

# Návrh mobilní aplikace Nalu

Emma Kolčáková

---

Bakalářská práce  
2025



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Digitální design

Akademický rok: 2024/2025

# ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

|                   |                                                 |
|-------------------|-------------------------------------------------|
| Jméno a příjmení: | Emma Kolčáková                                  |
| Osobní číslo:     | K22004                                          |
| Studijní program: | B0212A310004 Multimédia a design                |
| Specializace:     | Digitální design                                |
| Forma studia:     | Prezenční                                       |
| Téma práce:       | Návrh mobilní aplikace pro vybrané vodní sporty |

## Zásady pro vypracování

- 1) Rešerše inspiračních zdrojů vztahujících se k tématu práce
- 2) Vlastní analýza poznatků pro následující práci s tématem
- 3) Variantní návrhy řešení
- 4) Postup zpracování vybrané varianty řešení
- 5) Tvorba prezentace zpracovaného řešení:

Textová a dokumentační část:

- text v rozsahu 20 – 25 normostran (vlastní text Úvod až Závěr) obsahující popis projektu – rešerše a analýza problematiky (+ obrazové přílohy), definice záměru a cíle, popis postupu, popis výsledného řešení; minimální počet relevantních zdrojů 8, z toho minimálně 4 cizojazyčné
- obrazový obsah dokumentace projektu – skici, nákresy, vizualizace, výsledné řešení v rozsahu 12 stran A4

Praktický tvůrčí výstup:

- prototyp nebo funkční řešení v měřítku 1:1 (případně jiné dle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce)
- grafická prezentace v rozsahu minimálně 2,8 m<sup>2</sup>, multimediální prezentace ve formě a rozsahu dle konzultace s vedoucím práce
- autorská grafická úprava textové / dokumentační části – 1 výtisk

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

GOODWIN, Kim. *Designing for the digital age: how to create human-centered products and services*. Wiley, 2009. ISBN 9780470229101.  
ANDERSON, Stephen P. *Seductive interaction design: creating playful, fun, and effective user experiences*. 1249 Eighth Street Berkeley, CA 94710: New Riders, 2011. ISBN 978-0-321-72552-3.  
COOPER, Alan; REIMANN, Robert; CRONIN, Dave; NOESSEL, Christopher a CSIZMADI, Jason. *About face: the essentials of interaction design*. Indianapolis. Wiley, 2014. ISBN 978-1-118-76657-6.  
SAFFER, Dan. *Microinteractions*. Beijing: O'Reilly, 2013. ISBN 978-1-449-34268-5.  
WEINSCHENK, Susan. *100 things every designer needs to know about people*. New Riders, 2011. ISBN 978-0-321-76753-0.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.**  
Ateliér Digitální design

Datum zadání bakalářské práce: **1. listopadu 2024**

Termín odevzdání bakalářské práce: **23. května 2025**

L.S.

---

**Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.**  
děkan

---

**MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.**  
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 2. prosince 2024

# PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

## Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění bez ohledu na výsledek obhajoby;
- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- jedno vyhotovení bakalářské práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou práci – nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá; neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

## Prohlašuji, že

- jsem na bakalářské práci pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval(a); v případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor;
- odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne .....

.....  
podpis autora



## **ABSTRAKT**

Cílem této bakalářské práce je vytvořit návrh mobilní aplikace určené pro lidi, kteří se věnují vodním sportům, například surfování, windsurfingu, paddleboardingu nebo plachtění. Aplikace má propojit sportovce mezi sebou, ale také jim nabídnout přehled o sportovních lokalitách a aktuálních podmínkách, jako je počasí nebo síla větru.

V písemné části práce se zaměřuji na to, co sportovní aplikace obnášejí, jak fungují, a také na to, jaké digitální funkce využívají. V praktické části pak navrhuji samotnou aplikaci. Od jejího názvu, přes vzhled a logo, až po to, jak se v ní uživatelé budou pohybovat a co vše bude umět. Výsledkem je hotový a funkční návrh aplikace, který by se dal v budoucnu dále rozvíjet.

Klíčová slova: Vodní sporty, mobilní aplikace, surfing, UI/UX

## **ABSTRACT**

The goal of this bachelor thesis is to design a mobile application for people who engage in water sports – such as surfing, windsurfing, paddleboarding, or sailing. The app is intended to connect athletes with each other and provide them with an overview of sports locations and current conditions, such as weather or wind strength.

The written part of the thesis focuses on what sports apps involve, how they work, and what digital features they typically use. The practical part includes the design of the application itself – from the name, visual style, and logo, to how users will navigate through it and what features it will offer. The final outcome is a complete and functional app prototype that could be further developed in the future.

Keywords: Water sports, mobile application, surfing, UI/UX

Ráda bych vyjádřila poděkování své rodině, přátelům a převážně surfové komunitě. Dále patří velké poděkování instruktorům ve Faru, kteří mi pomohli objevit sport a životní styl, jenž mě inspiroval k této bakalářské práci. Děkuji za jejich podporu a povzbuzení během psaní této bakalářské práce. Vaše pomoc a motivace mi umožnila dosáhnout tohoto výsledku.

Mé díky také patří vedoucímu mé práce, MgA. Bohuslavu Stránskému, Ph.D., za jeho cenné rady, odborné vedení a především trpělivost, kterou mi věnoval během celého procesu.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

Prohlašuji, že jsem k vytvoření této práce použila nástroj generativního modelu umělé inteligence ChatGPT (<https://chatgpt.com/>) za účelem stylizace textu. Po použití tohoto nástroje jsem obsah zkontrolovala a přebírám za něj plnou odpovědnost.

# OBSAH

|                                                                      |           |
|----------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>ÚVOD.....</b>                                                     | <b>11</b> |
| <b>1 DIGITÁLNÍ FUNKCE VE SPORTOVNÍCH APLIKACÍCH.....</b>             | <b>12</b> |
| 1.1 DRUHY DIGITÁLNÍCH FUNKCÍ .....                                   | 12        |
| 1.1.1 GPS lokalizace .....                                           | 12        |
| 1.1.2 Předpovědi klimatických podmínek.....                          | 12        |
| 1.1.3 Vizualizace informací a aktivit skrze Segmenty a Heatmapy..... | 13        |
| 1.1.4 Živé přenosy .....                                             | 14        |
| 1.1.5 Analýza tepové frekvence .....                                 | 14        |
| 1.1.6 Sociální funkce.....                                           | 15        |
| <b>2 REŠERŠE A ANALÝZA SPORTOVNÍCH APLIKACÍ .....</b>                | <b>16</b> |
| 2.1 SURFLINE .....                                                   | 16        |
| 2.1.1 Cílové skupiny aplikace .....                                  | 16        |
| 2.1.2 UX design a user flow.....                                     | 16        |
| 2.1.3 Vizuální styl .....                                            | 17        |
| 2.1.4 Slabé stránky .....                                            | 18        |
| 2.2 STRAVA.....                                                      | 19        |
| 2.2.1 Fungování aplikace .....                                       | 19        |
| 2.2.2 Cílové skupiny aplikace .....                                  | 20        |
| 2.2.3 UX design a user flow.....                                     | 20        |
| 2.2.4 Vizuální styl .....                                            | 21        |
| 2.2.5 Slabé stránky .....                                            | 22        |
| <b>3 ANALÝZA CÍLOVÉ SKUPINY A POTŘEBY .....</b>                      | <b>23</b> |
| 3.1 CÍLOVÉ SKUPINY APLIKACE.....                                     | 24        |
| 3.2 POTENCIÁLNÍ UŽIVATELÉ .....                                      | 24        |
| <b>4 WIREFRAME A PROTOTYPOVÁNÍ.....</b>                              | <b>26</b> |
| 4.1 USER FLOW .....                                                  | 26        |
| 4.2 ARCHITEKTURA APLIKACE .....                                      | 26        |
| 4.3 NAVRHOVÁNÍ WIREFRAMU.....                                        | 28        |
| 4.4 TEST PROTOTYPU .....                                             | 29        |
| <b>5 VIZUÁLNÍ IDENTITA APLIKACE .....</b>                            | <b>33</b> |
| 5.1 NÁZEV APLIKACE .....                                             | 33        |
| 5.2 LOGO.....                                                        | 34        |
| 5.3 TYPOGRAFIE.....                                                  | 36        |
| 5.4 BAREVNOST .....                                                  | 38        |
| 5.5 IKONOGRAFIE .....                                                | 39        |
| 5.6 PROPAGAČNÍ MATERIÁLY .....                                       | 42        |
| <b>6 VÝSTUP PRAKTKÉ ČÁSTI .....</b>                                  | <b>45</b> |

|                                                 |                                                                  |           |
|-------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|-----------|
| 6.1                                             | FUNGOVÁNÍ APLIKACE .....                                         | 47        |
| 6.1.1                                           | Domovská stránka .....                                           | 49        |
| 6.1.2                                           | Oblíbené lokace .....                                            | 51        |
| 6.1.3                                           | Stránka s detailními informacemi o podmínkách místa / pláže..... | 52        |
| 6.1.4                                           | Vyhledávání lokací.....                                          | 54        |
| 6.1.5                                           | Komunitní stránka .....                                          | 56        |
| 6.1.6                                           | Profil .....                                                     | 58        |
| 6.1.7                                           | Notifikace .....                                                 | 60        |
| <b>ZÁVĚR.....</b>                               |                                                                  | <b>61</b> |
| <b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....</b>          |                                                                  | <b>62</b> |
| <b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>                     |                                                                  | <b>64</b> |
| <b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK .....</b> |                                                                  | <b>66</b> |
| <b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>                       |                                                                  | <b>67</b> |

## ÚVOD

V minulém akademickém roce jsem měla příležitost zúčastnit se programu Erasmus+ a strávit jeden semestr studiem v Portugalsku. Tato zkušenost se pro mě stala zásadním mezníkem v osobním i akademickém životě. Přestože část mé rodiny pochází z Portugalska a tuto zemi pravidelně navštěvuji, pobyt v roli studentky mi umožnil nahlédnout do místní kultury, společnosti a přírodního bohatství mnohem hlouběji. Tento semestr mi přinesl nové znalosti, dovednosti a rozšířil mé obzory víc, než jsem si před tím dokázala představit.

Studovala jsem na univerzitě v jižním Portugalsku ve městě Faro. Během svého pobytu jsem měla příležitost vyzkoušet mnoho nových aktivit, avšak jedna zkušenost na mě zapůsobila natolik, že jsem se rozhodla na ni navázat svou bakalářskou prací. Jedná se o surfování, jeden z velice populárních sportů v Portugalsku. Tento sport mě uchvátil svou dynamikou, propojením s přírodou a komunitním duchem. Z této fascinace se zrodil nápad vytvořit koncept mobilní aplikace zaměřené na vodní sporty spojené s oceánem, včetně surfování, windsurfingu, paddleboardingu a dalších.

Hlavním cílem této aplikace je nabídnout uživatelům rozsáhlé informace o aktuálních podmínkách, dostupných lokalitách a komunitních možnostech spojených s těmito sporty. Aplikace by umožňovala plánovat vlastní sportovní výlety a tím podněcovala uživatele k objevování a prohlubování jejich vášně pro vodní sporty. Tento koncept je navržen s ohledem na globální trh, aby přinesl možnost vyzkoušet si tyto adrenalinové aktivity i těm, kteří nemají přímý přístup k oceánu, například obyvatelům vnitrozemských států, jako je Česká republika. Díky této aplikaci by mohli snadno naplánovat cestu za těmito zážitky a vyhledat nejlepší možnosti dle svých preferencí.

V písemné části své bakalářské práce se zaměřuji na existující digitální nástroje v této oblasti, jejich funkcemi a uživatelskými preferencemi. Praktická část práce zahrnuje výzkumný dotazník cílové skupiny, návrh a vývoj aplikace, včetně její vizuální identity, loga a uživatelského rozhraní. Celý proces designování a prototypování aplikace je podrobně zdokumentován, přičemž se klade důraz na vytvoření inovativního a funkčního řešení, které splní očekávání cílových uživatelů.

## 1 DIGITÁLNÍ FUNKCE VE SPORTOVNÍCH APLIKACÍCH

Podobně jako v mnoha jiných oblastech, i sporty dnes zažívají rozmach digitálních platforem, mezi které patří například mobilní aplikace. Typické jsou například aplikace pro sporty jako je běh, cyklistika nebo silové tréninky. Tyto aplikace využívají mnoho digitálních významných funkcí pro přínos uživatele, kteří díky nim mohou rychle a pohodlně získat klíčové informace potřebné k plánování a realizaci svých aktivit a zážitků.

### 1.1 Druhy digitálních funkcí

Aplikace využívají mnoho digitálních funkcí. Mezi nejžádanější informace patří například sledování fyzických aktivit, vyhodnocování sportovních výkonů a zprostředkovávání informací potřebných pro vykonávání jednotlivých aktivit. V této kapitole se budu věnovat a rozebírat tyto digitální funkce. Kombinace geolokačních technologií, senzorových dat, analýzy pomocí AI, komunitních prvků a dalších nástrojů slouží k tomu, aby uživatelům poskytovala co nejpřesnější informace pro jejich sportovní aktivity.

#### 1.1.1 GPS lokalizace

Aplikace využívají GPS lokalizace pro určování například tras, rychlosti a polohy uživatele. Systém GPS (Global Positioning System), který funguje na principu přijímání signálů z družic. Zařízení, jako jsou chytré telefony nebo specializované sportovní hodinky, anebo i auta, obsahují GPS přijímač, který komunikuje s družicemi na oběžné dráze. Na základě analýzy času, který signál potřebuje k překonání vzdálenosti mezi družicí a zařízením, je možné vypočítat přesnou polohu uživatele na Zemi. Tento proces umožňuje sportovním aplikacím sledovat trasu, rychlost, vzdálenost a další metriky během fyzických aktivit.<sup>1</sup>

#### 1.1.2 Předpovědi klimatických podmínek

Předpovědi klimatických podmínek v aplikacích fungují na základě sběru, analýzy a interpretace meteorologických dat z různých zdrojů. Tyto aplikace čerpají informace například z numerických modelů předpovědí počasí. Jedná se o matematické modely, které simulují atmosférické procesy a poskytují předpovědi na základě aktuálních meteorologických dat. Příkladem je americký model GFS (Global Forecasting System),

---

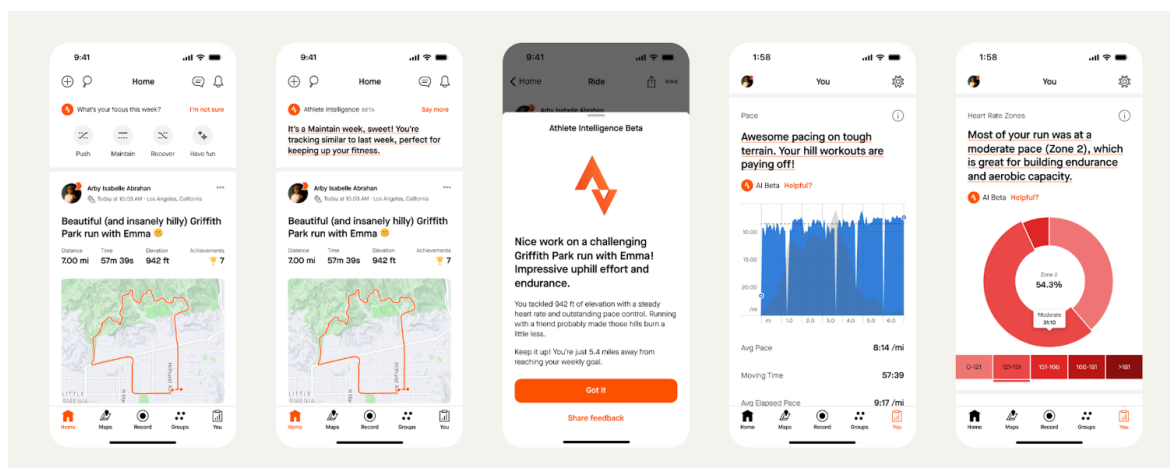
<sup>1</sup> *Jak funguje systém sledování vozidel přes GPS?*, 2006.

který poskytuje předpovědi až na 16 dní dopředu s prostorovým rozlišením 22 km. Tento model je veřejně dostupný a často využívaný v mnoha aplikacích.<sup>2</sup>

### 1.1.3 Vizualizace informací a aktivit skrze Segmenty a Heatmapy

Segmenty a heatmapy jsou nástroje, které pomáhají lépe pochopit, jak lidé používají sportovní aplikace a kde se nejčastěji pohybují.

