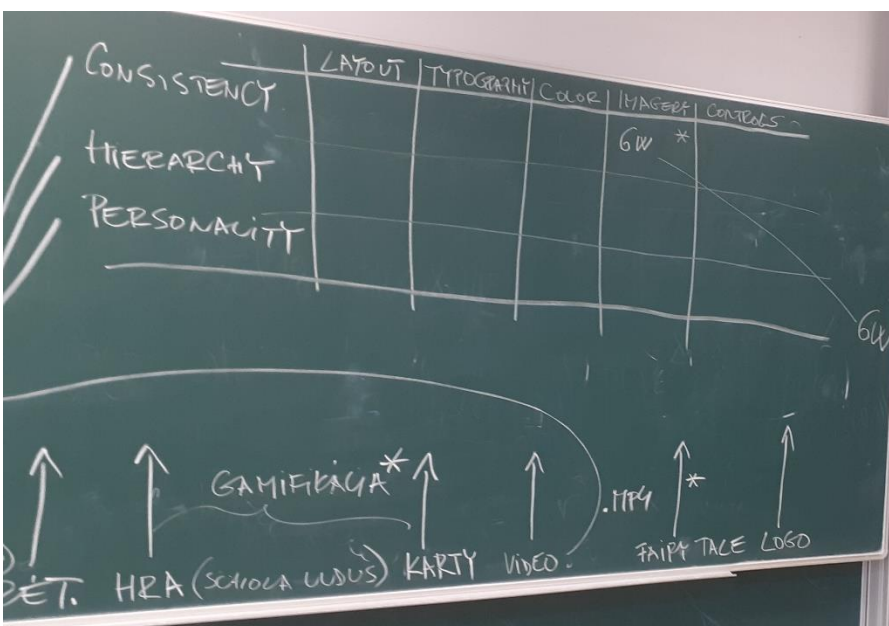
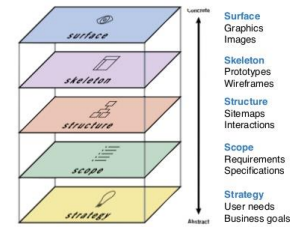


Elements of User Experience



Na dosiahnutie čo najvyššej úrovne User Experience, UX, navrhol J. J. Garret v roku 2000 rozčlenenie autorskej práce na desať „elementov UX“, postupnosť kľúčových projektových rozhodnutí, od stratégie (nápad, žiarovka) po povrch (obrázok, oko). Vynecháva logá (ktorými on sám ologoval 5 rovín) alebo preskakuje semiotiku (niekde „medzi“ grafickým objektom a kompozíciou obrazovky).

Na sémantickej úrovni možno semioticky podľa princípu podobnosti, napodobením reality, získať **ikonickú reprezentáciu** (napr. ikonku presýpacích hodín). Podľa princípu existenciálnej väzby (kauzálnaj, funkčnej či zámenou časti za celok alebo celku za časť) možno získať reprezentáciu, ktorá sa nazýva **index** (napr. tikanie hodín je znakom plynutia času). Podľa princípu dohody možno zaviesť symbolizáciu, čas reprezentovaný ako **symbol** môže byť hoci nápis TIME. K trom reprezentáciám podľa Peirsovej trichotómie možno pridať ešte **signál**, ktorý nič neikonizuje, neindexuje ani nesymbolizuje, iba signalizuje niečo, čo vyplýva z daného kontextu, napr. hudobný akord, smiech alebo iný konkrétny zvuk pri štarte operačného systému. Na sémantickej úrovni možno uvedené tri či štyri reprezentácie prekrývať či kombinovať: napr. blikajúci nápis TIME, ozvučený kvapkaním vody na gong, meniaci farbu písma a zvuku každú minútu a typ písma po hodine. Navyše, znakovosť možno hierarchicky stupňovať.

Jazyky dizajnu vecí, UX, semiotiky, rétoriky atď. vyžaduje komunikácia o komunikácii. Napr. virálne video Baby Shark má paradoxný názov i mnohonásobné opakovanie v texte i hudbe, ktorého audiovizuálne modalita a submodalita sa ozvlášťujú zmenami postáv, gramatiky, až po verš **Let us go hunt**, ktorý možno zaujímavovo vzťahovať i na postavy i na publikum.

