

Jméno diplomanta:

Petr Helan

Téma práce:

Grafické uživatelské rozhraní webových aplikací Historie. Současnost. Vize.

Oponent:

Bca. Lukáš Veverka

Tématem teoretické i praktické práce Petra Helana je uživatelské rozhraní a jeho problematika.

Z pohledu používání je nejdůležitější systematičnost, jež umožňuje uživateli logicky a intuitivně s nástrojem pracovat bez znalosti manuálu atd.

Z pohledu designu pak přehlednost a precizní práce s používáním symbolů a ikon.

Teoretická část: Stručně a srozumitelně je zde popsán vývoj uživatelských rozhraní. Vytknout se dá snad jen přílišná obecnost textu. Jako profesionál bych ocenil větší zahlobání se do problematiky, nezůstal bych v laické rovině. Na druhou stranu právě toto může být výhodou, a text se tak může stát srozumitelným i pro laickou veřejnost a dobře sloužit jako úvod do celé této oblasti.

Praktická část: Uživatelský interface webové aplikace GrepMan. Nejprve chci vysvětlit, že jsem měl vidět jak aplikace v reálu funguje.

Práce celkově dopadla dobře. Aplikace je použitelná, uživatelé s ní jsou zdá se spokojeni.

Design aplikace se mě líbí. Autor nepropadl modním trendům a obloukem se vyhnul přechodům a jiným grafickým parádkám. Vzhled postavil na čistých plochách a layoutu, který nabízí dostatek prostoru do budoucna pro případné rozšiřování aplikace. V aplikaci GrepMan jde především o práci s informacemi. Design se jim proto nesnaží konkurovat, ale je jím spíše oporou a solidním backgroundem. Přesto mám k designu několik drobných výhrad. Záhlaví tvořící zároveň jeden z hlavních identifikačních prvků aplikace, obsahuje serii ikon, kde dvě ikony mě nepříjdu vhodně zvolené.

Ikona pro **PLÁN** se od ostatních ikon liší systémově. Zatímco ostatní ikony jsou tvořeny na základě toho, co jimi uživatel provádí, ikona **PLÁN** je vytvořena na základě vizuální asociace s layoutem sekce **PLÁN**. Jedna se ikona plete s podobnou ikonou seznam projektů a druhak může jiný přístup k vytvoření ikony mást i uživatele.

Nejedná se v žádném případě o chybu, jenž by práci s aplikací znemožňovala. Ale kdyby například, jak ostatně sám Petr Helan navrhoval, měla ikona podobu hodin, protože čas je pro sekci **PLÁN** to nejdůležitější, bylo by ovládání více intuitivní.

Jiný problém mám s ikonou **ZADÁNÍ**, která se do aplikace nehodí designově.

Moje otázka pro Petra Helana vychází částečně z jeho teoretické práce, ale pro svoji odpověď bude čerpat inspiraci určitě především z praktické zkušenosti s tímto projektem:

Proč bylo a je právě grafické rozhraní voleno jako primární pro interakci s uživatelem?

V zásadě je to povedená práce, kterou shledávám koncepčně a graficky dobře zpracovanou a proto navrhuji hodnocení výborně.

Lukáš Veverka

V Brně dne 29. 5. 2008