Segmenty si můžeme představit jako konkrétní úseky tras, třeba část cyklostezky nebo běžecké cesty. V aplikacích jako je Strava je mohou vytvářet sami uživatelé. Slouží k tomu, aby si mohli porovnat, jak rychle nebo dobře daný úsek zvládli oni sami oproti ostatním. To přináší motivaci a zdravou soutěživost mezi sportovci.<sup>3</sup>



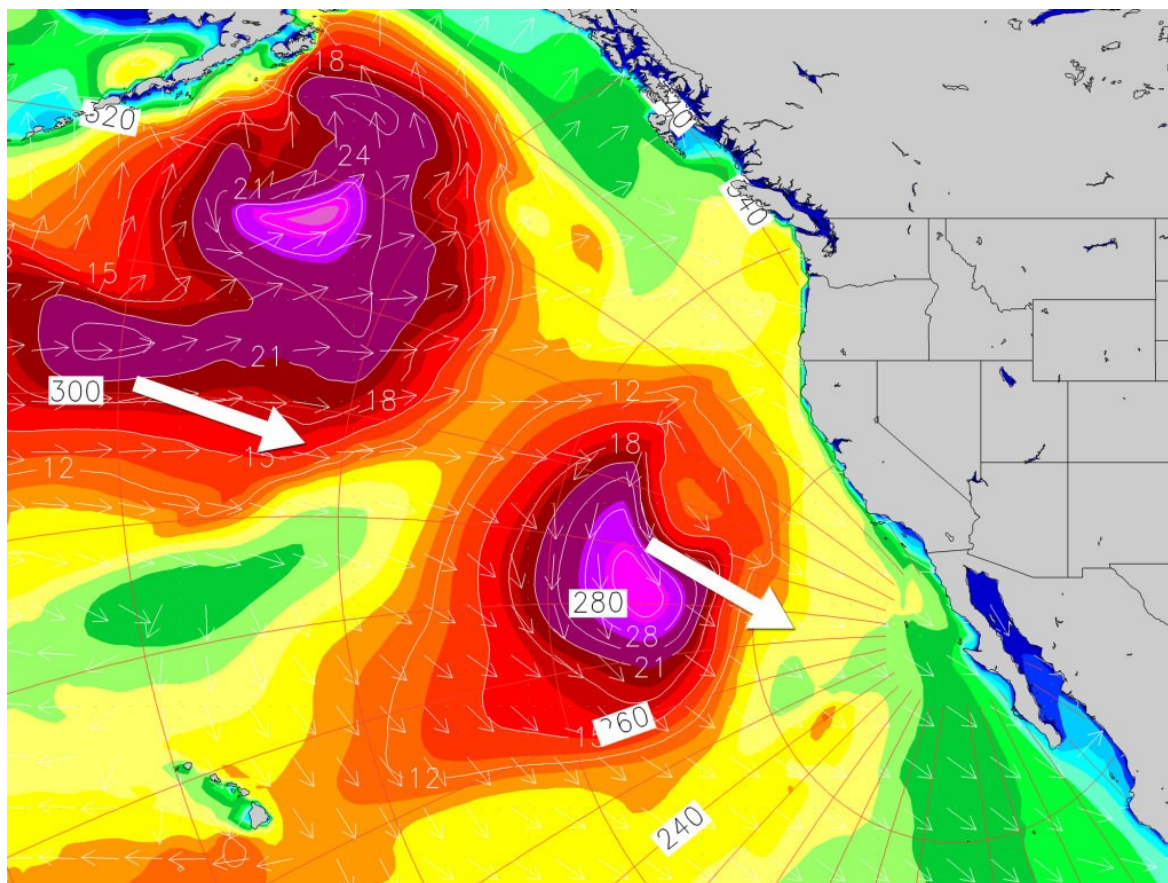
Obrázek 1 Příklad Segmentů v aplikaci Strava<sup>4</sup>

Heatmapy (česky „tepelná mapa“) ukazují, kde se toho nejvíce děje, a to pomocí barev. Oblasti s největší aktivitou bývají vyznačeny červeně, méně aktivní pak třeba modře. Využívají se například pro zobrazení nejčastějších tras, kde lidé sportují, nebo v aplikacích jako Surflink k ukázaní síly vln, směru větru a podobně. Díky tomu mohou uživatelé snadno zjistit, která místa jsou oblíbená nebo kde jsou nejlepší podmínky.

<sup>2</sup> SLEZÁČEK, 6 Nejlepších aplikací pro předpověď počasí v Evropě, 2025.

<sup>3</sup> Aplikace Strava: základní průvodce pro začínající cyklisty: Co v aplikaci Strava znamenají tzv. segmenty?, 2023.

<sup>4</sup> Who needs bike lights\* when your whole bike glows in the dark? Plus the Strava updates you've been waiting for and loads more tech news from MAAP, Quoc, POC + more: Strava announces three highly requested features, 2024.



Obrázek 2 Příklad Heatmapy v aplikaci Surfline <sup>5</sup>

#### 1.1.4 Živé přenosy

Živé přenosy z kamer v aplikacích například v Surfline, jsou velice podstatným digitálním nástrojem. Umožňují uživatelům sledovat aktuální dění prostřednictvím živého videopřenosu. Fungují na principu streamování videa z kamerového zařízení do aplikace, což uživatelům poskytuje možnost sledovat obraz v reálném čase.

#### 1.1.5 Analýza tepové frekvence

Analýza tepové frekvence v mobilních aplikacích umožňuje sledovat a vyhodnocovat srdeční aktivitu pomocí různých technologií a metod. Sportovní aplikace často využívají principy specializovaných senzorů a zařízení. Nejčastějším příkladem jsou například chytré hodinky, které měří intervaly mezi srdečními tepey.

<sup>5</sup> More Surf on the Way for California and Hawaii: Run of surf continues with waves lasting through the weekend, 14th, Mar 2019.

### 1.1.6 Sociální funkce

Sociální funkce ve sportovních aplikacích hrají klíčovou roli při zvyšování motivace uživatelů, podporují jejich zapojení a umožňují sdílení sportovních aktivit s komunitou. Tyto funkce zahrnují možnosti sdílení výsledků, sledování přátel, účast v online klubech a porovnávání výkonů.

Studie z Cornell Univerzity ukazuje, že integrace sociálních prvků do sportovních aplikací může ovlivnit chování uživatelů. Tento výzkum analyzující 791 milionů online a offline akcí ze 6 milionů uživatelů sesbíraných během 5 let zjistil, že sociální sítě vedly k významnému nárůstu online i offline aktivit uživatelů. Konkrétně vytvoření nových sociálních spojení zvýšilo online aktivitu v aplikaci o 30 %, retenci uživatelů o 17 % a fyzickou aktivitu (např. počet kroků) o 7 %.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> *Online Actions with Offline Impact: How Online Social Networks Influence Online and Offline User Behavior*, 2016.

## 2 REŠERŠE A ANALÝZA SPORTOVNÍCH APLIKACÍ

V současnosti existuje už mnoho sportovních aplikací, které se následně specializují na jednotlivé sporty. Mezi nejznámější aplikace u nás patří Strava, Nike Run Club, Fitify a AllTrails: Hike, Bike & Run, Ski Tracker, Train Effective: Football a Daily Yoga.<sup>7</sup>

Mezi celosvětově nejznámější aplikace v oblasti vodních sportů patří například Surfline, Surf Forecast, SwimSwam, Sea Breeze, WSL a mnoho dalších.<sup>8</sup>

V této kapitole se budu podrobněji věnovat především aplikacím, jako jsou Surfline a Strava.

### 2.1 Surfline

Jednou z aplikací, kterou se budu inspirovat v mé praktické části, je Surfline. Platforma, která poskytuje aktuální surfové reporty, živé kamerové přenosy, analýzu vln a meteorologické předpovědi pro různá surfařská místa. Tato aplikace je velmi sofistikovaná a nabízí širokou škálu nástrojů a možností. Mezi funkcemi, které mě oslovily nejvíce, vyniká především vysoká úroveň personalizace.

#### 2.1.1 Cílové skupiny aplikace

Primární cílovou skupinou aplikace jsou surfaři všech úrovní, od začátečníků až po profesionály. Sekundárními uživateli jsou milovníci oceánu, jako například fotografové nebo cestovatelé hledající ideální pláž.

#### 2.1.2 UX design a user flow

Po spuštění aplikace je uživatel nejprve vyzván k vytvoření účtu, případně k přihlášení, pokud již účet vlastní. Aplikace také umožňuje propojení s jinými sociálními sítěmi. Po vytvoření účtu uživatel nastaví své osobní preference, například oblíbené pláže, typy vln či další parametry. Součástí onboarding procesu je také možnost zhlédnout krátký tutoriál, který ukazuje funkce a ovládání aplikace.

Na hlavní stránce aplikace uživatel najde všechny klíčové informace o svých preferovaných lokalitách. Tyto informace zahrnují například výšku vln, směr větru, aktuální počasí či příliv a odliv. Data jsou prezentována ve snadno srozumitelných grafech

---

<sup>7</sup> POHŮDKA, *TOP 7 aplikací pro život v pohybu: Jaké apky vyzkoušet?*, 2023.

<sup>8</sup> *Top Websites Ranking: Most Visited Water Sports Websites*, 2025.

a vizualizacích. Uživatel má navíc rychlý přístup k živým přenosům z webkamer umístěných na vybraných plážích. Hlavní stránka rovněž umožňuje vyhledávat další pláže nebo surf spoty podle zadaných parametrů.

Jedna z dalších stránek aplikace je určená pro prohlížení lokací. Tato část obsahuje interaktivní mapu, která zobrazuje všechny dostupné pláže s aktuálními podmínkami. Kliknutím na konkrétní lokalitu uživatel získá detailní informace, jako je živý přenos z webkamery, historická data o podmínkách nebo seznam místních služeb, například surf škol či půjčoven. Uživatel má možnost uložit své oblíbené pláže pro rychlý přístup z hlavní obrazovky.

Aplikace rovněž obsahuje komunitní funkce. Uživatelé zde najdou sekci s odbornými články o surfování, technikách a příbězích ze surf komunity. Je zde také možnost hodnotit jednotlivé lokality a sdílet zkušenosti s ostatními členy komunity.

V nastavení aplikace má uživatel možnost spravovat svůj účet, přizpůsobit si dashboard, změnit jazyk nebo region a nastavit personalizované notifikace. Tyto notifikace zahrnují například varování na ideální podmínky (např. „Vaše oblíbené místo má perfektní vlny“), upozornění na změny počasí nebo doporučení článků a novinek.

### 2.1.3 Vizuální styl

Vizuální styl aplikace je navržen tak, aby se přizpůsobil individuálním potřebám uživatelů, včetně možnosti volby mezi tmavým a světlým režimem. Celkový design působí moderně a minimalisticky, což zajišťuje především funkčnost a přehlednost.

V případě využití tmavého modelu, aplikace používá tmavé pozadí (černou nebo tmavě šedou), což přispívá k lepší čitelnosti a snižuje únavu očí při delším používání. Texty jsou zobrazeny bílou barvou, zatímco méně důležité informace jsou zvýrazněny světle šedými odstíny. Akcentní barvy zahrnují oranžovou pro tlačítka, upozornění a zvýrazněné informace, a modré a zelené odstíny, které jsou využívány zejména pro vizualizaci dat, například grafů a map.

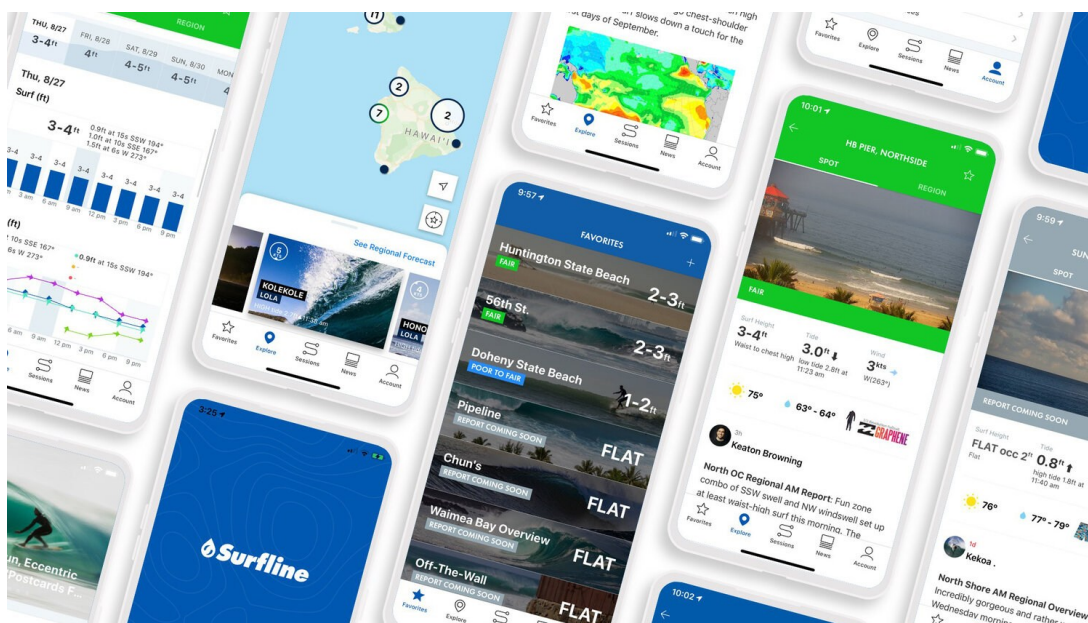
Důležitou součástí vizuálního stylu aplikace jsou minimalistické ikony, které jsou intuitivní a konzistentní. Ikony představují například informace o počasí, větru nebo vlnách, což zajišťuje rychlou orientaci a snadnou přístupnost klíčových funkcí.

Velkou předností aplikace jsou také grafy a vizualizace, které hrají zásadní roli při prezentaci komplexních informací. Například sloupcové grafy zobrazují výšku vln, zatímco

čárové grafy ukazují průběh počasí nebo směr větru. Tento přístup zajišťuje snadné pochopení dat i méně zkušenými uživateli.

Co se týče branding, aplikace dříve využívala modré odstíny, které symbolizovaly oceán, čistotu a spojení s přírodou, doplněné bílou barvou. Současná vizuální identita však klade důraz na černobílý design, který vyjadřuje serióznost, minimalismus a moderní estetiku. Logo aplikace je jednoduché a reprezentuje vodu prostřednictvím symbolu kapky.

Tento vizuální styl aplikace nejen podporuje funkčnost, ale také vytváří profesionální a příjemné prostředí pro uživatele všech úrovní zkušeností.



Obrázek 3 Aplikace Surfline<sup>9</sup>

### 2.1.4 Slabé stránky

Mike Glezos se vyjadřuje ve své kritice k technické oblasti aplikace a uvádí, že ačkoliv aplikace Surfline přináší uživatelům mnoho užitečných funkcí, existují určité aspekty, které by mohly být vylepšeny, aby byl celkový uživatelský zážitek ještě kvalitnější. Jedním z nejvíce diskutovaných problémů jsou reklamy, které se zobrazují zejména uživatelům bez placeného předplatného, a to i během sledování živých přenosů z kamer. Tato skutečnost narušuje plynulost používání aplikace a často bývá hlavním zdrojem nespokojenosti.

<sup>9</sup> GLEZOS, *App Critique: Surfline*, 2023.

Dokonce i někteří platící uživatelé hlásí, že jsou reklamami stále rušeni, což snižuje hodnotu prémiového členství.

Dalším prvkem, který by mohl projít revizí, je způsob registrace a využívání polohy. Přestože aplikace při prvním spuštění požaduje přístup k poloze, hlavní obrazovka se automaticky nepřizpůsobí a nezobrazí nejbližší surfařská místa. Místo toho je uživatel nucen provést ruční vyhledávání a přidání do oblíbených, což může první interakci s aplikací zbytečně ztížit.

Co se designu týče, důležitým tématem je také vizuální uspořádání informací. Uživatelé si všímají, že jednotlivé sekce aplikace nejsou dostatečně vizuálně oddělené, což může vést k dezorientaci. Tato skutečnost se ukazuje jako zvláště problematická pro začátečníky, kteří se teprve učí pracovat s údaji o směru vln a síle větru a nemají dostatečné zkušenosti k jejich správné interpretaci.

Někteří uživatelé rovněž navrhuji rozšíření aplikace o sociální funkce, například diskusní fóra nebo komunitní skupiny zaměřené na začátečníky. Taková rozšíření by mohla aplikaci přiblížit širšímu okruhu uživatelů a posílit její roli nejen jako zdroje informací, ale také jako platformy pro sdílení zkušeností a vzájemnou podporu mezi surfaři.<sup>10</sup>

## 2.2 Strava

Jednou z dalších sportovních aplikací, kterou se chci ve své praktické bakalářské části inspirovat, je Strava. Tato aplikace patří mezi nejpopulárnější sportovní platformy a je určena pro sportovce a nadšence pohybových aktivit, jako jsou běh, cyklistika, plavání, turistika, outdoorové i indoorové aktivity, a dokonce i surfování.

### 2.2.1 Fungování aplikace

Strava nabízí širokou škálu funkcí přizpůsobených různým druhům sportovních aktivit. Jednou z klíčových vlastností aplikace je využití GPS technologie pro zaznamenávání sportovních výkonů. Díky této technologii mohou uživatelé sledovat trasu, vzdálenost, rychlost, převýšení, srdeční tep a další důležité metriky. Na základě těchto dat aplikace poskytuje detailní analýzu výkonu, která zahrnuje podrobné statistiky a grafy. Tyto nástroje umožňují uživatelům analyzovat jednotlivé aktivity, porovnávat výsledky v čase a sledovat svůj pokrok.

---

<sup>10</sup> GLEZOS, *App Critique: Surflife*, 2023.

Další významnou funkcí jsou tzv. segmenty, které rozdělují trasy na konkrétní úseky. Tyto segmenty umožňují uživatelům soutěžit s ostatními sportovci, což přispívá k větší motivaci a zapojení do sportovních aktivit. Kromě toho Strava nabízí sociální prvky, které umožňují uživatelům sdílet své aktivity, fotografie a dojmy z tréninků s přáteli a širší komunitou. Uživatelé mohou sledovat aktivity svých přátel, komentovat je, udělovat „lajky“ a zapojit se do skupinových výzev a soutěží, které podporují motivaci a zapojení do sportu.

### **2.2.2 Cílové skupiny aplikace**

Strava cílí na širokou škálu uživatelů. Mezi hlavní cílové skupiny patří například amatérští sportovci, kteří hledají motivaci a nástroje pro sledování výkonu. Dále profesionální sportovci, kteří využívají detailní analýzy dat a plánování tréninků. Aplikace ještě cílí na komunitně orientované sportovce, kteří chtějí sdílet své úspěchy s ostatními. Strava pro ně slouží jako sociální platforma, která propojuje lidi se stejnými zájmy a vytváří prostor pro sdílení zkušeností a inspirace.

### **2.2.3 UX design a user flow**

Po spuštění aplikace je uživatel nejprve vyzván k vytvoření účtu nebo k přihlášení. To lze provést přes e-mail, sociální síť nebo propojením se sportovními zařízeními, jako jsou Garmin nebo Polar. Po úspěšném přihlášení si uživatel nastaví své hlavní aktivity, například běh nebo cyklistiku, a definuje cíle, jako je dosažení určité vzdálenosti nebo času.

Na domovské stránce aplikace jsou zobrazeny informace o uživatelském profilu a přehled nejnovějších splněných aktivit, včetně detailů o jejich průběhu. Uživatel zde také najde doporučení na plánování aktivit ve své lokalitě, různé výzvy, které by ho mohly motivovat, a seznam doporučených účtů ke sledování. Součástí domovské stránky jsou i notifikace a možnost komunikace s ostatními uživateli prostřednictvím zpráv.

Na další stránce nazvané Mapy jsou pro uživatele připraveny návrhy tras a lokalit, které odpovídají jeho preferovaným aktivitám. Tato funkce umožňuje snadné plánování nových sportovních výzev nebo objevování nových míst.

Stránka Nahrávání slouží k zaznamenávání probíhající aktivity. Uživatel zde může sledovat všechny důležité informace v reálném čase, jako je rychlost, vzdálenost, převýšení či srdeční tep.

Na stránce Skupiny má uživatel možnost zapojit se do komunitních výzev nebo vstoupit do skupin s podobnými zájmy. Tato funkce podporuje motivaci a propojení s ostatními sportovci, což aplikaci dodává silný sociální rozměr.

