

Obecné kategorie webů dle publika (ne účelu!) a řekněte i proč k jakému typu má web designer nejbliž

veřejné – externí webový server

– není výlučně vyhrazen konkrétní skupině uživatelů

– dostupný komukoliv ve veřejné síti Internet

extranety – poloprivátní

– k dispozici omezené skupině uživatelů prostřednictvím sítě

Internet intranety – velmi soukromý

– obvykle funguje pouze v rámci privátní sítě, webdesigner má nejbliž

Lokální a veřejné vyhledávače.

Veřejný vyhledávač nám hledá po celé síti. Jedna se například o google/bing/Yahoo.

Lokální vyhledávač používáme ve vlastním systému stránky. Oproti veřejnému vjeme čo hledáme.

Výhodou je že je rychlejší.

Kde vznikají na webu řeky, jak a proč?

U zarovnání textu do bloku – kompaktní vzhled odstavce, nevhodné u úzkých bloků textu (vznikají tzv. řeky = bílá místa poutající nežádoucí pozornost) nedodržitelné dělení slov (sazba do bloku – řeky)

Vyjmenovat agresivní a příjemné barevná schémata

Klidné:

- Monochromatické – 1 odstín + černá a bílá
 - **harmonický** účinek i v agresivních odstínech
- Analogické -2 bezprostředně sousedící v kruhu
 - jednotné teplé nebo studené, elegantní a čisté

Agresivní:

Komplementární – naproti sobě v kruhu

- různorodost

Lidi čtou stránku jako F nebo E a obrácené L

teorie Jakoba Nielsena – uživatelé často čtou webové stránky ve vzoru tvaru F: dva horizontální pruhy spojené vertikálním

– studie sledování pohybu očí

– dominantní čtecí vzor je poměrně konzistentní napříč různými typy stránek

– nečtou, ale skenují obsah

– někdy je vzor čtení spíše ve tvaru “E” nebo “L” obráceného vzhůru nohama

Rozdíl mezi sdíleným webhostingem a VPS (virtual private server)

Sdílený

- Charakteristika: sdílený webhosting je vyhovující pro široké spektrum webových aplikací, představuje ideální volbu v poměru cena X výkon. Vhodný jak pro začátečníky tak pokročilé uživatele
- Využitelnost: vhodné pro více než 95% webových projektů
- Výkonnost: vysoká (v rámci sdílených systémových prostředků)
- Správa: kompletní on-line nástroje pro správu účtu, podpora
- Cenové rozpětí: 0 - 1000 Kč / měsíc

VPS

Charakteristika: VPS jsou určeny pro pokročilejší uživatele (správce), kteří vyžadují např. specifická nastavení oproti sdílenému webhostingu. Lze zvolit instalovaný OS (Linux/ Windows)

- Využitelnost: specifické webové projekty/aplikace
- Výkonnost: závislá na zvolené HW konfiguraci
- Správa: vlastní/on-line
- Cenové rozpětí: 100 - 3 000 Kč / měsíc

Vyjmenujte 4 základní kritéria (co nejobecnější) podle nichž se dělí uživatelé. U dvou popište na co se má webdesigner zaměřit.

- zrakový systém
 - vidění.(fyziologické vlastnosti)
 - nejdůležitější aspekt
 - vnímání barev lidským okem (odstín, sytost, světlost)
 - vady zraku – nerozlišování barev s podobným odstínem při podobné světlosti a sytosti; nejběžnější vada: barvoslepost u červené a zelené
 - nepoužívat text, grafiku a pozadí s podobným ods,syt,svě – udržovat kontrast
 - různý ods,syt,svě u navštívených a nenavštívených odkazů i vůči pozadí
 - nepoužívat složitá pozadí
 - vnímání.(psychologické/kognitivní parametry) – paměť
 - uživatel nechce přemýšlet nad něčím u čehož neočekává potenciální přínos- chce maximum za minimum úsilí
 - rozpoznávání je jednodušší než připomenutí – navštívené odkazy jiné než nenavštívené
 - obrazová paměť je nejspolehlivější – domovská stránka („bezpečná zóna“) jasně vizuálně odlišná od ostatních
 - krátkodobá paměť – málo podrobností
- ☒ uživatel si obvykle vzpomene na 7 +- 2 položky – podobných skupin voleb
- ☒ návštěvník si obvykle pamatuje 3 po sobě jdoucí stránky → co nejmiň kliknutí

– reakce na vjemy

- hardwarové a softwarové vybavení
- možnosti pohybu
- okolí uživatele (osvětlení, hluk)

V čem spočívá princip/myšlenka testování (Nezávisle na zvolené technologii) a co je jeho účel?

hledání možných problémů, ne argumentů podporujících, co je uděláno dobře

- techniky (různá hlediska)
 - automatické – software
 - inspekční – odborník na použitelnost
 - empirické – za účasti potenciálních uživatelů

Jaká je nejvíc a jaká nejméně předvídatelná struktura webu?

cistě lineární, webový styl

Co je to testovací metoda A/B, jak se používá a kde. A kde se nepoužívá?

