**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 "dojmem" 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 designa**

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**.