Poslední stránka je věnována profilu uživatele, kde jsou k dispozici podrobné informace o všech předchozích aktivitách, dosažených cílech a dalších statistikách. Uživatel zde také najde nastavení aplikace, kde může upravit své preference, notifikace či propojení s dalšími zařízeními.

Tento systematický design aplikace poskytuje uživatelům přehledné a intuitivní rozhraní, které podporuje jejich sportovní aktivity a zároveň umožňuje sdílení zkušeností v rámci širší komunity.

#### **2.2.4 Vizuální styl**

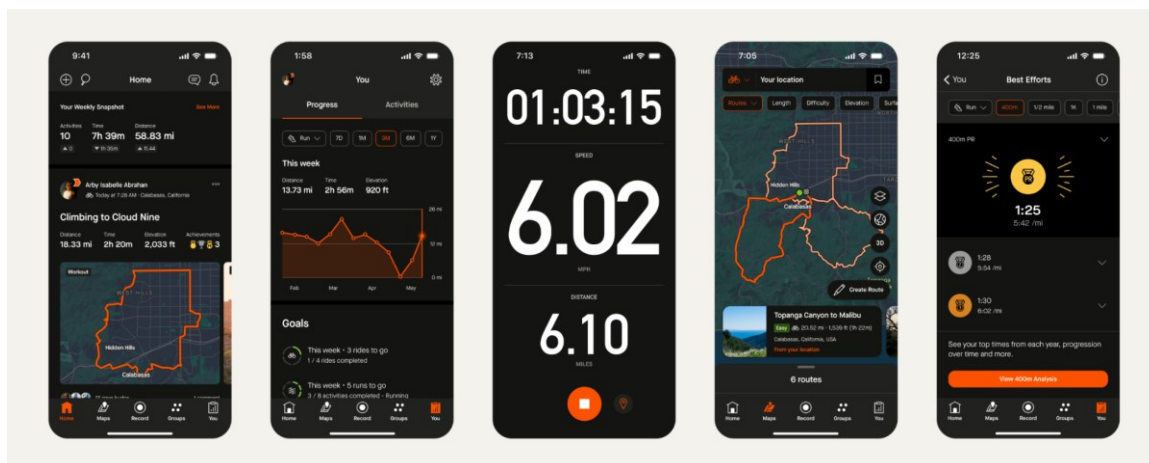
Vizuální styl aplikace Strava je moderní a čistý, navržený tak, aby podpořil intuitivní používání a zároveň motivoval uživatele prostřednictvím esteticky příjemného prostředí. Kombinace kontrastních barev, jednoduchých ikon a přehledného rozvržení zajišťuje snadnou použitelnost.

Hlavní barvou aplikace je oranžová, která symbolizuje energii, motivaci a dynamiku. Tato barva se používá zejména pro akční prvky, jako jsou tlačítka, zvýraznění důležitých informací a notifikace. Sekundárními barvami jsou černá, bílá a šedé odstíny, které slouží jako pozadí, barva textů a neutrální prvky. Tyto barvy zajišťují kontrast a dobrou čitelnost, a to i při delším používání aplikace.

Vizuální styl aplikace zahrnuje také přehledné grafy a vizualizace, které jsou klíčovým prvkem pro zobrazení výkonových statistik. Například čárové grafy slouží k prezentaci tempa, zatímco sloupcové grafy ukazují vzdálenost. Pro snadné rozlišení různých datových řad aplikace využívá doplňkové barvy, jako jsou modrá nebo zelená.

Aplikace používá moderní bezpatkový font, který je snadno čitelný na různých velikostech obrazovek. Textová hierarchie je přehledná, což usnadňuje orientaci v aplikaci. Ikony jsou jednoduché, intuitivní a reprezentují různé aktivity (např. běh, cyklistika, plavání) nebo funkce (mapy, skupiny, záznamy).

Strava podporuje jak světlý, tak tmavý režim, čímž zajišťuje pohodlí při používání aplikace za různých světelných podmínek. Logo aplikace je jednoduché, moderní a ladí s primární oranžovou barvou, která dominuje celkovému vizuálnímu stylu.

Obrázek 4 Aplikace Strava <sup>11</sup>

### 2.2.5 Slabé stránky

I přes velkou popularitu, aplikace Strava má několik slabých stránek, které mohou ovlivnit uživatelský zážitek. Jak popisuje Ben Emmunger ve své kritice, tak jednou ze slabých stránek je nevhodnost pro silové sportovce a další typy sportu, jelikož Strava je primárně navržena pro vytrvalostní sporty jako běh, cyklistika a plavání. I přes to, že aplikace nabízí více sportů, tak například siloví sportovci, kteří trénují převážně v posilovnách, mohou zjistit, že aplikace neodpovídá jejich potřebám.

Dále kritizuje omezené vedení pro začátečníky. Aplikace nenabízí moduly vedené trenérem nebo personalizované tréninkové programy, což může být nevýhodou pro začátečníky hledající strukturované vedení.

Poslední slabinou Stravy je sdílení osobní polohy. Během používání aplikace může být vaše poloha veřejně sdílena, což může představovat obavy o soukromí. I když lze nastavení soukromí upravit, některé informace mohou zůstat viditelné. <sup>12</sup>

<sup>11</sup> Available Today, *Strava Releases Dark Mode*, 2004.

<sup>12</sup> EMMINGER, *Strava App Review (2025): A Powerful Platform That Stretches Beyond Running and Cycling*, 2025.

### 3 ANALÝZA CÍLOVÉ SKUPINY A POTŘEBY

Pro praktickou část mé bakalářské práce byla nezbytná analýza, a to jak analýza existujících aplikací, tak analýza cílové skupiny a jejích potřeb. K získání těchto informací jsem respondentům skrze dotazník položila celkem 21 otázek zaměřených na vodní sportovce. Pro účely této práce byl vytvořen vlastní dotazník. Přesné znění odpovědí lze nalézt v příloze I.

Jedna z těchto otázek měla statistickou formu a sloužila ke zjištění pohlaví respondentů. Jedenáct otázek se týkalo lokalizace a podmínek, dvě otázky zjišťovaly osobní preference, motivace a podobně. Čtyři otázky se zaměřovaly na vizuální identitu aplikace a zbývajících čtyři se věnovaly jiným oblastem. Všechny 21 otázek souviselo s tématem probíraným v praktické části této bakalářské práce.

Celkem se vrátilo 32 vyplněných dotazníků z celkového počtu oslovených respondentů. Dotazníkové šetření probíhalo zcela anonymně a bylo vedeno v anglickém jazyce, aby bylo možné oslovit širší okruh respondentů.

Z analýzy výsledků mi vyšly následující odpovědi:

#### Základní informace

- Pohlaví: 68,8 % žen, 31,3 % mužů
- Sporty: nejčastěji surf (65,6 %), paddleboarding (28,1 %), plachtění (21,9 %), windsurfing a bodyboarding (oba 9,4 %)
- Frekvence: většina sportuje výjimečně (59,4 %), zřejmě kvůli nedostupnosti vhodných lokalit
- Lokalita: 96,9 % sportuje v Evropě
- Úroveň zkušeností: nejčastěji amatér (65,6 %), pak pokročilý (28,1 %), výjimečně závodník
- Respondenti nejčastěji uvedli, že je frustruje, když podmínky na místě neodpovídají očekávání (40,6 %), ale téměř stejně často uvedli, že i tak do toho jdou (37,5 %).

#### Klíčové zjištění pro návrh aplikace

- Nejdůležitější informace: podmínky vln a větru (71,9 %), počasí (53,1 %), teplota vody, příliv, obsazenost místa, bezpečnost a vodní proudy
- Vizualní identita: respondenti si vodní sporty spojují s modrou, oranžovou, žlutou a béžovou barvou
- Webkamery: (65,6 %) by ocenilo živý přenos
- Dostupnost lokalit: (43,8 %) musí cestovat letadlem, (31,3 %) žije poblíž
- Bezpečnost: (53,1 %) sportuje s někým, (3,1 %) sportuje samo a zbytek oboje
- Používání aplikací: většina žádné aplikace nevyužívá (78,1 %), spíše používají webové stránky s předpověďmi
- Požadované funkce v aplikaci: předpověď počasí (100 %), mapa lokalit (84,4 %), webkamery (75 %), komunitní funkce (65,6 %), sdílení fotek (50 %) a zprávy s přáteli (31,3 %)

Mezi další návrhy patřily například informace o půjčovnách, školách, ubytování, parkování, hodnocení lokalit nebo možnost spolujízdy.

### 3.1 Cílové skupiny aplikace

Aby aplikace skutečně odpovídala potřebám svých uživatelů, bylo zásadní definovat konkrétní cílové skupiny. Od začátku jsem si kladla otázku: Kdo bude tuto aplikaci používat? Jaké mají tito lidé návyky, potřeby a očekávání? Na základě rešerší, dotazníku i osobních rozhovorů s lidmi z komunity jsem identifikovala několik klíčových skupin. Patří sem nejen provozovatelé vybraných sportů všech úrovní, ale i ti, kteří s tímto sportem teprve začínají, dále digitální nomádi cestující za vlnami a přírodou, ale také místní obyvatelé, kteří sledují podmínky nebo chtějí nabízet služby ostatním. Každá z těchto skupin má jiné priority. Někdo ocení detailní přehled počasí, jiný funkce spojené s komunitou. Výsledná aplikace proto kombinuje různé přístupy, aby oslovila všechny, kdo se chtějí hýbat, cestovat a spojovat s ostatními.

### 3.2 Potenciální uživatelé

Dalším krokem bylo určení si budoucích uživatelů aplikace. Vzhledem k tomu, že se aplikace zaměřuje na vodní sporty, nelze ji přesně ohraničit pouze na jeden typ uživatelů. I když je hlavním cílem oslovit aktivní sportovce jako surfaře, paddleboardisty nebo

jachtaře, aplikace může být přínosná i pro rekreační uživatele nebo úplné začátečníky, kteří si chtějí sport teprve vyzkoušet, nebo hledají inspiraci a základní informace.

Na základě dotazníku a různých způsobů využití jsem pomocí Chat GPT vytvořila dva modelové uživatele, tzv. osoby, které ukazují, komu by aplikace mohla sloužit:

- Typ 1 – Začínající surfař: Věnuje se sportu výjimečně, třeba na dovolené, a ocení rychlý přístup k informacím o dané lokalitě, výbavě nebo aktuálních podmínkách. Viz Filip na obrázku.
- Typ 2 – Zkušený surfař: Pravidelně se věnuje vodním sportům, cestuje za nimi a chce mít přehled o podmínkách, lokalitách a komunitním dění. Viz Anna na obrázku.



Obrázek 5 Potencionální uživatelé (zdroj: vlastní)

## 4 WIREFRAME A PROTOTYPOVÁNÍ

V praktické části své bakalářské práce se zaměřuji na návrh mobilní aplikace pro nadšence vodních sportů. Soustřeďuji se na vývoj klíčových funkcí, které uživatelům umožní sdílet své zkušenosti, sledovat aktuální podmínky a objevovat nové lokality. V této kapitole shrnuji postup, kterým jsem se řídila při tvorbě uživatelsky přívětivého a snadno pochopitelného designu aplikace.

### 4.1 User flow

Při navrhování aplikace jsem si vytvořila přehledný plán uživatelské cesty, který mi pomohl pochopit, jakým způsobem se lidé v aplikaci pohybují a jaké funkce využívají. Bylo důležité zohlednit různé přístupy k používání. Někdo chce jen rychle zjistit podmínky, jiný třeba hledá nové místo pro sportování. Návrh se v průběhu práce několikrát měnil a přizpůsoboval, protože se objevovaly nové nápady nebo situace, které bylo potřeba lépe vyřešit.

### 4.2 Architektura aplikace

Architektura aplikace je základní plán nebo struktura, podle které je aplikace navržena. Určuje, jak jsou jednotlivé části aplikace propojené, jak spolu komunikují a jak se uživatel v aplikaci pohybuje. Pomáhá zajistit, aby aplikace byla přehledná, funkční a snadno použitelná.

Tuto architekturu aplikace jsem se snažila navrhnout tak, aby byla pro uživatele intuitivní a přehledná, zároveň aby pokrývala klíčové funkce spojené s vodními sporty, komunitou i plánováním cest. Uživatelská cesta začíná přihlášením nebo registrací do aplikace, po kterém následuje personalizace účtu. Uživatel zde zadává základní údaje jako je vybraný sport, úroveň zkušeností a oblíbené lokality.

Navigace je rozdělena do několika hlavních sekcí:

- Domovská stránka: Po úvodním nastavení se uživatel dostane na domovskou stránku, kde má přístup k personalizovaným informacím. Zobrazuje se mu aktuální počasí na vybraných spotech, tři nejčastěji navštěvované lokality s možností prokliku na detailní informace, příspěvky přátel a doporučené články. Také zde může najít nové přátele či sledovat jejich aktivity, podobně jako ve sportovních aplikacích typu Strava.

- Surfspoty, tedy místa či pláže: Zde uživatel najde podrobné informace o jednotlivých lokalitách. Od podmínek na moři, směru větru, předpovědi, přes webkamery až po výšku vln či příliv/odliv.
- Komunitní stránka: Nabízí prostor pro interakci s ostatními uživateli, a to prostřednictvím příspěvků, skupin, chatu, plánovaných událostí či vyhledávání přátel.
- Mapa: Slouží jako vizuální přehled míst v okolí, zahrnuje nejen surfspoty, ale i školy, půjčovny, skateparky nebo další doplňkové služby.
- Profil: Uživatel si zde může upravit nastavení aplikace, prohlížet vlastní profil, spravovat své aktivity a předešlé příspěvky.

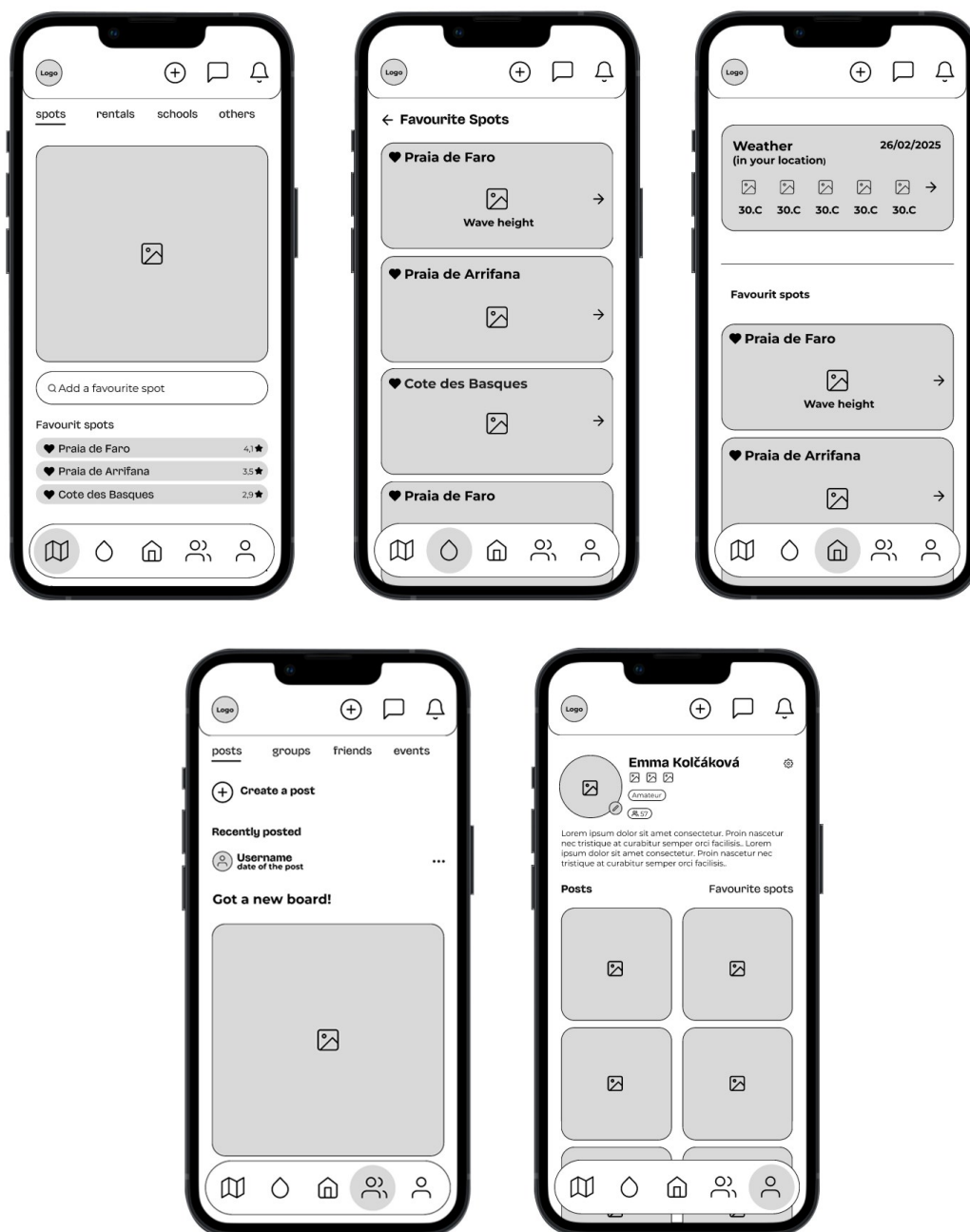
Součástí aplikace je také v rámci skupin sekce pro spolujízdu, která umožňuje nabízet či hledat spolujízdu na jednotlivé spoty. Jednotlivé stránky budu rozebírat podrobněji v kapitole výstupy praktické části.



Obrázek 6 Architektura aplikace (zdroj: vlastní)

### 4.3 Navrhování wireframu

Součástí vývoje aplikace bylo i vytvoření vizuálního náčrtu rozložení jednotlivých částí aplikace, tzv. wireframu. Ten představuje jednoduchý návrh toho, jak bude aplikace vypadat a jaké prvky se kde budou nacházet. Tento návrh slouží k tomu, aby se sladila vizuální stránka s funkcí a aby bylo jasné, co má být pro uživatele na první pohled dostupné. Wireframe se během návrhu několikrát měnil, protože některé obrazovky, například stránka s informacemi o surfovacích lokalitách, vyžadovaly další doladění, než odpovídaly požadované funkci a přehlednosti.