A/B testování je klasická marketingová metoda (v souvislosti s počítačovými programy také testovací metoda či metoda pro testování použitelnosti aplikací), jež má za cíl zvýšit konverze či konverzní poměry projektu prostřednictvím změny jednoho funkčního či designového prvku.

Průběh metody

Průběh metody A/B testování spočívá ve vytvoření několika testovacích variant, z nichž vždy původní varianta A (někdy označována jako šampion) je zobrazena jedné polovině uživatelů, a nová varianta B

(někdy označována jako vyzyvatel) je zobrazena polovíně druhé. Ze statistického hlediska je nutné, aby byl testovací vzorek uživatelů dostatečně obsáhlý a pestrý a zároveň aby byly brány v potaz další vstupní podmínky, jako například druh přístupu. Důležitým aspektem A/B testování je udržení konzistence a diskretnost, což je realizováno zobrazováním vždy totožné varianty návrhu konkrétnímu uživateli. Poté, co testovací proces dosáhne požadované statistické významnosti (což se odvíjí zejména od počtu přístupů, nicméně pro vyloučení závislosti na dnu v týdnu je nutno testování provádět nejméně po dobu sedmi dní), skript poskytne vyhodnocení úspěšnosti obou variant, z nichž ta úspěšnější se stane variantou A, neboli šampionem. V tomto okamžiku lze provést další iteraci testu.

Konzistentní navigace, co to je a co musí splňovat?

množství prvků a umístění navigace by mělo být v rámci rozvržení stránky stálé

– stabilita prvků v umístění, uspořádání a obsahu

– častý problém (nekonzistence): změna popisku/ přidávání/odstraňování zvolených tlačítek z oblasti navigace

– zřetelně oznámit přidání/odebrání navigačních prvků (rozbalení/zabalení položky)

Co je to mentální model, kde se používá a proč

uživatelská abstraktní představa, jak určitá věc funguje – zjednodušuje a zpříjemňuje používání dané věci

• hraje roli zejména v situacích tvorby nebo evaluace IA

• ideálně totožný s modelem tvůrce = absolutně pochopitelný systém

Co je to tzv. persona. Kdy a kde a proč se používá?

tzv. persona – fiktivní osoba, uměle (na papíře) vytvořený budoucí uživatel

– užitečný při tvorbě požadavků pomáhá soustředit se na návštěvníka webu

– podstatné charakteristiky cílové skupiny z hlediska účelu webu

• např. eshop s hračkami: rodič (matka) vybírající dárek, dítě prohlížející si hračky,

... •co nejrealističtější: jméno, zájmy, nástin životopisu, ... – nejlépe fungují pro menší cílové skupiny

K čemu slouží a co je účel obrazové kompozice. Vyjmenovat alespoň 5 kompozičních prvků.

• základem je důkladně promyšlené uspořádání prvků v díle s jasným záměrem

– tvůrce vizuálního sdělení by neměl

ignorovat způsob, jímž lidé vnímají okolí

• kompoziční prvky: linie, tvar, prostor, objem, tónová hodnota (stupeň světelnost), barva, textura

• kompoziční pravidla – principy/zásady určující uspořádání/skladbu obrazu

např. linie, tvar, objem, tónová hodnota, barva, textura

Dithering

Jedná se o vykreslení požadované barvy použitím dostupných barev v blízkém okolí dané barvy.

Používání předpřipravených vzorků složených z bezpečných barev (řízený dithering)→ iluze jiné barvy.

Důvodem je problém že například obrázek je založený z větší barevné palety.

Pixelový font

Jedná se o malý dobře čitelný font. Jeho velikost je od 8 px a více. Je bezpatkový.

DNSSEC

DNSSEC je rozšíření systému doménových jmen (DNS), které zvyšuje jeho bezpečnost. DNSSEC poskytuje uživatelům jistotu, že informace, které z DNS získal, byly poskytnuty správným zdrojem, jsou úplné a jejich integrita nebyla při přenosu narušena. DNSSEC zajistí důvěryhodnost údajů, získaných z DNS.

