí mezi konkurencí, je možné zjistit pouze jejím zveřejněním a vyhodnocením reakcí uživatelů.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] NAUMANN, Friedrich. *Dějiny informatiky: od abaku k internetu*. Vyd. 1. Překlad Michaela Voltrová. Praha: Academia, 2009, 422 s. Galileo, sv. 40. ISBN 9788020017307.
- [2] STATISTA. *Worldwide market share forecast of smartphone operating systems from 2010 to 2015* [online]. [cit. 2015-02-23]. Dostupné z: <http://www.statista.com/statistics/266970/market-share-forecast-of-smartphone-operating-systems-from-2010-to-2015/>
- [3] GOOGLE. *Material design: Principles* [online]. [cit. 2015-02-23]. Dostupné z: <http://www.google.com/design/spec/material-design/introduction.html>
- [4] ZANDL, Patrick. *Apple: cesta k mobilům*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 2012. ISBN 9788020426413.
- [5] APPLE. *Designing for iOS* [online]. [cit. 2015-02-23]. Dostupné z: <https://developer.apple.com/library/ios/documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/>
- [6] MICROSOFT. *User interface for Windows Phone 8* [online]. [cit. 2015-02-23]. Dostupné z: <https://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/apps/ff967556%28v=vs.105%29.aspx>
- [7] VAN HARMELEN, Mark, Lucy A. D. LOCKWOOD a Larry L. CONSTANTINE. *Object modeling and user interface design: Structure and Style in Use Cases for User Interface Design*. Boston: Addison-Wesley, 2001. xxvii, 452 p. ISBN 02-016-5789-9.
- [8] MENDOZA, Adrian. *Mobile user experience: patterns to make sense of it all*. 1. vyd. Burlington, Massachusetts: Morgan Kaufmann Publishers, 2013, xxi, 226 pages. ISBN 978-012-4095-144.
- [9] NIELSEN, Jakob. NIELSEN NORMAN GROUP. *Iterative User Interface Design* [online]. 1993 [cit. 2015-02-24]. Dostupné z: <http://www.nngroup.com/articles/iterative-design/>
- [10] NORMAN, Donald A. *The design of everyday things*. 1st Basic paperback. New York: Basic Books, xxi, 257 p. ISBN 0465067107.

- [11] WIKIPEDIA. *User-centered_design*. [online]. [cit. 2015-02-25]. Dostupné z:
http://en.wikipedia.org/wiki/User-centered_design
- [12] HODAŇ, Bohuslav a Tomáš DOHNAL. *Rekreologie*. Vyd. 1. Olomouc: Hanex, 2005, 202 s. ISBN 8085783487
- [13] DUMAZEDIER, Joffre. *Sociology of leisure*. New York: Elsevier Scientific Publ. Co., 1974, 231 p. ISBN 0444412263.
- [14] STATISTA. *Distribution of iPhone users in the United States in 2011, by age* [online]. [cit. 2015-02-25]. Dostupné z:
<http://www.statista.com/statistics/203063/iphone-users-in-the-united-states-by-age/>
- [15] KELLER, Kevin Lane. *Strategické řízení značky*. 1. vyd. Praha: Grada, 2007, 796 s. Expert (Grada Publishing). ISBN 9788024714813.
- [16] PRATAS, António. *Creating Flat Design Websites*. Birmingham: Packt Publishing Ltd., 2014. ISBN 978-1-78398-004-8.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

OS Operační Systém

UI User Interface – Uživatelské rozhraní

iOS Mobilní operační systém pro zařízení od společnosti Apple

UX User eXperience – Uživatelská zkušenost

UCD User Centered Design – design zaměřený na uživatele

SEZNAM OBRÁZKŮ

<i>Obr. 1. Android 5.0 Lollipop – domovská obrazovka a nastavení</i>	13
<i>Obr. 2. iOS 8 – domovská obrazovka a nastavení</i>	15
<i>Obr. 3. Windows Phone 8.1 – domovská obrazovka a nastavení</i>	17
<i>Obr. 4. Time to enjoy – uživatelské rozhraní</i>	29
<i>Obr. 5. Vamos – uživatelské rozhraní</i>	30
<i>Obr. 6. Eventsions – uživatelské rozhraní</i>	31
<i>Obr. 7. Eventbrite – uživatelské rozhraní</i>	32
<i>Obr. 8. Nearify – uživatelské rozhraní</i>	33
<i>Obr. 9 All events in city – uživatelské rozhraní</i>	34
<i>Obr. 10. LocalEvents for Facebook – uživatelské rozhraní</i>	36
<i>Obr. 11. Events for me – uživatelské rozhraní</i>	37
<i>Obr. 12 Zjednodušený náhled wireframu aplikace</i>	44
<i>Obr. 13 Ukázka vytvořené ilustrace</i>	45
<i>Obr. 14 Ukázka ikon pro hlavní menu aplikace</i>	46

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P1: CD