Obrázek 7 Wireframe aplikace (zdroj: vlastní)

#### 4.4 Test prototypu

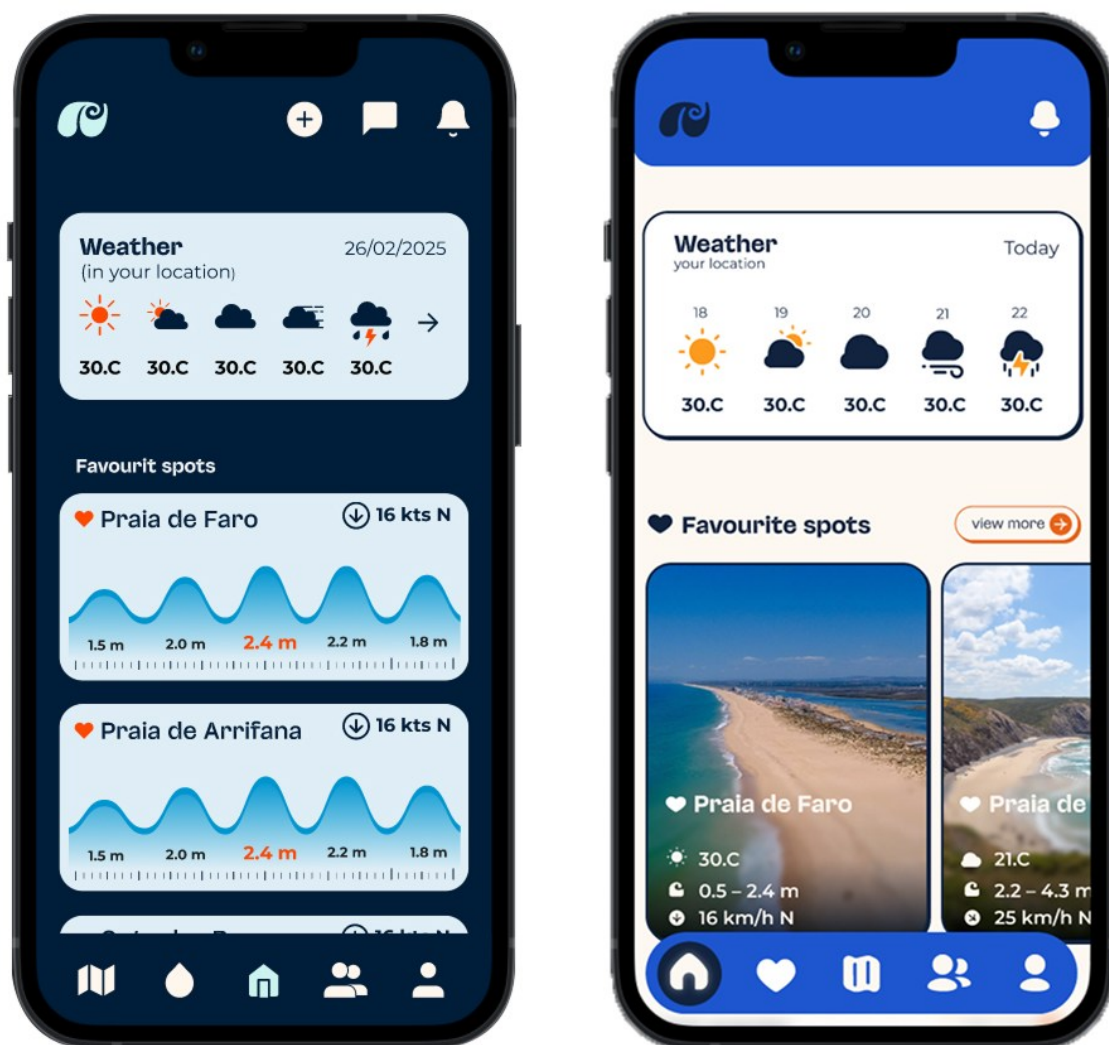
Po vytvoření prvního plně funkčního prototypu jsem provedla uživatelské testování. Oslovila jsem několik svých známých z Portugalska, Kanárských ostrovů a také z Francie. Celkem se testování zúčastnilo pět lidí.

Během testování se ukázalo několik důležitých poznatků. Nejzásadnější problém nastal na domovské stránce, kde někteří testéři nepochopili, že graf zobrazující informace o oblíbených plážích zároveň funguje jako tlačítko. Po kliknutí na něj se uživatelé měli dostat na stránku s podrobnějšími informacemi o dané lokalitě. Tento nedostatek jsem si ihned poznamenala pro další úpravy.



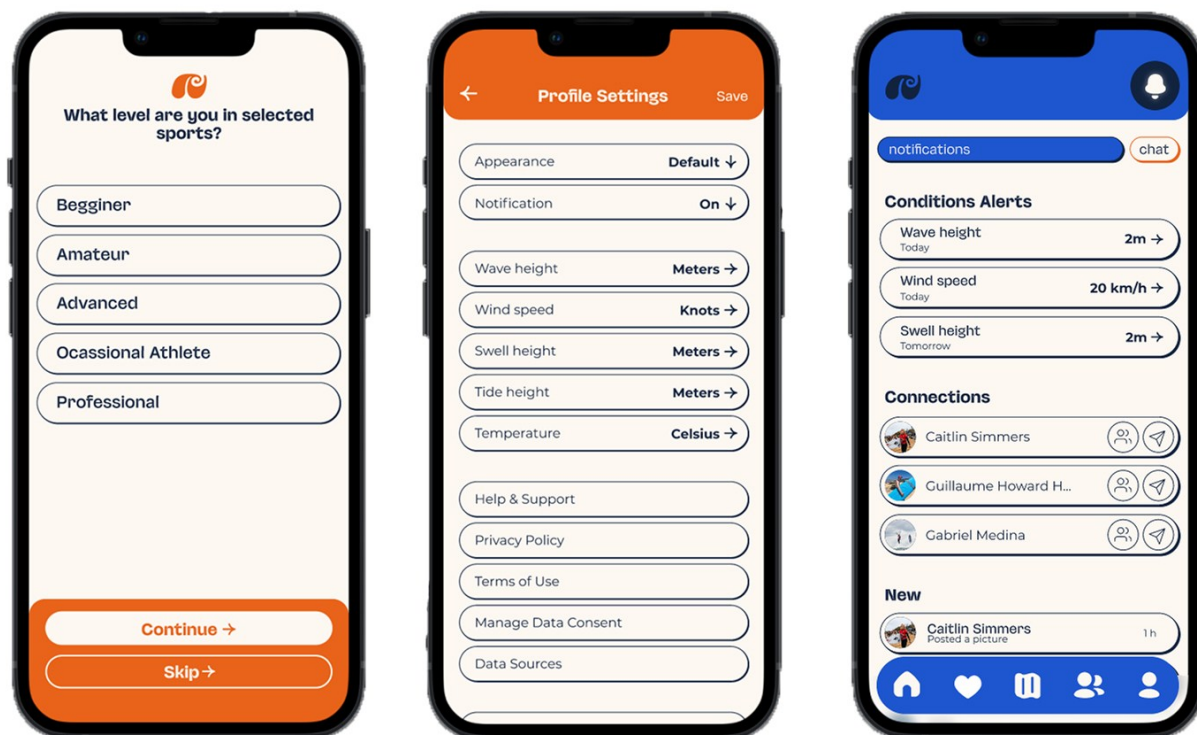
Obrázek 8 Prototyp a grafy (zdroj: vlastní)

Rozhodla jsem se tedy místo grafů na domovské stránce použít navigační karty s obrázky jednotlivých pláží, aby bylo intuitivnější, kam která karta uživatele zavede.



Obrázek 9 Navigační karty (zdroj: vlastní)

Další připomínka se týkala personalizace, konkrétně otázky na úroveň uživatele ve sportech. Ta měla sloužit pro určování notifikací ohledně podmínek. Problém byl v tom, že šlo zvolit jen jednu úroveň, i když si uživatel předtím vybral více sportů, ve kterých může mít různé zkušenosti. Rozhodla jsem se tento problém vyřešit tak, že se aplikace na úroveň nebude přímo ptát. Místo toho si uživatel v nastavení zvolí, jaké podmínky mu vyhovují. Například začátečník si může nastavit, aby dostával notifikace jen tehdy, když vlny nepřesahují dva metry.



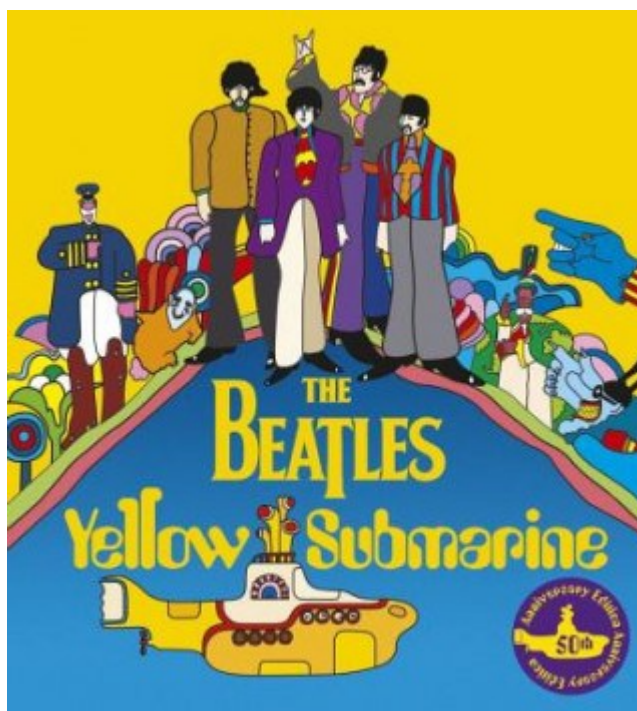
Obrázek 10 Personalizace úrovně uživatele (zdroj: vlastní)

Dále například padl návrh, přidat skupinu zaměřenou na ochranu přírody. To však byly spíše drobné návrhy, které neměly zásadní dopad na celkové fungování aplikace.

Výsledky testování potvrdily, že aplikace je uživatelsky srozumitelná. Mezi nejoblíbenější části patřila komunitní stránka a stránka s vyhledáváním nejen pláží, ale i doplňkových služeb, jako jsou hostely nebo půjčovny vybavení.

## 5 VIZUÁLNÍ IDENTITA APLIKACE

Vizuální identitu jsem navrhovala tak, aby vhodně komunikovala zaměření aplikace směrem k cílové skupině všech věkových kategorií. Zároveň jsem chtěla, aby působila moderně, ale zároveň v sobě nesla lehký retro nádech. Inspiraci jsem čerpala z období hippie a grafiky spojené s érou Beatles. Cílem bylo vytvořit styl, který bude svěží, uvolněný a zároveň dynamický.



Obrázek 11 The Beatles Yellow Submarine<sup>13</sup>

### 5.1 Název aplikace

Z mnoha nápadů na název aplikace jsem nakonec zvolila jméno Nalu. Snažila jsem se vymyslet název, který by zněl dobře, měl lehce abstraktní charakter, nebyl příliš doslovný, a přitom by odrážel hlavní myšlenku celé aplikace, tedy spojení všech vodních sportů do jednoho celku.

Při hledání inspirace jsem narazila na zajímavou souvislost. Když jsem se ponořila do historie vodních sportů, zjistila jsem, že jejich kořeny sahají až k surfování, které vzniklo na

---

<sup>13</sup> *Yellow Submarine: The Beatles, Heinz Edelmann.*

Havaji. To mě přivedlo k nápadu podívat se do havajského jazyka, který je úzce spjatý s oceánem a samotným surfařským životním stylem.

Slovo Nalu (vyslovováno nah-loo) v havajštině označuje jednoduché zvuky vln, ale také se používá k popisu cyklické povahy dění nebo emocí například „nalu finančních trhů“ nebo „nalu smutku“. Tento význam mi přišel nejen poetický, ale i výstižný. Slovo má hloubku, emoci a zároveň symbolizuje pohyb a rytmus, stejně jako samotné vodní sporty.



The simple sounds of the waves, or nalu [pronounced nah-loo] in Hawaiian, are one of the things we crave most about being in Hawaii. We use nalu to describe the cyclical nature of an event or feeling: the nalu of financial markets or the nalu of grief.



Obrázek 12 Vizuální identita aplikace Nalu (zdroj: vlastní)

## 5.2 Logo

Při tvorbě loga nejprve vznikl samotný symbol. Tento symbol vznikl ještě dříve, než byla vůbec rozpracovaná celá myšlenka mé bakalářské práce. Už během letních prázdnin jsem přemýšlela nad tématem své závěrečné práce a díky čerstvým zážitkům z cest a pobytu v Portugalsku jsem věděla, že se bude nést v duchu oceánu a surfování.

Uvažovala jsem tehdy nad návrhem vizuální identity například pro surfařskou školu. V této fázi mé myšlenky teprve začaly dostávat konkrétní směr. Shodou okolností se mi tehdy podařilo naskicovat symbol, který v sobě ukrývá prvky spjaté s touto tematikou.

Symbol byl tedy první vizuální součástí celého návrhu. Zobrazuje vlnu, spirálu, a nově i písmeno "n" jakožto první písmeno názvu aplikace.

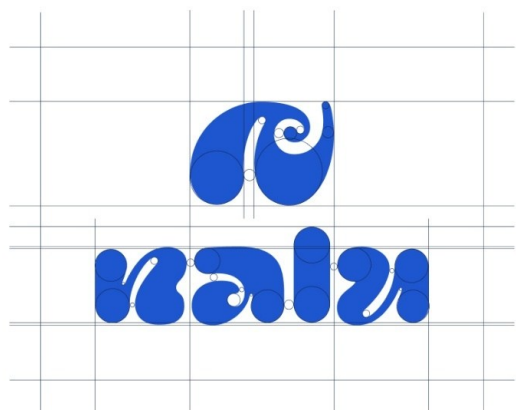
Spirála byla zvolena záměrně, má totiž hluboký symbolický význam. Představuje neustálý pohyb, růst, vývoj i návrat. Často bývá spojována s přírodními procesy, jako je proudění vody, vítr nebo životní cykly. Připomíná také vír či tornádo, tedy silnou energii v pohybu. V některých kulturách spirála symbolizuje duchovní cestu nebo návrat k sobě samému. V havajské, maorské a dalších polynéských kulturách je spirála důležitým motivem, který představuje propojení s přírodou, spiritualitou i předky.



Obrázek 13 Symbol loga (*zdroj: vlastní*)

Ačkoliv pro mě byl tento postup tvorby logotypu nezvyklý, obvykle nejprve pracuji s názvem a až poté vytvářím symbol, v tomto případě jsem nejdříve navrhla symbol a teprve potom hledala název, který by s ním vizuálně ladil. Zpočátku to pro mě byla výzva, ale po několika pokusech se mi podařilo vytvořit návrh, se kterým jsem byla spokojená.

Pro název v logu jsem použila písmo Gravity Shift, které jsem dále upravila v programu Adobe Illustrator. Zaoblila jsem jeho tvary, aby působily „zkapalnění“, a zároveň jsem do písmen zakomponovala prvky ze symbolu, aby spolu lépe vizuálně ladily. Název je psán malými písmeny čistě z estetických důvodů.



Obrázek 14 Logo aplikace (zdroj: vlastní)

### 5.3 Typografie

Co se týče typografie, rozhodla jsem se využít font Gravity Shift především pro grafická a vizuální řešení, například v logu nebo při návrhu marketingových materiálů, jako je merch. Tento moderní a výrazný font s organickými tvary působí tekutě a dynamicky. Díky zaobleným liniím a neobvyklým proporcím působí hravě, kreativně a zároveň futuristicky. Skvěle se hodí pro vizuálně poutavé projekty, které chtějí zaujmout a působit svěže.

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg  
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo  
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv  
Ww Xx Yy Zz  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

Obrázek 15 Gravity Shif Black font (*zdroj: vlastní*)

Dále jsem zvolila font určený pro názvy a důležité texty v aplikaci, které jsem chtěla vizuálně ozvláštnit a dodat jim typografickou zajímavost. Pro tento účel jsem vybrala font Malinton, masivní, hravé, hlasité a roztomile sebevědomé písmo. Univerzální display bezpatkový font se vyznačuje jemnými kontrasty v tloušťce tahů, stylovými detaily a profesionálním dojmem.

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg  
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn  
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu  
Vv Ww Xx Yy Zz  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

Obrázek 16 Malinton Medium font (*zdroj: vlastní*)

Pro veškerý ostatní text, ať už v aplikaci nebo v dalších výstupech, jsem zvolila písmo Montserrat. Jedná se o moderní bezpatkové písmo inspirované starými nápisy z městské čtvrti Montserrat v Buenos Aires. Font kombinuje čistotu a eleganci geometrického stylu s přátelským dojmem a výbornou čitelností, což z něj činí oblíbenou volbu pro web, mobilní aplikace i tisk.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg  
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn  
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu  
Vv Ww Xx Yy Zz  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Obrázek 17 Montserrat Regular font (*zdroj: vlastní*)

## 5.4 Barevnost

Co se týče barevnosti, rozhodla jsem se vycházet z odpovědí, které jsem získala v rámci dotazníku. Mnoho respondentů se shodlo na tom, že by aplikace měla obsahovat především odstíny modré, oranžové či žluté a také béžové.

Obrázek 18 Barevná paleta (*zdroj: vlastní*)

## 5.5 Ikonografie

Pro aplikaci jsem navrhla jednotný set ikon se zaoblenými prvky, které vizuálně ladí s celkovým stylem rozhraní. Zaoblené tvary působí přívětivě a moderně, což odpovídá záměru vytvořit intuitivní a uživatelsky příjemné prostředí.

