

Co je digitální design?

Digitální design se týká tvorby digitálních produktů, jako jsou webové stránky a mobilní aplikace. **Konečným cílem digitálního designu je předat sdělení pomocí vizuálních prvků a vytvořit návrhy, které jsou estetické a zároveň funkční nebo informační.**

Výsledky digitálního designu mohou být pro malé podniky a osobní značky velkým přínosem, protože jim **umožňují vytvořit silnou vizuální identitu, která se odlišuje od konkurence.** Dobře navržené webové stránky, profily na sociálních sítích a další digitální aktiva **vytvářejí důvěryhodnost a budují důvěru potenciálních zákazníků** - a mohou být také účinným způsobem, jak prodávat produkty nebo služby.

Digitální design zahrnuje další různé oblasti, jako je webdesign, grafický design, design uživatelského rozhraní, herní design, 3D modelování a animace.

Vývoj digitálního designu

Digitální design se v posledních několika desetiletích rychle vyvíjel - jeho vývoj byl způsoben jak **technologickým pokrokem, tak změnami v chování spotřebitelů.** *Oblast digitálního designu se poprvé začala prosazovat v 60. letech 20. století s rozvojem počítačové grafiky.*

V 70. a 80. letech začali lidé používat počítače k vytváření grafických děl a byl představen první software pro počítačem podporované navrhování (CAD).

Další obrovský skok nastal s příchodem **World Wide Webu (WWW) v 90. letech 20. století.** Ten znamenal pro digitální design významný zlom, protože umožnil uživatelům přístup k neomezenému množství informací - a s ním se spojila nová kategorie - webdesign.

V prvním desetiletí 21. století jsme byli svědky dalšího pokroku v oblasti digitálního designu, a to v souvislosti s rozsáhlým rozšířením **mobilních zařízení a mobilního internetu.** To vedlo k potřebě **přizpůsobit návrhy různým velikostem a rozlišením obrazovek** a objevily se nové koncepty nazývané **responzivní a adaptivní design.** *Oba představují významný posun v přístupu digitálních designérů k jejich práci a poskytují řešení, která umožňují webovým stránkám přizpůsobit obsah a obrázky různým velikostem obrazovky.*

Rok **2023 je přelomový pro umělou inteligenci** - rychlý rozvoj umělé inteligence a strojového učení má významný dopad na digitální design. *Například nástroje pro tvorbu webových stránek, úpravu obrázků a návrh loga s umělou inteligencí se stále častěji používají k automatizaci úkolů, zatímco algoritmy strojového učení se používají ke zlepšení uživatelského zážitku prostřednictvím personalizovaných doporučení a obsahu.*

Digitální design vs. grafický design

Grafičtí designéři kladou větší důraz na **vizuální dojem a estetiku**, což je pouze jedna část designu. Digitální designéři se naproti tomu zaměřují na vzhled i dojem z produktu - a tím "dojemem" myslíme **funkčnost a uživatelský zážitek.** *To znamená, že digitální designéři musí brát v úvahu, jak uživatelé s digitálním produktem interagují, a usilovat o to, aby navrhovali prvky, které jsou atraktivní a zároveň se snadno používají.*

Typy digitálního designu

Webový design

Webový design zahrnuje tvorbu vizuálně atraktivních a funkčních webových stránek. Návrh webových stránek zahrnuje **uspořádání rozvržení webových stránek, výběr vizuálních atributů**, jako je **barevné schéma a typografie**, pro sdělení klíčového sdělení a nalezení správné **rovnováhy dekorativních a funkčních prvků**, které uživatele zaujmou.

Návrh vstupní stránky

Návrh vstupní stránky je proces vytváření rozvržení a vizuálního designu vstupní stránky pro firmu. Vstupní stránka je **první stránka, na kterou se návštěvník dostane** po kliknutí na odkaz z vyhledávače, sociálních médií nebo jiné webové stránky. Vytvoření vstupní stránky **má za cíl přeměnit návštěvníky na zákazníky** tím, že jim nabídne **relevantní informace a jasnou výzvu k akci**.

Návrh aplikace

Design aplikací označuje proces **vytváření vzhledu mobilní nebo desktopové aplikace**. Tvorba aplikace zahrnuje prvky digitálního designu, jako je návrh **uživatelského rozhraní, grafické prvky, animace a vzory interakce**.

Design sociálních médií

Design sociálních médií se týká obsahu vytvořeného pro použití na platformách sociálních médií, jako jsou Facebook, Instagram, Twitter a LinkedIn. Cílem designu sociálních médií je zaujmout a pobavit uživatele a zároveň **podpořit povědomí o značce a zvýšit angažovanost**.

