

Diplomová práce, s tematikou uživatelského rozhraní počítačových programů, se zaměřením na grafický program Inkscape je rozdělena do několika analytických částí mapujících současné sociální prostředí, jež grafické aplikace utváří. V závěru této práce se pouštím do praktické aplikace poznatků, získaných během studia a praxe v oboru návrhu uživatelských rozhraní online informačních systémů a firemních webových portálů.

První část tematicky uvádí současné trendy a změny ve vývoji uživatelských rozhraní ovlivněných internetem, jeho neustálým pronikáním k většímu množství lidí a do stále více typů hardwarových zařízení. To vše ovlivňuje sociální vnímání rozhraní počítačového programu jako takového. Nastiňuje to také možná úskalí a příležitosti do budoucna. To celé uvádí čtenáře do problematiky, a vytváří hranice prostoru, jež nás při tvorbě UI omezují a formují.

V závěrečné části je pak maximum takto sumarizovaných poznatků aplikováno do konečného řešení – optimálního uživatelského rozhraní programu Inkscape.

Aplikace těchto teoretických poznatků je provedena na zkušebním modelu a za použití symboliky znaků obvyklých pro tuto oblast.