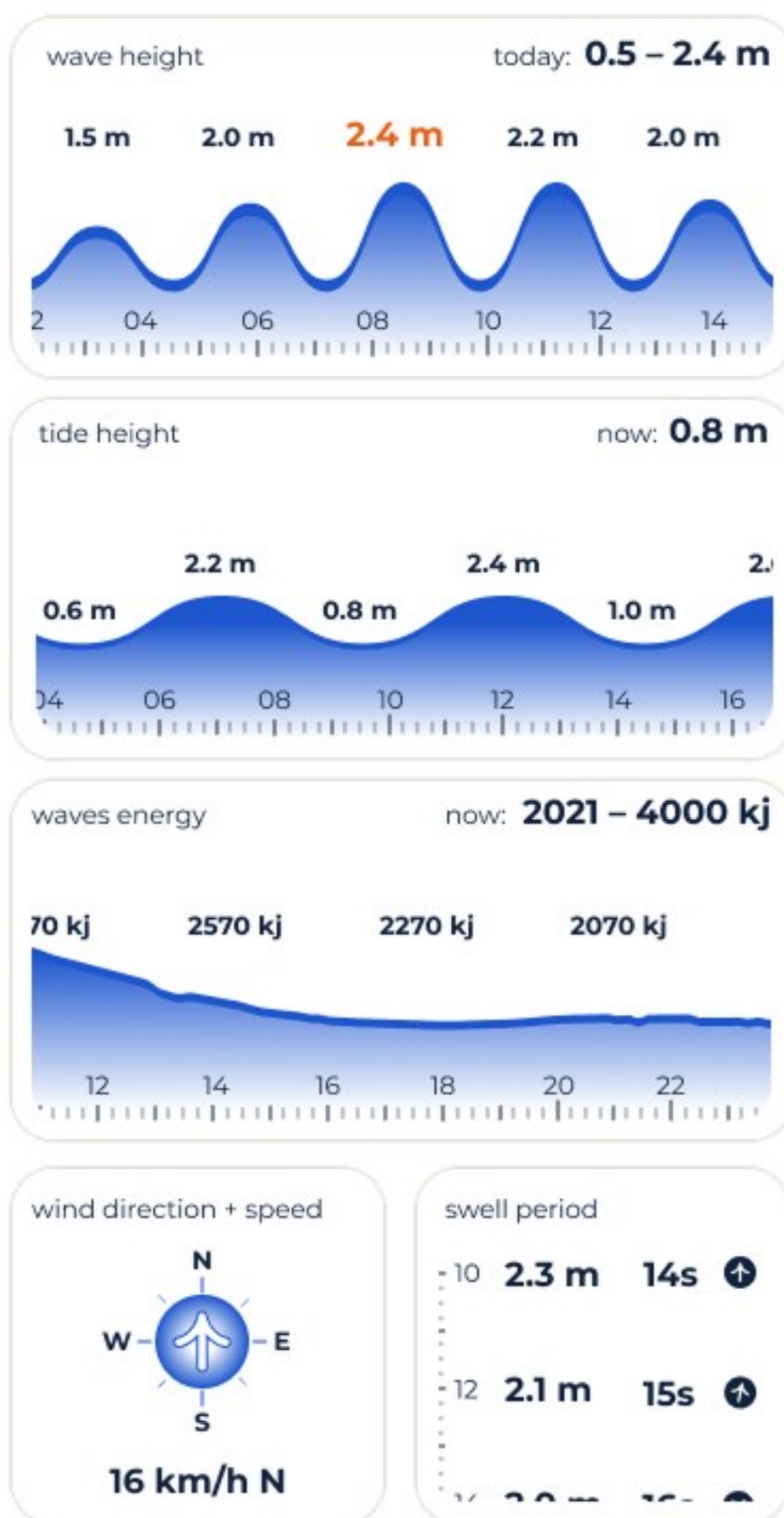


Obrázek 19 Set Ikon (zdroj: vlastní)

Při návrhu grafů jsem zvolila použití gradientních prvků, které nejen zvyšují estetickou hodnotu, ale zároveň usnadňují orientaci v datech.



Obrázek 20 Mock up stránky s grafy (zdroj: vlastní)



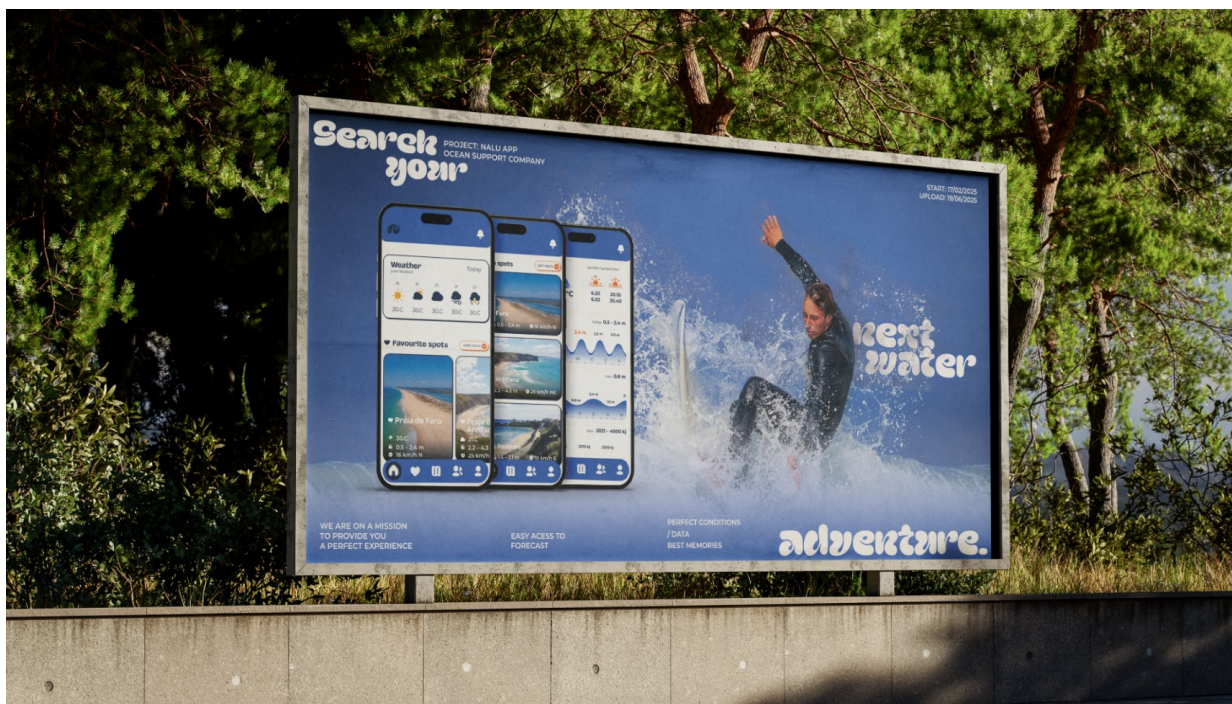
Obrázek 21 Grafy (zdroj: vlastní)

## 5.6 Propagační materiály

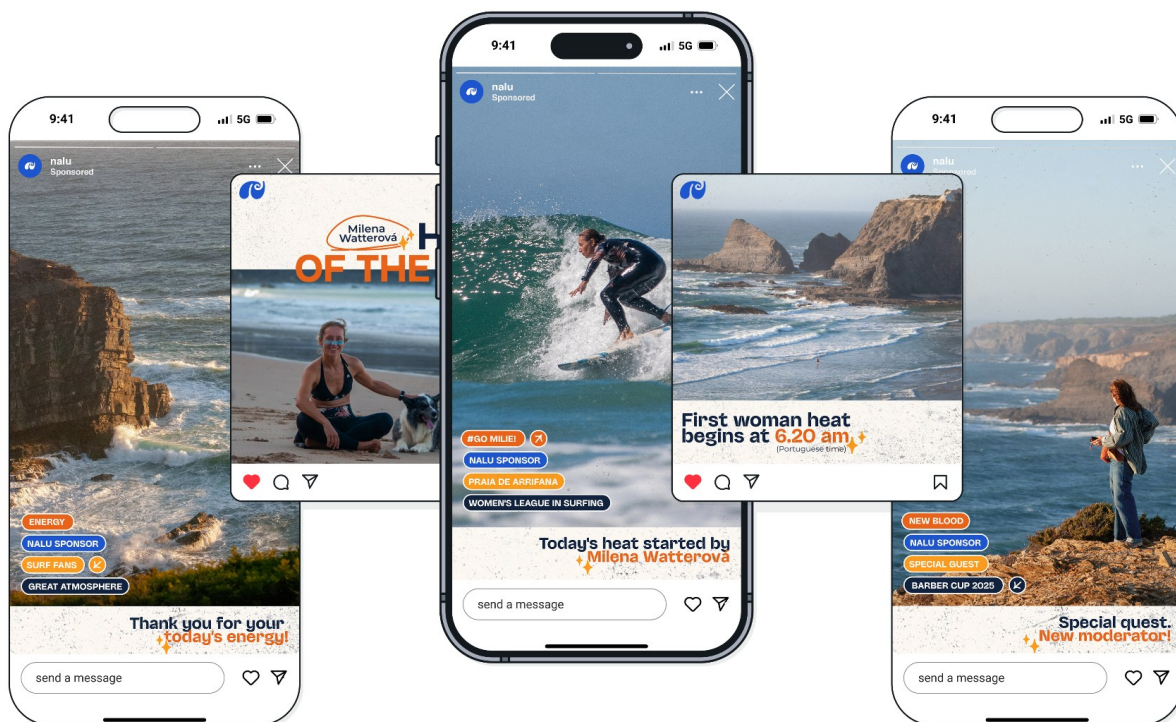
Pro svou aplikaci jsem vytvořila také doplňkové propagační materiály, jako je merch (trička, mikiny), bannery, vlajky a vizuály pro sociální sítě. Cílem by bylo podpořit vizuální identitu značky, zvýšit povědomí o aplikaci a připravit podklady pro případné promo akce či prezentace na sportovních událostech. Vše bylo navrženo tak, aby ladilo s celkovým vizuálním stylem aplikace.



Obrázek 22 Merch (zdroj: vlastní)



Obrázek 23 Billboard (zdroj: vlastní)



Obrázek 24 Instagram aplikace (zdroj: vlastní)



Obrázek 25 Vlajka (zdroj: vlastní)

## 6 VÝSTUP PRAKTCKÉ ČÁSTI

Praktická část této bakalářské práce se věnuje návrhu a realizaci mobilní aplikace určené pro komunitu lidí provozujících vodní a outdoorové sporty, jako je například surfování. Cílem bylo vytvořit uživatelsky přívětivé prostředí, které propojí informace o sportovních podmínkách s komunitními funkcemi a umožní uživatelům snadný přístup k důležitým datům i interakci s ostatními. Výstupem této části je kompletní návrh uživatelského rozhraní včetně klíčových obrazovek, funkcí a logiky jejich uspořádání, které reflektují potřeby cílové skupiny. V následujících kapitolách budou jednotlivé části aplikace podrobně představeny a zdůvodněny s ohledem na jejich funkčnost i designová rozhodnutí.



Obrázek 26 Wireframe (zdroj: vlastní)

## 6.1 Fungování aplikace

Aplikace začíná krátkou animací loga, po které následuje úvodní onboarding. V něm je uživateli stručně vysvětleno, co může od aplikace očekávat. Poté je vyzván k přihlášení nebo vytvoření nového účtu. Při zakládání účtu může projít personalizací, kterou však může i přeskočit. Personalizace obsahuje otázky týkající se sportů, které uživatel provozuje, odkud pochází, jaké kontinenty navštěvuje kvůli sportu a jaká místa preferuje. Všechny tyto údaje je možné později upravit v nastavení. Po tomto kroku se uživatel dostane na hlavní rozhraní.



Obrázek 27 Loading page a Onboarding 1 (zdroj: vlastní)



Obrázek 28 Loading page a Onboarding (zdroj: vlastní)

### 6.1.1 Domovská stránka

Domovská stránka slouží jako rozcestník a přehled nejdůležitějších informací napříč celou aplikací. Stejně jako ostatní stránky obsahuje spodní navigační lištu, na které je zobrazena ikonka domečku. Spodní lišta uživateli pomáhá snadno se orientovat v tom, kde se právě v aplikaci nachází.

Na začátku se nachází karta s aktuálním počasím v uživatelově lokalitě. Tato karta zároveň funguje jako tlačítko, které uživatele přesměruje na stránku s detailním přehledem o aktuální teplotě vzduchu i vody, UV indexem a hodinovou předpovědí. Uživatel si zde může zobrazit počasí až na čtyři dny dopředu.

Níže najde také přehled počasí na následující dny, kde si může vybrat, zda chce zobrazit předpověď na tento nebo příští týden.

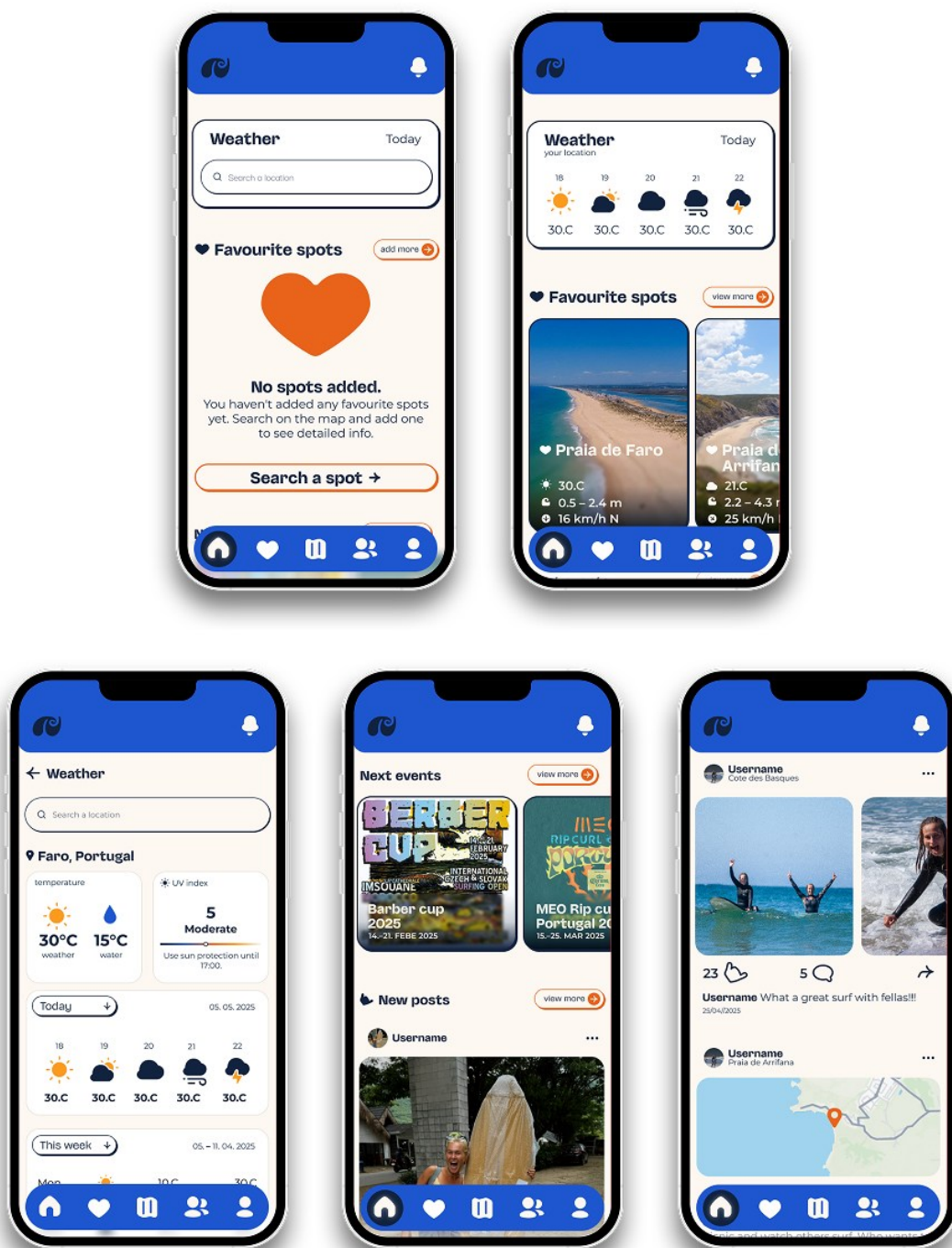
Dále na domovské stránce následují karty s oblíbenými místy, které si uživatel přidal. Pokud zatím žádná nemá, aplikace ho vyzve k jejich výběru nebo objevování na mapě. Každá karta zobrazuje název místa, aktuální teplotu, výšku vln a směr i sílu větru, tedy informace, které cílová skupina považuje za nejdůležitější. Kliknutím na kartu se uživatel dostane na stránku s detailními informacemi daného místa.

Pod těmito kartami začíná komunitní část. Zobrazují se zde blízcí se nebo lokální události. Po kliknutí na událost se otevře detail s místem, časem konání a dalšími informacemi.

Na závěr domovské stránky jsou zobrazeny příspěvky přátel, skupin nebo doporučený obsah podle algoritmu, pokud uživatel zatím nikoho nesleduje nebo není v žádné skupině.