Návrh uživatelského rozhraní UI

Návrh uživatelského rozhraní (UI) se zaměřuje na návrh rozhraní pro digitální produkty, jako jsou webové stránky a mobilní aplikace. Návrháři uživatelského rozhraní vytvářejí **vzhled digitálních rozhraní a zároveň vytvářejí interakce a animační efekty**.

Návrh UX

Design uživatelského zážitku (UX) je disciplína, která se zaměřuje na **celkový zážitek**, který člověk má při interakci s designem produktu nebo služby. Zahrnuje širokou škálu úvah o designu, včetně **informační architektury produktu, designu jednotlivých obrazovek/stránek a nastavení bezproblémového systému navigace a interakcí**.

3D návrh

3D design zahrnuje tvorbu **trojrozměrných modelů** pro digitální produkty, jako jsou vizualizace dat, hry a filmy.

E-mailový design

E-mailový design se týká vytváření vizuálně atraktivních a efektivních rozvržení, obvykle pro účely e-mailového marketingu. Cílem e-mailového designu je předat příjemcům sdělení a přimět je k určité akci, například k nákupu.

Návrh loga

Návrh loga je proces vytváření jedinečného a rozpoznatelného symbolu, který reprezentuje společnost, produkt nebo službu. Logo je často první vizuální reprezentací značky, kterou zákazníci vidí, a hraje zásadní roli při budování povědomí o značce a její důvěryhodnosti.

Infografický design

Infografický design je proces, při kterém se převezmou **data nebo znalosti a převedou se do vizuální podoby**. *Infografiky se často používají v prezentacích, zprávách a na webových stránkách, aby zlepšily způsob prezentace informací a zpřehlednily je pro diváka.* Tím, že infografický design sděluje složité detaily jednodušším způsobem, zpřístupňuje je širšímu publiku.

5 nástrojů pro digitální design

1. Wix
2. Adobe Creative
3. Sketch
4. Figma
5. Canva

Osvědčené postupy pro digitální design

Design zaměřený na uživatele

Design by měl být vždy zaměřen na uživatele a jeho potřeby. Digitální designéři by měli provádět **uživatelský výzkum a testování použitelnosti**, aby získali přehled o tom, jak uživatelé interagují s jejich produkty, a tyto informace využívat při rozhodování o designu.

Konzistence a kontinuita

Designéři málokdy vytvářejí produkt pouze pro jeden typ zařízení. Proto by digitální designéři měli zajistit, aby jejich návrhy byly **konzistentní a přístupné na různých platformách a zařízeních**. *Tento postup zajistí, že prvky, jako je typografie, barvy a obrázky, budou v celém produktu použity konzistentně.*

Funkční minimalismus

Jednoduché a čisté návrhy budou pravděpodobněji efektivní a uživatelsky přívětivé než návrhy se spoustou zbytečných detailů. Funkční minimalismus je technika, která pomáhá digitálním návrhářům stanovit **priority vizuálních prvků a minimalizovat nepořádek a rozptylování uživatele**.

Vizuální hierarchie

Vizuální hierarchie je termín používaný k popisu toho, jak jsou na stránce **strukturovány části obsahu**. Dobrá vizuální hierarchie usnadňuje uživatelům skenování obsahu a hledání toho, co chtějí. K dobré vizuální hierarchii přispívá několik prvků - bílý prostor (**white space**), typografie a barvy. *Bílý prostor slouží k oddělení jednotlivých sekcí od sebe, zatímco typografie a barva mohou uživatele provést stránkou a zaměřit jeho pozornost na konkrétní prvky.*

Přístup k designu zaměřený na mobilní zařízení

Vzhledem k tomu, že většina internetového provozu (až 60 %) nyní pochází z mobilních zařízení, je nezbytné upřednostnit mobilní design. Mobile-first design je přístup, který se používá k **optimalizaci designu nejprve pro malé obrazovky** a poté se přesune k větším obrazovkám.

Přístupnost

Vždy bychom měli zajistit, aby byly návrhy přístupné různým skupinám uživatelů, včetně osob se **zdravotním postižením, například zrakově postižených, neslyšících nebo s pohybovým postižením**. WCAG (Web Content Accessibility Guidelines = *Pokyny pro přístupnost webového obsahu*) mimo jiné zahrnuje používání jasného a výstižného textu, uvádění alt textu u obrázků a navrhování rozhraní, která jsou snadno ovladatelná pomocí klávesnice.

Neustálé testování a zlepšování

Digitální design je iterativní (repetitiví) proces. Je téměř nemožné navrhnout dokonalý produkt při prvním pokusu. Proto by měli digitální designéři své návrhy neustále testovat a vylepšovat na základě **zpětné vazby od zákazníků a analytických údajů**.