

## SADRŽAJ

|  |    |
|--|----|
| SAŽETAK .....  | 2  |
| 1. UVOD .....  | 6  |
| 2. KORISNIČKI INTERFEJS .....                                      | 7  |
| 2.1. UI Developer .....  | 10 |
| 2.2. Upotrebljivost (“usability”) korisničkog interfejsa .....     | 11 |
| 2.3. Istorija korisničkog interfejsa .....                         | 12 |
| 3. VRSTE KORISNIČKOG INTERFEJSA .....                              | 13 |
| 3.1. Grafički korisnički interfejs (GUI) .....                     | 14 |
| 3.1.1. Dizajn grafičkog korisničkog interfejsa .....               | 14 |
| 4. PROCES DIZAJNA KORISNIČKOG INTERFEJSA .....                     | 16 |
| 4.1. Osnovni principi dizajna korisničkog interfejsa .....         | 17 |
| 4.2. Osnovni elementi korisničkog interfejsa .....                 | 19 |
| 5. MOBILNI KORISNIČKI INTERFEJS .....                              | 21 |
| 5.1. Savjeti za dobar mobilni grafički interfejs .....             | 22 |
| 5.2. Primjeri dobrog i lošeg mobilnog korisničkog interfejsa ..... | 23 |
| 5.2.1. Korištenje responzivnog dizajna .....                       | 23 |
| 5.2.2. Loše dodirne mete .....                                     | 24 |
| 5.2.3. Primarne i sekundarne radnje .....                          | 25 |
| 5.2.4. Pravilna upotreba kontrasta .....                           | 26 |
| 6. VAŽNOST I BENEFITI KORISNIČKOG INTERFEJSA .....                 | 27 |
| 7. ALATI ZA DIZAJN KORISNIČKOG INTERFEJSA .....                    | 29 |
| 7.1. Sketch .....  | 29 |
| 7.2. Adobe XD .....  | 30 |
| 7.3. Figma .....   | 31 |
| 7.4. InVision Studio .....   | 33 |

|   |    |
|---|----|
| 8. MOBILNA APLIKACIJA ZA KOMERCIJALISTE.....    | 34 |
| 8.1. Terenski komercijalist.....                | 35 |
| 8.2. Analiza aplikacije za komercijaliste ..... | 36 |
| 9. ZAKLJUČAK .....                              | 45 |
| 10. LITERATURA.....                             | 46 |
| POPIS SLIKA I PRILOGA .....                     | 47 |