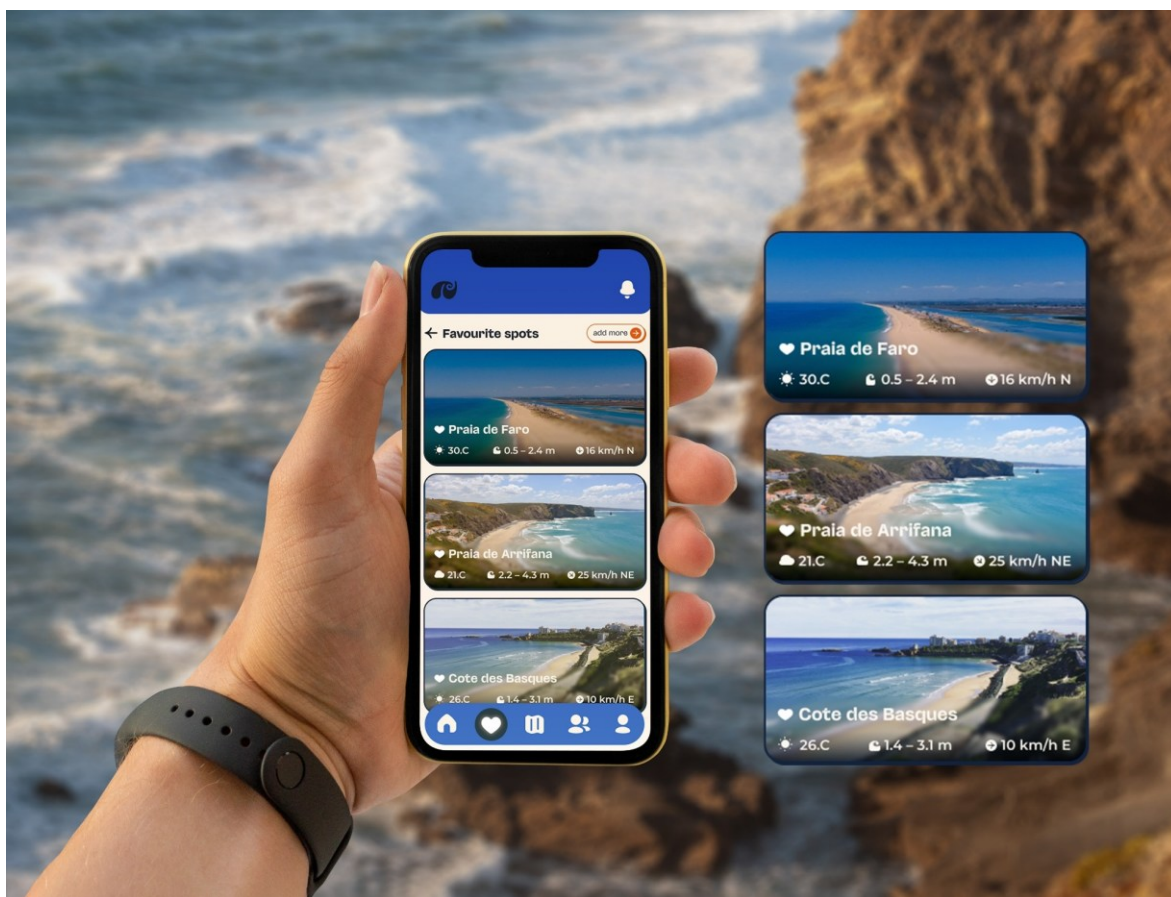
Obrázek 29 Domovská stránka (zdroj: vlastní)



Obrázek 30 Domovská stránka bez personalizace, domovská stránka klasická a stránka s informacemi o počasí. (zdroj: vlastní)

### 6.1.2 Oblíbené lokace

K oblíbeným lokalitám se uživatel dostane přes ikonu srdce v spodní navigační liště. Na stránce se zobrazují podobné karty jako na domovské stránce s údaji o počasí, výšce vln a větru. Přesný počet oblíbených míst, která si uživatelé ukládají, není známý, ale odhadem jde o 3 až 7 lokalit. Záleží to samozřejmě na různých faktorech jako jsou například zkušenosti, mobilita, roční období nebo komunitní zapojení. Surfaři si často vytvářejí silné vazby na jedno až dvě místa, tzv. domácí spoty, většinou blízko bydliště nebo tam, kde se naučili surfovat. Tato místa pro ně mívají citový význam, i když nenabízejí ty nejlepší podmínky. Pokud uživatel zatím žádné místo neuložil, aplikace ho k tomu vyzve, případně mu nabídne doporučení.<sup>14</sup>



Obrázek 31 Oblíbené lokace (zdroj: vlastní)

<sup>14</sup> BRINKLEY, *What Makes a Surf Spot Your Favorite?*, 2024.

### 6.1.3 Stránka s detailními informacemi o podmínkách místa / pláže

Tato stránka je dostupná prostřednictvím všech karet zobrazujících konkrétní pláž. Tuto stránku považují za jednu z nejdůležitějších, protože poskytuje klíčové informace o jednotlivých místech a plážích, zejména o podmínkách pro provozování aktivit. Je rozdělena do tří sekcí, a to jsou Podmínky, Tabulky a Informace, mezi kterými lze přepínat pomocí tlačítek.

Výchozí část "Podmínky" zobrazuje aktuální údaje o počasí po hodinách. Uživatel si může zvolit, zda chce vidět dnešní den nebo některý z následujících čtyř. Dále je k dispozici týdenní přehled počasí, kde lze přepínat mezi aktuálním a nadcházejícím týdnem.

Tento výběr se propisuje i do dalších informačních karet. První karta zobrazuje nejvyšší a nejnižší teplotu vody, následují časy východu a západu slunce. Poté jsou k dispozici tři interaktivní grafy: Výška vln, Příliv a odliv a Energie vln, zobrazované po hodinách a s možností posouvání.

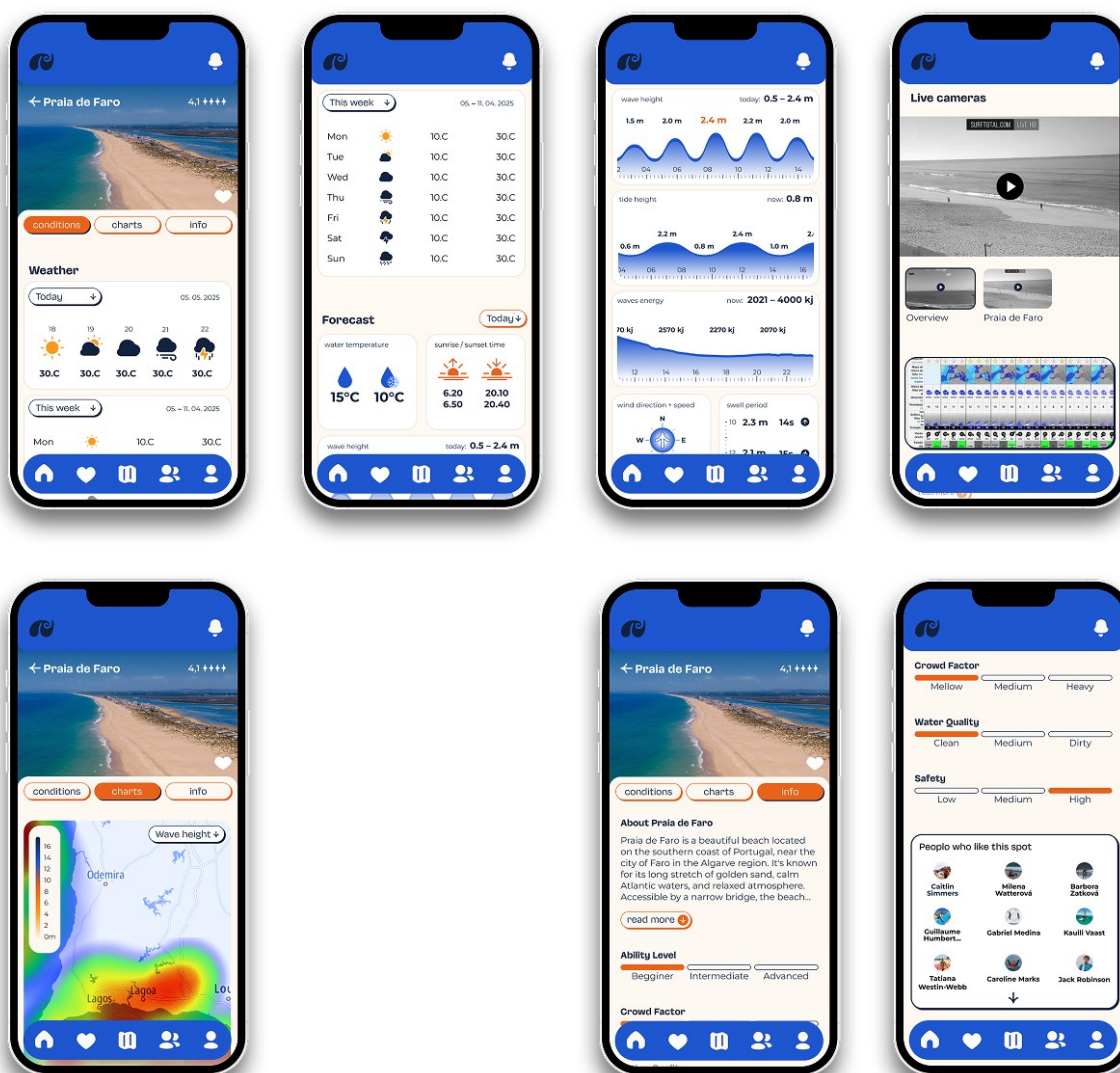
Další karty obsahují informace o směru a rychlosti větru a o délce vlnového období. Pokud má lokalita webkameru, zobrazí se také. Na závěr je dostupný krátký návod, jak číst a porozumět údajům v grafech, určený především začátečníkům.

Sekce "Tabulky" zobrazuje data jako výšku vln, vlnové období, energii vln, vítr, srážky a teplotu vody pomocí vizualizace ve formě heat mapy. Mezi jednotlivými mapami lze přepínat tlačítkem v pravém horním rohu. Animaci mapy, která zobrazuje data po hodinách, si může uživatel spustit pomocí přehrávače pod mapou.

Sekce "Informace" nabízí stručný popis místa a údaje o úrovni, vytíženosti, kvalitě vody a bezpečnosti. Na závěr se zobrazují uživatelé, kteří mají daný spot uložený mezi oblíbenými.

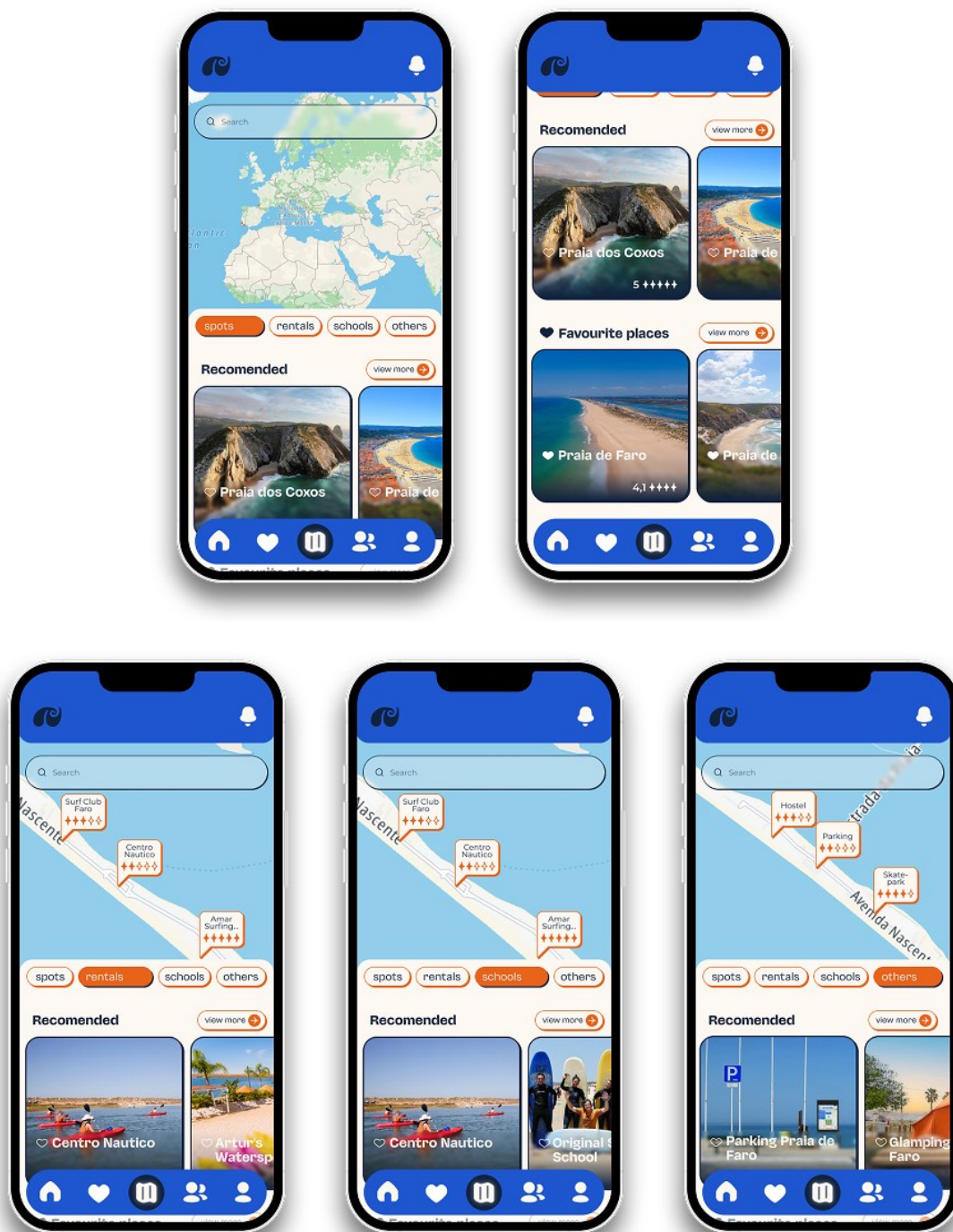


Obrázek 32 Praia de Faro screen (zdroj: vlastní)



Obrázek 33 Detail pláže (zdroj: vlastní)





Obrázek 35 Vyhledávání míst, půjčoven, škol a ostatních (zdroj: vlastní)

### 6.1.5 Komunitní stránka

Komunitní stránku lze otevřít kliknutím na ikonku dvou postav ve spodním menu. Je rozdělena do čtyř hlavních částí, a to příspěvky, skupiny, události a přátelé. Všechny sekce sdílejí obdobné rozhraní a princip fungování, mění se pouze typ zobrazovaného obsahu.

V části "Příspěvky" se nachází vyhledávací pole a karta pro vytvoření nového příspěvku. Uživatel zde vidí nadcházející události relevantní k jeho lokaci a přehled všech příspěvků, jak od přátel, tak ze skupin, jejichž je členem. Tato sekce tak slouží jako souhrnný přehled komunitní aktivity a vizuálně připomíná domovskou stránku.

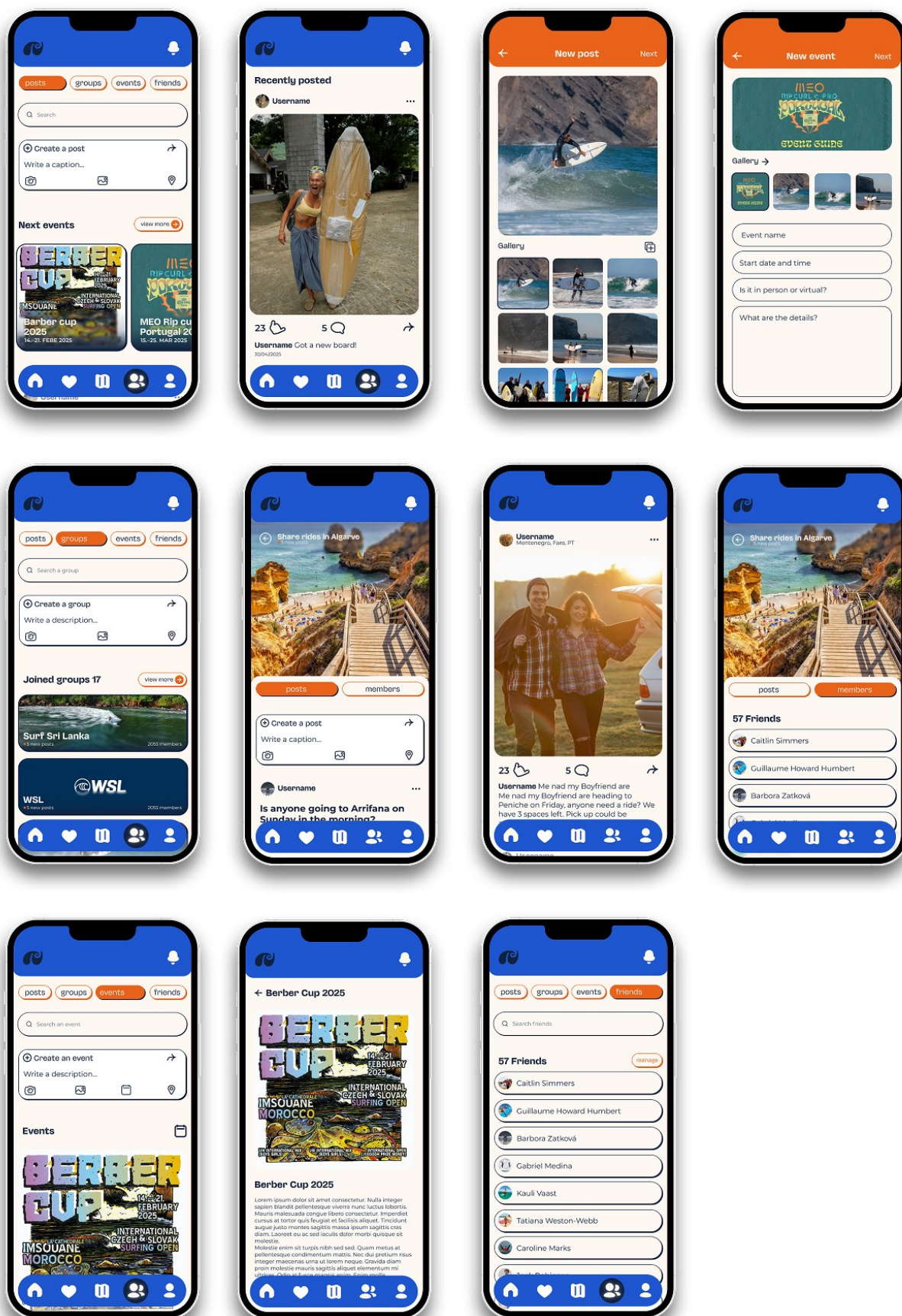
V části "Skupiny" má uživatel možnost vyhledávat, zakládat nové skupiny a prohlížet si doporučené skupiny dle algoritmu. Ty jsou zobrazeny formou karet obsahujících název, profilový obrázek a počet členů. Následují skupiny, jejichž je uživatel součástí. Po otevření konkrétní skupiny se zobrazí její obsah, obvykle tematické příspěvky (např. spolujízdy v dané lokalitě).

Sekce "Události" umožňuje kromě vyhledávání také vytvoření nové události. Jednotlivé události jsou prezentovány přehledně a po jejich otevření se zobrazí detailní informace o místě, čase konání anebo popis události.

Poslední část, "Přátelé", slouží jako seznam kontaktů, se kterými je uživatel v přímém spojení. Lze zde také vyhledat nové uživatele a odeslat žádost o navázání kontaktu.



