

# Nejlepší UX mobilní aplikace 2012

Metodika hodnocení

Nejlepší **UX**

mobilní aplikace

2012

## Metodika hodnocení „Nejlepší UX mobilní aplikace 2012“

Metodika hodnocení je rozdělena do dvou základních částí, pro standardní aplikace a pro hry

### Hodnocení pro „standardní“ aplikace

Celkové hodnocení (100 bodů) je rozděleno do čtyř kategorií následujícím poměrem:

#### Použitelnost (40 b)

- Plnění úkolů (jednoduchost interakce) - 14
- Srozumitelnost obsahu a navigace - 14
- Obecná přehlednost (čitelnost, použití obrázků, multimédia, atp.) - 12

#### Technické zpracování (20 b)

- Srovnání se seznamem doporučení / obecných zásad od tvůrce platformy - tzv. guidelines – 5
- Rychlost a odezva – 10
- Použité prvky rozhraní (formuláře, navigace, obsah, atp.) - 5

#### Vizuální zpracování (20 b)

- Grafický vzhled - 10
- Odlišitelnost - 10

#### Užitečnost / zábavnost / přínos pro uživatele (20 b)

- Unikátnost aplikace vs. simulace webu - 10
- Přínos pro uživatele – 10

## Hodnocení pro aplikace typu „hra“

Celkové hodnocení (100 bodů) je rozděleno do tří kategorií následujícím poměrem:

### Použitelnost (40 b)

- Plnění úkolů / ovladatelnost (jednoduchost interakce) - 20
- Přehlednost (čitelnost rozhraní) - 20

### Technické zpracování (30 b)

- Náročnost na softwarové a hardwarové vybavení - 10
- Rychlost a odezva - 5
- Grafický vzhled - 5
- Odlišitelnost - 10

### Užitečnost / zábavnost / přínos pro uživatele (30 b)

- Herní motivy (motivace, stavba hry) - 15
- Příběh / nestereotypnost (důvod k opakovanému hraní) - 10
- Zvolená forma hry (zdařilost propojení předchozích kritérií) – 5

## Garant hodnocení

### Adam Fendrych

Hlavní UX konzultant ExperienceU

Adam je garantem toho, aby weby našich klientů i Internet Infa nabízely uživatelům rychlou a pohodlnou cestu k tomu, kvůli čemu přišli. Jednoduše řečeno, dohlíží na user experience (UX). Adam pro klienty navrhuje uživatelská rozhraní, informační architekturu, realizuje uživatelská testování či zpracovává analýzy.

Dále jako lektor vede některá školení zaměřená na UX, pravidelně na toto téma publikuje a přednáší na odborných konferencích v Čechách i zahraničí. Adam je také členem představenstva [Prague ACM SIGCHI](#) a spoluautorem knihy [Uživatelsky přívětivá rozhraní](#).