<http://www.jjg.net/elements/pdf/elements.pdf>

Otázka na midterme bude skúmať osvojenie si nazerania jazykom J.J.G na opis vecí, služby alebo komunikátu.

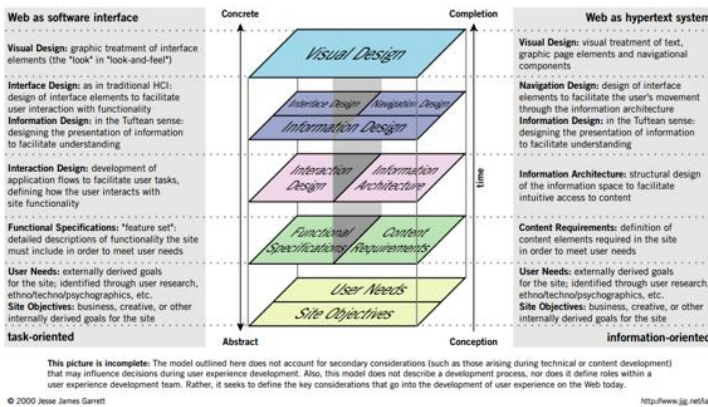
# Jesse James GARRETT

- Prehľad odporúčanej metodiky rozmýšľania o špecifikácii Vášho diela, 5 rovín, 10 častí
- <http://www.jjg.net/elements/pdf/elements.pdf>

## The Elements of User Experience

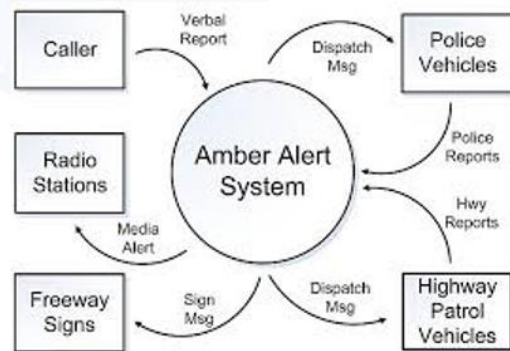
Jesse James Garrett  
jjg@jjg.net  
30 March 2000

A basic duality: The Web was originally conceived as a hypertextual information space; but the development of increasingly sophisticated front- and back-end technologies has fostered its use as a remote software interface. This dual nature has led to much confusion, as user experience practitioners have attempted to adapt their terminology to cases beyond the scope of its original application. The goal of this document is to define some of these terms within their appropriate contexts, and to clarify the underlying relationships among these various elements.



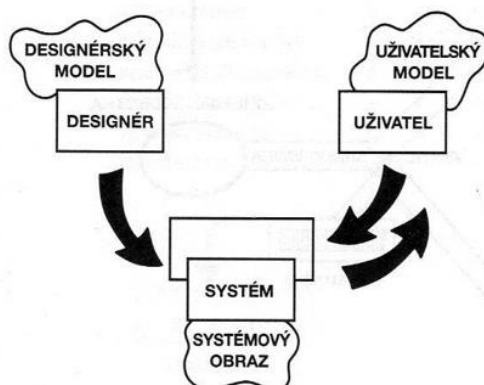
- Kontextový diagram

## Zber požiadaviek, Wiegiers



# Design pro každý den, CZ

- Donald A. NORMAN



**1.10 Konceptuální modely.** *Designérský model* je konceptuální model designéra. *Uživatelský model* je mentální model vytvořený prostřednictvím interakce s výrobkem či systémem. *Systémový obraz* vyplývá z fyzické struktury výrobku či systému (včetně dokumentace, instrukcí a popisků). Designér počítá s tím, že uživatelský model bude stejný jako ten designérský. S uživatelem však nekomunikuje přímo, nýbrž prostřednictvím systémového obrazu. Pokud systémový obraz nevyjadřuje jasný a konzistentní designérský model, utvoří si uživatel špatný mentální model.

Cena za kix:  
cyklotrasa  
do stípa