Obrázek 36 Komunitní část aplikace (zdroj: vlastní)



Obrázek 37 Stránka s příspěvky, skupinami, událostmi a přáteli (zdroj: vlastní)

### 6.1.6 Profil

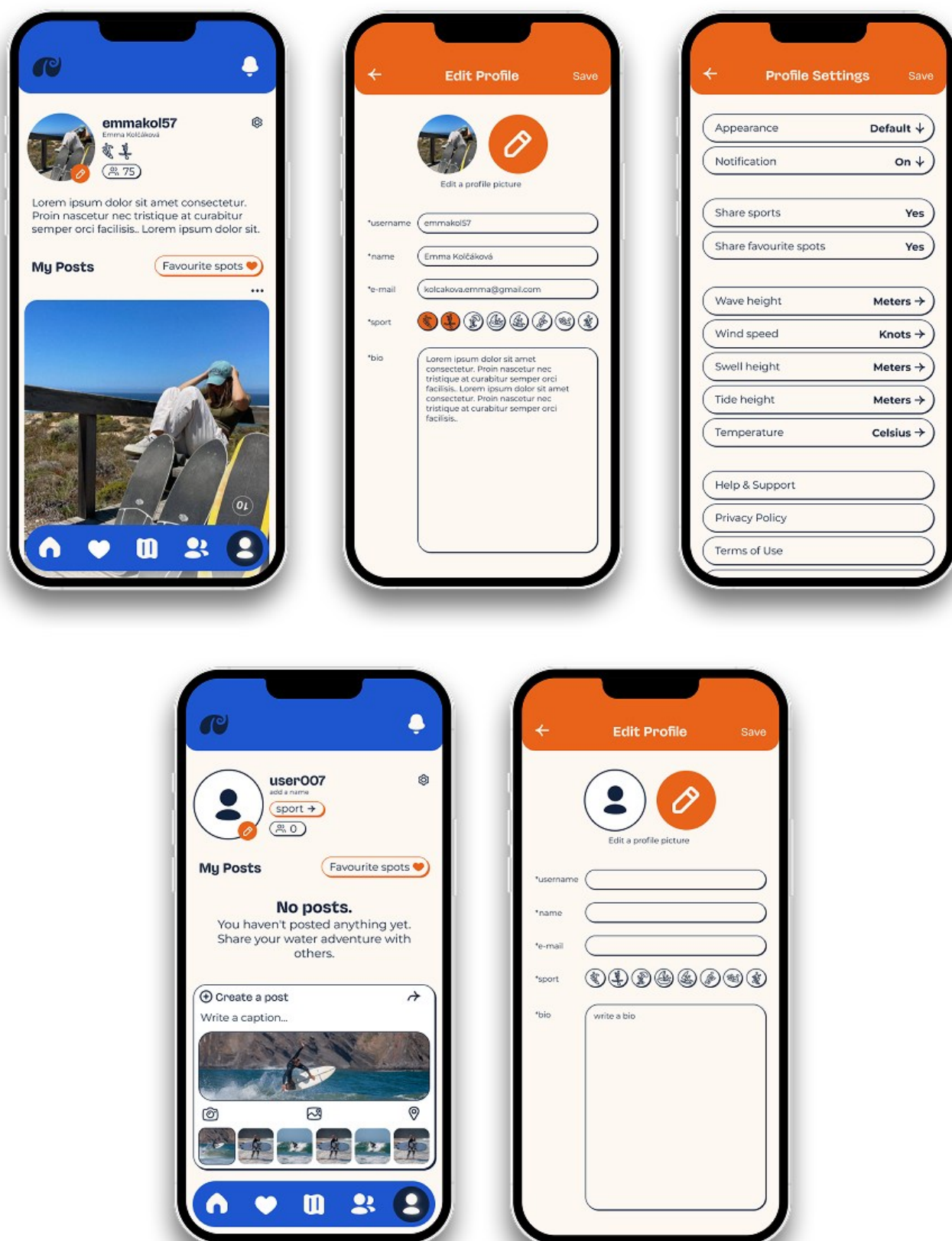
Profilovou stránku najdeme ve spodní liště, přístupná je přes ikonu jedné postavy. Zobrazuje profilovou fotografii uživatele, jeho jméno, seznam sportů, kterým se věnuje (pokud se rozhodne tuto informaci sdílet), počet přátel a krátký popis uživatele. Pod tímto následuje přehled oblíbených míst, pokud je uživatel zveřejní, a jeho příspěvky.

Uživatel se může dostat do úprav profilu kliknutím na ikonu tužky vedle profilové fotky. Zde si může nastavit, zda chce zobrazovat své sporty, napsat krátký popis a upravit další osobní údaje.

V pravém horním rohu profilu je také ikona ozubeného kolečka, která vede do nastavení aplikace. Tam si může uživatel přizpůsobit další preference, odhlásit se nebo zobrazit informace o aplikaci.



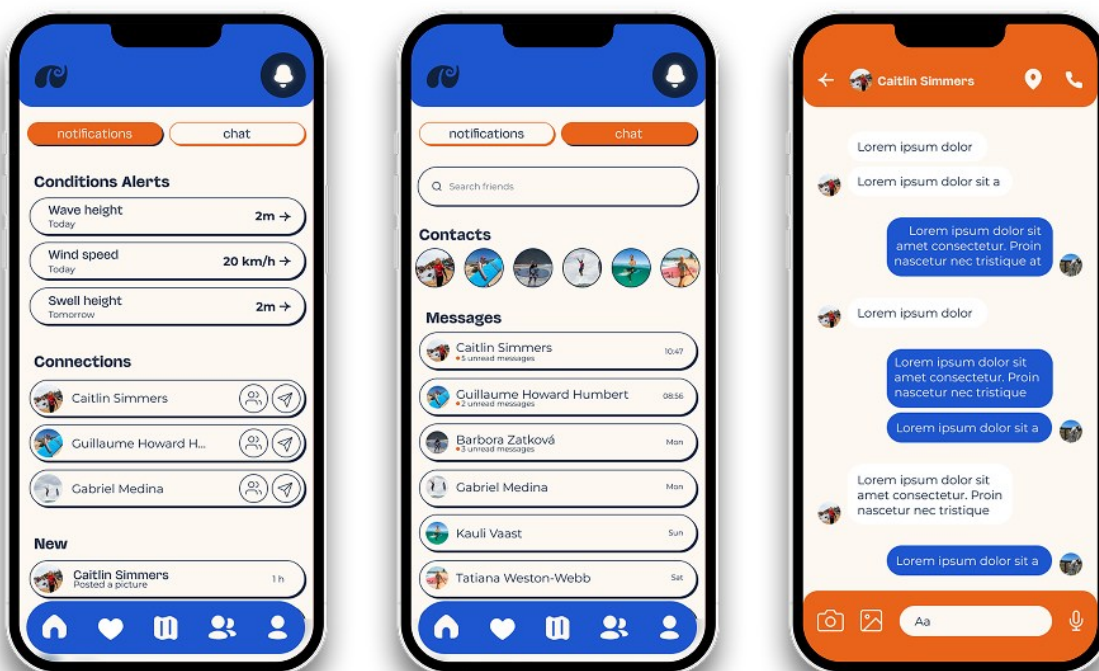
Obrázek 38 Profil (zdroj: vlastní)



Obrázek 39 Profil vyplněný a nevyplněný, nastavení a uprava profilu (zdroj: vlastní)

### 6.1.7 Notifikace

Stránka s notifikacemi se nachází v horní navigační liště a je dostupná přes ikonu zvonku. Dělí se na dvě části, a to notifikace a chat. V sekci notifikací uživatel najde například upozornění na počasí. Může si nastavit, aby mu aplikace poslala oznámení, pokud se na některém z jeho oblíbených spotů očekávají například dvoumetrové vlny. Díky tomu si může včas naplánovat výlet. Dále jsou zde žádosti o přátelství, které uživatel musí schválit, a také upozornění na nové příspěvky. V části chat se nachází seznam kontaktů a předchozích konverzací s ostatními uživateli.



Obrázek 40 Notifikace a zprávy (zdroj: vlastní)

## ZÁVĚR

Tato bakalářská práce si kladla za cíl navrhnout aplikaci, která propojí komunitu lidí, která má zapálení pro tyto vybrané vodní sporty a nabídne jim praktický nástroj pro každodenní plánování, sdílení zážitků a objevování nových míst. V teoretické části jsem se věnovala analýze existujících řešení, specifikům digitálních nástrojů a potřebám cílových uživatelů. Praktická část pak přetavila tato zjištění do konkrétní podoby funkčního návrhu s důrazem na UX design, informační architekturu a logiku uživatelského pohybu v aplikaci.

Při práci na návrhu jsem si ověřila, jak zásadní roli hrají detaily v procesu navrhování od volby ikon až po pořadí informací na stránce. Klíčem bylo vytvářet prostředí, které nejen dobře vypadá, ale především skutečně pomáhá. Přínosem bylo také hlubší pochopení toho, jak technologie mohou podpořit komunitní vazby a přinést hodnotu i mimo samotný digitální prostor.

Výsledný návrh chápu jako odrazový můstek. V budoucnu by bylo možné aplikaci rozšířit o funkce jako plánování výletů, synchronizace s reálnými daty o počasí či hlubší sociální interakce. Pevně věřím, že tento projekt má potenciál oslovit nejen surfaře, ale i další milovníky outdoorových aktivit, kteří hledají způsob, jak být blíž přírodě a komunitě, která sdílí jejich vášně.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ANDERSON, Stephen P. Seductive interaction design: creating playful, fun, and effective user experiences. 1249 Eighth Street Berkeley, CA 94710: New Riders, 2011. ISBN 978-0-321-72552-3.

Aplikace Strava: základní průvodce pro začínající cyklisty: Co v aplikaci Strava znamenají tzv. segmenty? Online. In: SIROKO CYCLING COMMUNITY. SIROKO CYCLING COMMUNITY. 2023, 14.04.2023. Dostupné z: [siroko.com/blog/c/cs/aplikace-strava-zakladni-pruvodce-pro-zacinajici-cyklisty/?utm\\_source=chatgpt.com](https://siroko.com/blog/c/cs/aplikace-strava-zakladni-pruvodce-pro-zacinajici-cyklisty/?utm_source=chatgpt.com). [cit. 2025-03-17].

Available Today, Strava Releases Dark Mode. Online. In: STARAV. Starav Press. 2024, 26. 6. 2024. Dostupné z: <https://press.strava.com/articles/available-today-strava-releases-dark-mode>. [cit. 2025-03-15].

BRINKLEY, Jeb. What Makes a Surf Spot Your Favorite? Online. In: WB SURF CAMP. WB SURF CAMP. 2024, 01.30.2024. Dostupné z: [https://wbsurfcamp.com/what-makes-a-surf-spot-your-favorite/?utm\\_source=chatgpt.com](https://wbsurfcamp.com/what-makes-a-surf-spot-your-favorite/?utm_source=chatgpt.com). [cit. 2025-05-04].

CADDY, Becca. This iPhone app is a must-have for surfers: New to surfing? Surfline is almost as essential as your board. Online. In: IMore. 2023, November 21, 2023. Dostupné z: <https://www.imore.com/apps/this-iphone-app-is-a-must-have-for-surfers>. [cit. 2024-12-28].

COOPER, Alan; REIMANN, Robert; CRONIN, Dave; NOESSEL, Christopher a CSIZMADI, Jason. About face: the essentials of interaction design. Indianapolis. Wiley, 2014. ISBN 978-1-118-76657-6.

EMMINGER, Ben. Strava App Review (2025): A Powerful Platform That Stretches Beyond Running and Cycling. Online. In: Bar Bend. 2025, 27. 2. 2025, 27. 2. 2025. Dostupné z: <https://barbend.com/strava-app-review/>. [cit. 2025-03-19].

GLEZOS, Mike. App Critique: Surfline. Online. In: Mike Glezos. 2023. Dostupné z: <https://www.mikeglezos.com/app-critique-surflin>. [cit. 2025-03-15].

GOODWIN, Kim. Designing for the digital age: how to create human-centered products and services. Wiley, 2009. ISBN 9780470229101.

Jak funguje systém sledování vozidel přes GPS? Online. In: WEBFLEET. Webfleet. 2006. Dostupné z: [https://www.webfleet.com/cs\\_cz/webfleet/fleet-management/vehicle-tracking/how-does-it-work/](https://www.webfleet.com/cs_cz/webfleet/fleet-management/vehicle-tracking/how-does-it-work/). [cit. 2025-03-17].

More Surf on the Way for California and Hawaii: Run of surf continues with waves lasting through the weekend. Online. In: SURFLINE. Surfline. 14th, Mar 2019, 2019. Dostupné z: <https://www.surflineline.com/surf-news/california-hawaii-waves-surf-on-way-through-weekend/46794>. [cit. 2025-05-03].

Online Actions with Offline Impact: How Online Social Networks Influence Online and Offline User Behavior. Online. In: CORNELL UNIVERSITY. Cornell University. 2016, 9. 12. 2016, 16.12. 2016. Dostupné z: [https://arxiv.org/abs/1612.03053?utm\\_source=chatgpt.com](https://arxiv.org/abs/1612.03053?utm_source=chatgpt.com). [cit. 2025-03-17].

POHŮDKA, Petr. TOP 7 aplikací pro život v pohybu: Jaké apky vyzkoušet? Online. In: SPORTISIMO. Sportisimo Blog. 2023, 11.7.2023. Dostupné z: <https://www.sportisimo.cz/blog/aplikace-pro-sport/>. [cit. 2025-03-15].

SAFFER, Dan. Microinteractions. Beijing: O'Reilly, 2013. ISBN ISBN 978-1-449-34268-5.

SLEZÁČEK, Martin. 6 Nejlepších aplikací pro předpověď počasí v Evropě. Online. In: VROOM MAGAZINE. Vroom Magazine. 2025, 11. 2. 2025. Dostupné z: [https://www.vroommagazine.com/news/6-nejlepsich-aplikaci-pro-predpoved-pocasi-v-evrope?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.vroommagazine.com/news/6-nejlepsich-aplikaci-pro-predpoved-pocasi-v-evrope?utm_source=chatgpt.com). [cit. 2025-03-17].

Top Websites Ranking: Most Visited Water Sports Websites. Online. In: SIMILAR WEB. Similar Web. Únor 2025. Dostupné z: <https://www.similarweb.com/top-websites/sports/water-sports/>. [cit. 2025-03-15].

WEINSCHENK, Susan. 100 things every designer needs to know about people. New Riders, 2011. ISBN ISBN 978-0-321-76753-0ISBN 978-0-321-76753-0.

Who needs bike lights\* when your whole bike glows in the dark? Plus the Strava updates you've been waiting for and loads more tech news from MAAP, Quoc, POC + more: Strava announces three highly requested features. Online. In: ROAD.CC. Road.cc. 2024, 17. 5. 2024. Dostupné z: <https://road.cc/content/tech-news/who-needs-lights-when-your-bike-glows-dark-308425>. [cit. 2025-05-03].

Yellow Submarine: The Beatles, Heinz Edelmann. Online. In: LIBRISTO. LIBRISTO. Dostupné z: [https://www.libristo.cz/cs/kniha/yellow-submarine\\_19694948](https://www.libristo.cz/cs/kniha/yellow-submarine_19694948). [cit. 2025-05-03].

## SEZNAM OBRÁZKŮ

|                                                                                                                                            |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Obrázek 1 Příklad Segmentů v aplikaci Strava .....                                                                                         | 13 |
| Obrázek 2 Příklad Heatmapy v aplikaci Surflin .....                                                                                        | 14 |
| Obrázek 3 Aplikace Surflin .....                                                                                                           | 18 |
| Obrázek 4 Aplikace Strava .....                                                                                                            | 22 |
| Obrázek 5 Potencionální uživatelé ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                          | 25 |
| Obrázek 6 Architektura aplikace ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                            | 28 |
| Obrázek 7 Wireframe aplikace ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                               | 29 |
| Obrázek 8 Prototyp a grafy ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                                 | 30 |
| Obrázek 9 Navigační karty ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                                  | 31 |
| Obrázek 10 Personalizace úrovně uživatele ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                  | 32 |
| Obrázek 11 The Beatles Yellow Submarine .....                                                                                              | 33 |
| Obrázek 12 Vizuální identita aplikace Nalu ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                 | 34 |
| Obrázek 13 Symbol loga ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                                     | 35 |
| Obrázek 14 Logo aplikace ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                                   | 36 |
| Obrázek 15 Gravity Shif Black font ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                         | 37 |
| Obrázek 16 Malinton Medium font ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                            | 37 |
| Obrázek 17 Montserrat Regular font ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                         | 38 |
| Obrázek 18 Barevná paleta ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                                  | 39 |
| Obrázek 19 Set Ikon ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                                        | 40 |
| Obrázek 20 Mock up stránky s grafy ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                         | 40 |
| Obrázek 21 Grafy ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                                           | 41 |
| Obrázek 22 Merch ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                                           | 42 |
| Obrázek 23 Billboard ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                                       | 43 |
| Obrázek 24 Instagram aplikace ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                              | 43 |
| Obrázek 25 Vlajka ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                                          | 44 |
| Obrázek 26 Wireframe ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                                       | 46 |
| Obrázek 27 Loading page a Onboarding 1 ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                     | 47 |
| Obrázek 28 Loading page a Onboarding ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                       | 48 |
| Obrázek 29 Domovská stránka ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                                | 49 |
| Obrázek 30 Domovská stránka bez personalizace, domovská stránka klasická a stránka s informacemi o počasí. ( <i>zdroj: vlastní</i> ) ..... | 50 |
| Obrázek 31 Oblíbené lokace ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                                 | 51 |
| Obrázek 32 Praia de Faro screen ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                            | 53 |
| Obrázek 33 Detail pláže ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                                                    | 53 |

|                                                                                                     |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Obrázek 34 Vyhledávání lokací ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                       | 54 |
| Obrázek 35 Vyhledávání míst, půjčoven, škol a ostatních ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....             | 55 |
| Obrázek 36 Komunitní část aplikace ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                  | 56 |
| Obrázek 37 Stránka s příspěvky, skupinami, událostmi a přáteli ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....      | 57 |
| Obrázek 38 Profil ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                                   | 58 |
| Obrázek 39 Profil vyplněný a nevyplněný, nastavení a uprava profilu ( <i>zdroj: vlastní</i> ) ..... | 59 |
| Obrázek 40 Notifikace a zprávy ( <i>zdroj: vlastní</i> ) .....                                      | 60 |

## **SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK**

UI      User interface – uživatelské rozhraní

UX      User experience – uživatelská zkušenost

User flow – uživatelský tok

GPS    Global Positioning System – satelitní navigační systém

GFS    Global Forecasting System – globální předpovědní systém

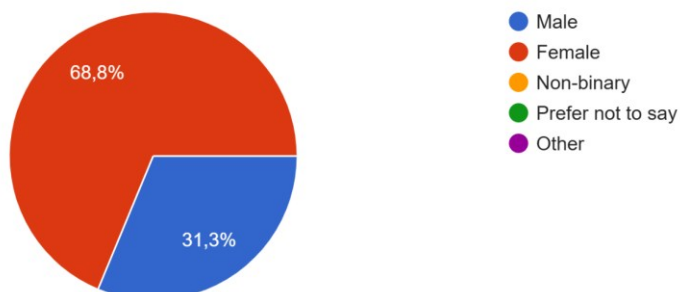
## **SEZNAM PŘÍLOH**

Příloha P I – Odpovědi na dotazník

## PŘÍLOHA P I: ODPOVĚDI NA DOTAZNÍK

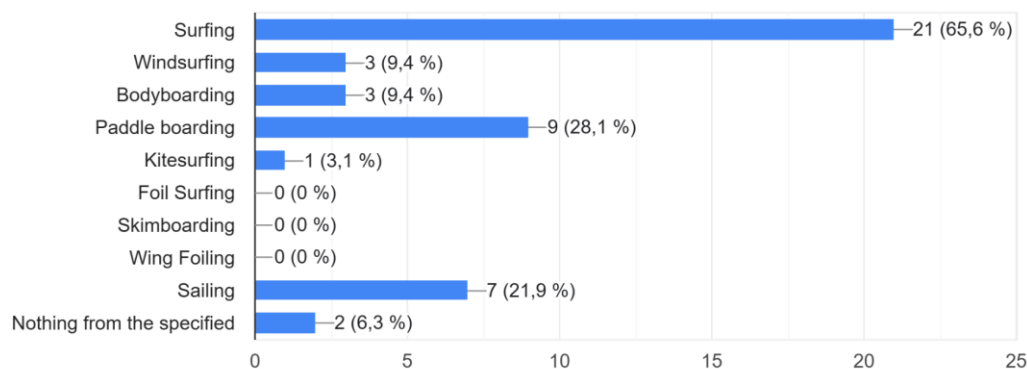
What is your gender?