1. Vlastnosti/úkoly domovské stránky
 - Rozcestí webu -> snadno identifikuje provozovatele
 - Vysvětluje podstatu a povahu webu
 - Účinně směřuje každého návštěvníka správnou cestou
 - Měla by být snadno zapamatovatelná (neměnný vzhled)

2. Techniky animace dle reprezentace pohybu
 - Nízkoúrovňová – klíčování, animační křivky
 - Klíčování – hlavní animátor vytvoří nejdůležitější snímky, ostatní nebo sw dodělá mezisnímky
 - Animační křivky – nastavené klíčových poloh a nalezení interpolační křivky -> definuje se dráha + změna rychlosti + orientace objektu
 - Vysokoúrovňová – inverzní kinematika, motion capture
 - Motion capture -> snímání pohybu (převedení pohybu skutečného modelu na digitální model)

3. Mřížkový systém, jak funguje, k čemu slouží a jaké kompoziční pravidlo využívá
 - Slouží k rozvržení objektů na stránce
 - Umístění vodících linek redukuje možnosti volby, to vede k jednoduššímu a efektivnějšímu procesu návrhu rozložení (rozhodnutí o umístění, šířce a výšce elementů)
 - Nejčastěji rozdělení mřížky na 12 nebo 16 sloupců

4. Tištěné média vs Média webu (výhody a nevýhody)
 - Tištěné
 - o Zastaralé, statické, horší dostupnost
 - Média webu
 - o Možnost interaktivity, rychlá změna obsahu, snadné využití grafiky, nízká cena
 - o Nevýhody – nedostupnost internetu, technické omezení, hodně konkurenčních informací

5. Organizační schéma (základní)
 - Zařazuje objekty do kategorií, úrovní, ..
 - o Exaktní
 - Abecední, geografický, chronologický, Deweyho desítkové třídění
 - o Nejednoznačné
 - Tematické (kategorické), úkolovém podle cílové skupiny

6. Smyslové přizpůsobení

- Reakce na vjemy
 - uživatel je nepřetržitě bombardován podněty, ze kterých odvozuje význam (vědomě i nevědomě filtruje data)
 - Zvyknutí si a nereagování na podnět (bannerová slepota) → proto je vhodné často měnit položky

7. Koktejlová párty

- Reakce na vjemy
 - uživatel je nepřetržitě bombardován podněty, ze kterých odvozuje význam (vědomě i nevědomě filtruje data)
 - schopnost koncentrace na důležitá data při zahrnutí nepodstatnými podněty (omezit konkurenci objektů na stránce)

8. Inverzní animace / skeletální animace

- pohyb založený na propojené segmentové struktuře (kostře modelu)
 - není nutné určovat úhly a pozice všech segmentů – úhly kloubů a pozice se určují jen u několika klíčových částí kostry
 - skeletální animace – kostra uvnitř tvaru
- kinematika – studuje pohyb nezávisle na silách, které jej způsobují → řeší se jen poloha, rychlost a zrychlení

9. Použitelnost/přístupnost webu

- Přístupnost:
 - Vnímatelnost, ovladatelnost, srozumitelnost, robustnost
 - BFW (Blind friendly web) – přístupnost webových stránek pro nevidomé a slabozraké
- Použitelnost
 - Jednoduché a intuitivní ovládání
 - Lehká orientace na webu
 - Snadná pochopitelnost webu
 - Stručnost a jasnost textů
 - Konzistentnost technologií
 - Funkce usnadňující přístup hendikepovaným
 - Rychlost načítání

10. Obrazová mapa (kompozice spíš?)

- obrazová mapa – obrázek s tzv. aktivními plochami různých tvarů (oblasti s odkazem)
základem je důkladně promyšlené uspořádání prvků – tvůrce by neměl ignorovat způsob, jímž lidé vnímají okolí

5.11.1 Kompoziční schémata

- **zlatý řez** – rozdělení, kdy vztah mezi větší částí a celkem je stejný jako vztah mezi menší částí a větší částí (poměr blízký 8:13); **zlatý bod** je průsečík zlatých řezů, ideální pro umístění dominanty
- **pravidlo třetin** – mřížka členící kompoziční prostor na devět stejných obdélníků/čtverců (zjednodušený zlatý řez)
- **využití geometrického středu** (jedná se o přesný střed, **vizuální střed** je mírně napravo a nahoru od geometrického)
- **středová kompoziční schémata**
 - **horizontála** nebo **vertikála** – vyvolává dojem klidu a vyváženosti, striktně pravidelné rozmístění prvků však může být vnímáno i jako strnulost
 - **diagonála** – působí dynamicky, evokuje pocit pohybu, ale jedná se o neefektivní využití plochy
 - **radiála** – působí vyrovnaným až meditativním dojmem
 - **podle určitého geometrického tvaru** – geometrický střed stránky a tvaru se překrývá, rozmístění objektů kopíruje tvar – nejčastěji trojúhelník

11. Délka řádku vzhledem k velikosti fontu

- Délka řádku by měla být 50-70 znaků nebo 7-15 slov
- Mezery mezi řádky (proložení) by mělo být 1,2 až 1,5 násobek velikosti písma
- Mezery mezi slovy ideálně o šířky malého písmene l