

# UX Day 2024

21. března 2024 / 9:00 / Jalta Boutique Hotel Václavské nám. 818/45, 110 00 Praha 1

## Program akce

### Hlavní blok

**8:45 - 9:30 Registrace a snídaně**

**9:30 - 9:40 Zahájení konference**

Vladimír Rejlek

**9:40 - 10:10 AI (zatím) neumí UX. Co nás čeká v dohledné době?**

Ondřej Ilinčev - ILINCEV scientific marketing

Bojíte se? Já taky. Jak AI ovlivňuje mou práci teď a jak pravděpodobně bude moje (a vaše) práce vypadat za 5 let. Nabídnou trochu hloubavější pohled do dálky, abyste zjistili, na co se připravit. Které části práce nám AI usnadní, které vezme a kde budeme mít - my humanoidi - největší přidanou hodnotu. A ne, nebude to kreativita.

**10:10 - 10:40 Museum Experience**

Lukáš Pilka - BlueGhost.cz

Chodíte rádi do muzea? Proč ne? Proč ano? K čemu jsou vlastně tyto instituce v době umělé inteligence, velkých dat a virtuální reality? Jak probíhá digitální transformace ve světě, který je metaforou pro minulost? Jak se designuje prožitek z výstavy a jak při návštěvě může pomoci virtuální průvodce? Během prezentace přijde řeč na nedávno otevřené Muzeum literatury, na expozici posetou QR kódy a na „fyzitální“ zkušenost jeho návštěvníků. Neždánostem však pouze v přítomnosti, ale zkusíme si zaspokulovat, co nám „chrámy múz“ nabídnou za 5 nebo 10 let.

**10:40 - 11:10 CX v české e-commerce: 12 e-shopů, 60 testování a 400 hodin výzkumu**

Jan Junek - Proof & Reason

Jan Junek, Lead designer z agentury Proof & Reason, představí výsledky výzkumné studie, ve které mapujeme zákaznickou zkušenost s nákupem v českých e-shopech ze všech hlavních kategorií e-commerce. Studie založená na 60 kvalitativních testováních, uživatelských denících a navazujícím kvantitativním ověření mapuje průchod nákupním procesem 12 velkých a středních e-shopů - od vložení do košíku až po rozbalení objednávky. Kde mají lidé největší problémy? Je lepší jednorukový nebo vícekrokový košík? Platí, že čím jednodušší, tím lepší? A má smysl se dívat, jak to dělá Alza? Dostanete čerstvá (2024) data z reálných nákupů od skutečných zákazníků založená na více než 400 hodinách práce výzkumného týmu.

**11:10 - 11:40 Case studie aplikace Alive App**

Nam Do Hoai - Sherpas, Marek Holub - GTS ALIVE

Mobilní aplikace Alive App umožňuje všem držitelům legendárních studentských kartiček ISIC mít svůj průkaz vždy po ruce a co nejlépe tak využívat všech jeho benefitů. V rámci naší případové studie vám představíme, jak jsme přistoupili k redesignu aplikace, který ve finále znamenal obrovský skok v použitelnosti Alive App a jejím hodnocení v rámci Apple Storu a Google Play.

**11:40 - 12:40 Oběd**

**12:40 - 13:10 Zákaznický výzkum v ČR - nevyužitá příležitost**

Martin Kopta - 2FRESH

Jak firmy přistupují k uživatelskému testování? Probereme, proč si firmy uživatelské testy cení, s jakými problémy se potýkají a jaké strategie používají, aby z testů vytěžily co nejvíce. Prezentace je určena všem, kdo chtějí pochopit, jak efektivně začlenit uživatelské testování do procesů své firmy a jaké kroky podniknout, aby z toho měli co největší užitek.

### **13:10 - 13:40 (Nejen) UX audit**

Jiří Gědoš - PUXdesign.cz

Máte pocit, že by váš web mohl být efektivnější, ale nevíte, kde začít? Zde přichází na řadu UX audit, klíčový nástroj pro odhalení a řešení problémů spojených s uživatelským zážitkem.

Proč je výhodné provést UX audit?

#### 1. Identifikace uživatelských problémů:

Tato analýza odhaluje, kde na webu uživatelé zažívají obtíže. Zaměřuje se na to, jak lidé interagují s klíčovými prvky stránky a identifikuje problematické oblasti.

#### 2. Zvýšení konverzí:

Důraz je kladen na klíčové stránky ovlivňující konverzní procesy, s cílem provádět zásadní změny a nejen kosmetické úpravy.

#### 3. Prevence odlivu zákazníků:

Někdy není potřeba lákat nové návštěvníky, ale udržet stávající. Odstranění překážek v uživatelském zážitku může prodloužit dobu strávenou na stránce a zvýšit celkový obrat.

### **13:40 - 14:10 UX digitálních produktů pro výrobní firmy**

Jan Hanzelka - SKOUMAL

Navrhování UX digitálních produktů pro výrobní firmy přináší mnoho výzev. Je to názorový střet dvou světů. Jeden digitální a proměnlivý, druhý založený na dlouhodobém plánování a pomalých změnách. Návrh vyžaduje nutnost pojmoutí značné hloubky znalostí z oblasti výroby a možností výrobků. Výsledkem však může být zrychlení procesů, ušetření administrativní práce, zvýšení atraktivnosti pro zákazníka nebo rychlost dodání cenové nabídky specificky konfigurovaného výrobku.

### **14:10 Předpokládaný konec konference**