32 odpovedí



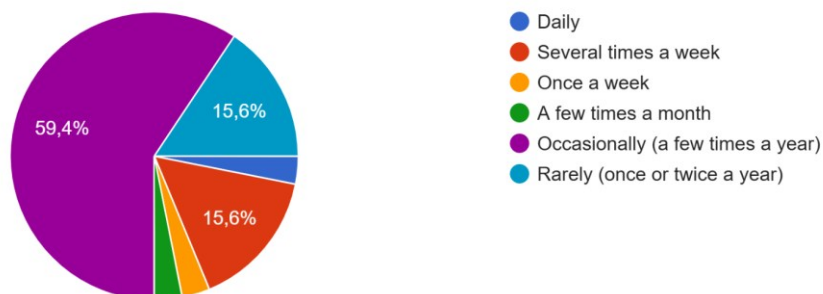
What kind of water sport do you do?

32 odpovedí



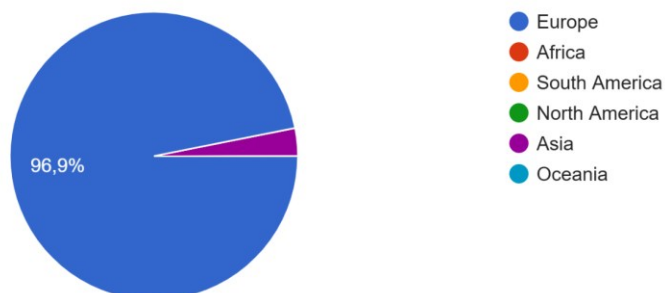
How often do you do these sports?

32 odpovedí



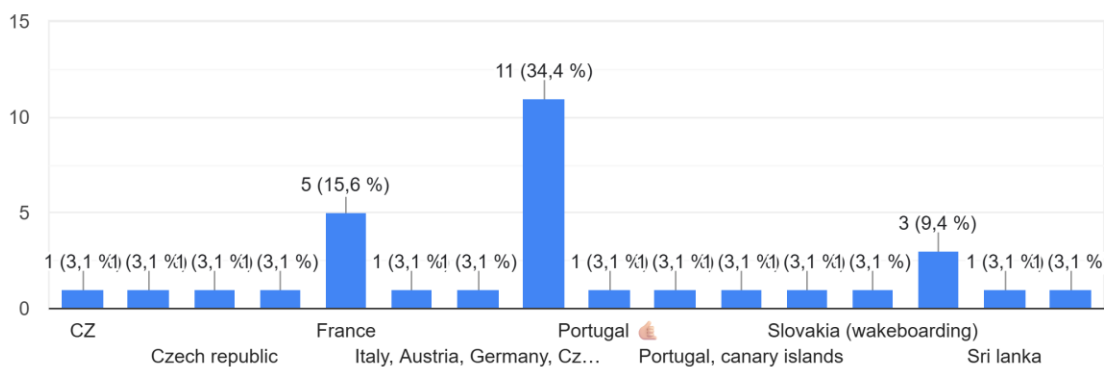
What is your usual location?

32 odpovědí



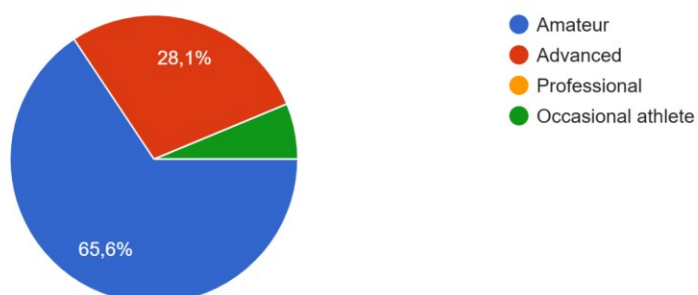
Specify the countries where you do these water sports.

32 odpovědí



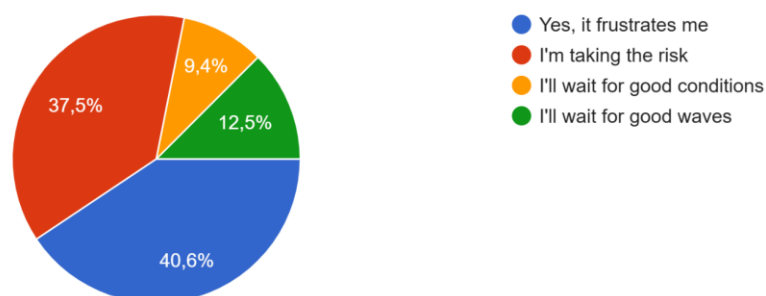
Your level in the sport?

32 odpovědí



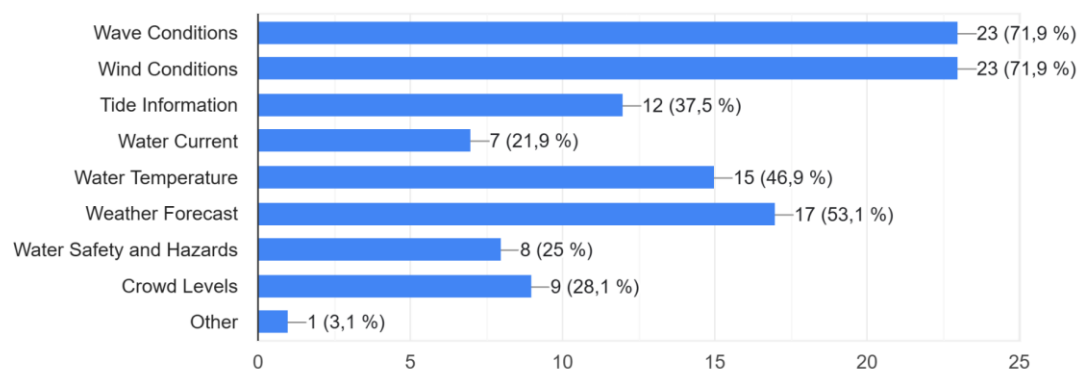
Are you frustrated when you arrive at the spot and the conditions are not as expected?

32 odpovedí



What information about water conditions do you usually look for?

32 odpovedí



If you selected other, please specify.

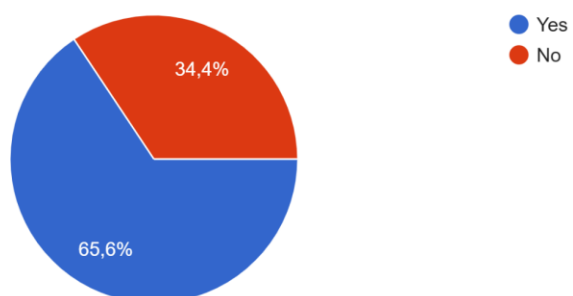
2 odpovede

Period of waves

Energy of the waves level

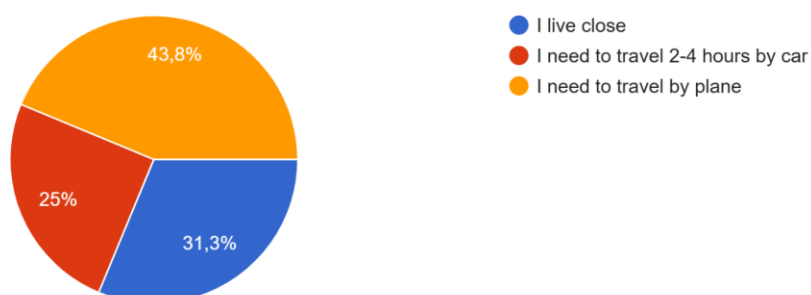
Are live reports in real-time from spot you want to go to vital to you?

32 odpovedí



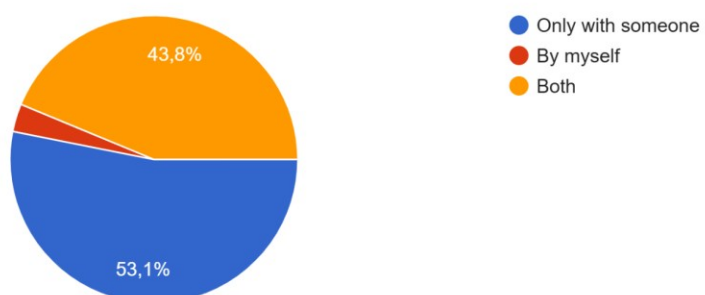
Do you live near to the spots where you can practice, or do you have to travel far to reach them?

32 odpovedí



Do you do these sports with someone or by yourself?

32 odpovedí



What motivates you to practice water sports and what are your values?

21 odpovedí

Good way to stay in shape, having fun, doing it as a hobby

It's funny and there is not really much more to do at the beach

Being part of the nature and feeling alive in my body.

It's relaxing and good for the physique as well

I like water

I love the ocean and the connection with the ocean. My values are based in mutual respect between surfers or sailors, it's very important that everyone respect rules and priorities. Also safety, don't go in the water if you don't have the basic knowledge because you are putting you in risk, and to others in water as well .

Feeling of freedom, liberty to explore without boundaries

The sun, the fun, the feeling

I love to do it! I love being in the water and practicing a sport I really like :) when I surf, it is with friends who always motivates me to try harder, give me tips which is nice.

I love the connection with the nature. I can truly feel the power of the ocean.

I was looking for something new, so I bought a paddle. I love to explore beautiful nature from water, it is a way different perspective. This year, I would love to try surf.

It's something new which we cannot do in CZ

Different movements, generally water sports

It's fun! And I want to get better!  
And it helps me to find my inner peace!

My whole life has the ocean, I've done all water sports possible

I like the community of wakeboarders. I like to "compete" with my friends and that motivates me to do better tricks and try new ramps.

The freedom, the active meditation, the relax, the connection with nature, the good feeling you get.

Having fun is the most important thing !

I love the feeling when the wave takes the surf and you feel the energy. I love that it is challenging sport

Surfing allows me to connect deeply with nature, brings me fully into the present moment. It teaches me patience, adaptability, and trust in timing—lessons that mirror life itself. The ocean fuels my creativity, offering freedom and inspiration in its ever-changing rhythm.

It's exhilarating , challenging, sociable and ever changing.

What are the biggest challenges or issues you face when planning and organizing water sports?

19 odpovedí

Weather and wave conditions, location, parking/accomodations

not crash on a stupid little kid

Where to rent surf for good price, finding someone to go with me

Finding people (with the same level) to go with

Just checking the forecast to see if it works

Finding the equipment

I'm just a beginner surfer, so my struggle is reading the weather forecast and the wave conditions. + I don't live near a surf spot :(

Money and time

Even for paddle, it is the distance. When i want really long ride and don't want to paddling in circles on small pond, I need to pack my things, go in car, and drive like hour and half, and thats bare minimum. Prices of gas are higher and higher every month, so its not a cheap thing. This year I am looking for first surf camp, and you know, again, its not the cheapest thing on the Planet. But it wont stop me!

Idk

Time

It's too far :( so it's a bit difficult to organise it and to plan it cause I don't know what the weather will look like

Forecast is never accurate

Even though I live nearby, I would like to know How many people are there at a real time, information about the water temperature and wind conditions would be useful as well :)

Picking up the right time as the forecasts are not very accurate. It's partially a guessing game.

Knowing the waves condition

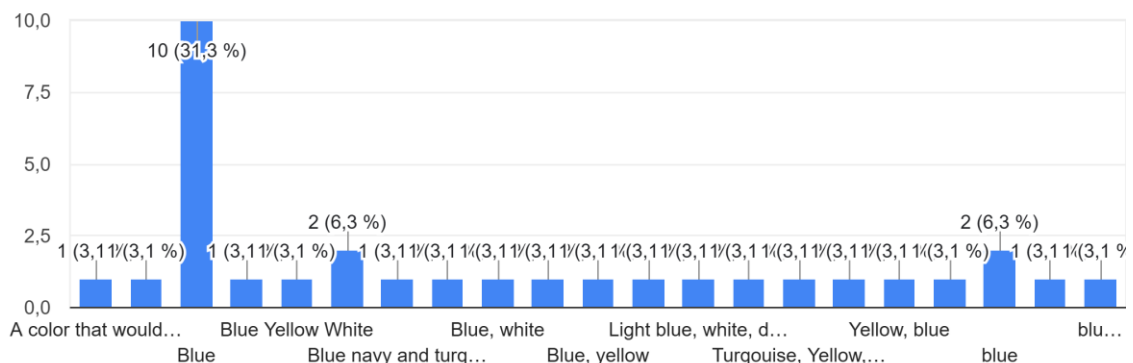
Finding a nice surf school which will actually want to teach you something and not only a cashgrap. Then challenge myself to face bigger waves

aligning the surf trip with good weather and ocean conditions, which can be unpredictable. Another challenge is finding people to join me—I prefer not to go alone for safety reasons and also transportation to good spots without owning the car can be tricky.

Time, money, logistics both domestic and geographical.

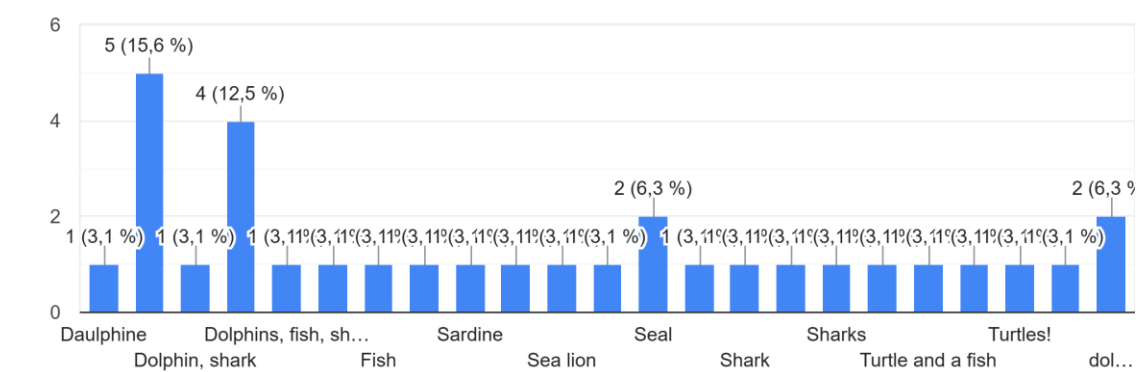
What colors do you associate with these sports and water?

32 odpovedí



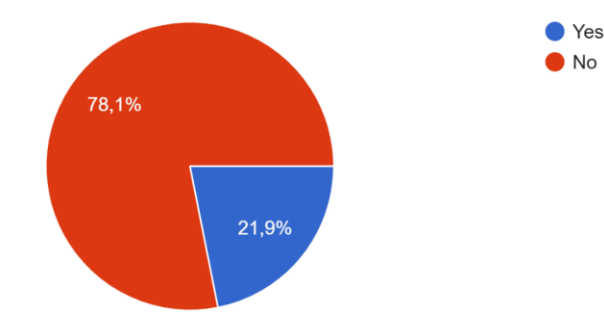
What kind of animal do you associate with these sports and water?

32 odpovedí



Do you use any mobile apps for these water sports?

32 odpovedí



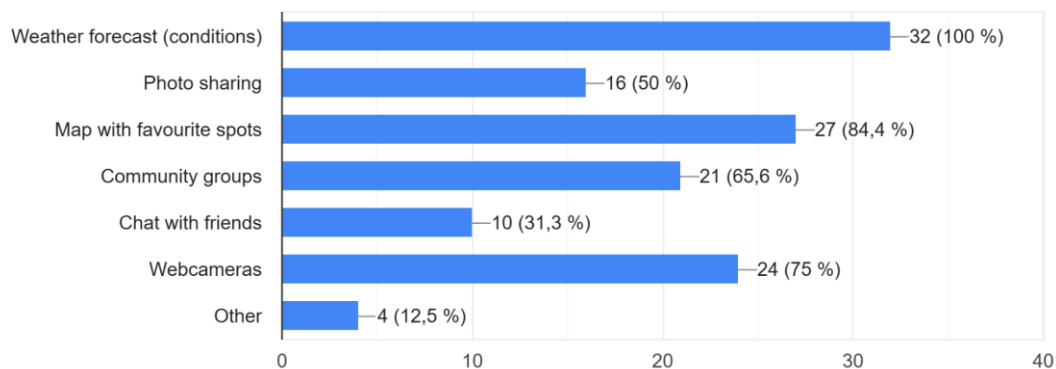
If yes, what kind?

6 odpovedí

- Apple meteo, windy.app
- Forecast apps
- Weather apps
- WSL
- Windy
- Weather, Bookings

### What features would you appreciate in the app?

32 odpovedí



### If you selected other, please specify.

4 odpovede

Rental costs, parking spots or accomodations, interesting locations nearby, ratings from other users

I would like to see recomendations of real people, especially if you are planning to go to a foreign country.

Description of the beach - if there is a current you need to look on, how is the seabed etc.

Share rides,

### Do you have any other ideas or suggestions for the design of such an app?

9 odpovedí

put a discount for YE members 🙄

Brice De Nice

Equipment sharing

Maybe a little explanation in the app of "how to read a weather forecast step by step"

I dont, but I know that this is gonna be masterpiece!! Keeping fingers crossed<333

Nope, gl

Windy, surf forecast