

Od příkazového řádku ke konverzaci: Vizuální historie a budoucnost designu UI/UX chatu

Úvod

Evoluce uživatelských rozhraní (UI) chatovacích aplikací není jen technologickým pokrokem, ale také odrazem našeho měnícího se vztahu k digitální komunikaci. Z nástroje pro technologické nadšence se stal všudypřítomnou a integrovanou součástí každodenního života.¹ Historie designu chatu je cyklickou cestou od čisté funkce (IRC), přes expresivní maximalismus (AIM/MSN), k disciplinovanému minimalismu (WhatsApp) a nyní směřuje k nové éře inteligentních, kontextově citlivých rozhraní. Tento report mapuje tuto vizuálně bohatou a analyticky hlubokou cestu od textových počátků až po horizont budoucnosti.

Jako vizuální kotva pro celý report slouží následující srovnávací časová osa, která shrnuje klíčové inovace v oblasti UI/UX chatovacích platform.

Tabulka 1: Srovnávací časová osa klíčových inovací v oblasti UI/UX chatu

Platforma	Rok	Klíčová inovace v oblasti UI/UX
IRC	1988	Textové, vícekanálové rozhraní ovládané příkazovým řádkem. ²
ICQ	1996	Grafický seznam kontaktů s indikátory přítomnosti v reálném čase ("Online/Away"). ⁴
AIM	~1999	Přizpůsobitelné "Away Messages" (zprávy v nepřítomnosti) jako forma sociálního statusu. ⁵
MSN Messenger	~2003	Animované emotikony ("Winks") a vlastní pozadí konverzace. ⁶
iMessage	2011	Modré vs. zelené bubliny pro rozlišení typu sítě, bezproblémová integrace do OS. ⁷
WhatsApp	2020	Zavedení nativního, funkčního tmavého režimu (Dark Mode). ⁸
Discord	~2016	Paradigma UI založené na serverech a kanálech pro organizaci komunit. ⁹

Telegram	~2020	Plynulé animace a propracované mikrointerakce jako základní princip UX. ¹⁰
----------	-------	---

Kapitola 1: Textový úsvit (80. léta – polovina 90. let): Architektura konverzace

Základní protokol: Internet Relay Chat (IRC)

Počátky moderního chatu lze vystopovat do srpna 1988, kdy Jarkko Oikarinen ve Finsku vytvořil Internet Relay Chat (IRC) jako náhradu za program MUT (MultiUser Talk) na BBS.² Jeho základní paradigma uživatelského rozhraní bylo definováno čistou funkcí: rozhraní příkazového řádku. Uživatelé komunikovali se systémem zadáváním textových příkazů, jako například

/join #kanal pro připojení ke kanálu nebo /nick nove_jmeno pro změnu přezdívky.¹¹ Toto rozhraní bylo navrženo pro technicky zdatné jedince a upřednostňovalo přímou kontrolu a efektivitu před intuitivním objevováním. Samotné UI bylo protokolem.

První grafická rozhraní: mIRC a Pirc – Když text dostal okno

Skutečný průlom v dostupnosti IRC pro širší publikum nastal v roce 1995 s vydáním klienta mIRC pro Windows, který se rychle stal jedním z nejpopulárnějších IRC klientů.¹³ Společně s dalšími klienty, jako byl Pirc, zabalil mIRC komplexní textový protokol do známého grafického uživatelského rozhraní (GUI).¹⁵ Tento krok zásadně změnil uživatelskou zkušenost.¹²

Rozhraní mIRC zavedlo několik klíčových komponent, které se staly předlohou pro desítky let vývoje chatovacích aplikací:

1. **Stavové/Serverové okno:** Zobrazovalo protokol o připojení a systémové zprávy.
2. **Seznam kanálů:** Samostatné, prohledávatelné okno pro nalezení konverzací.
3. **Hlavní okno chatu:** Centrální prostor pro zobrazení zpráv.
4. **Panel se seznamem uživatelů:** Trvale viditelný seznam účastníků kanálu, obvykle vpravo.
5. **Vstupní textové pole:** Jednořádkové pole ve spodní části pro psaní zpráv.

Toto uspořádání, ačkoliv bylo postaveno na standardních prvcích UI Windows, vyřešilo zásadní problém příkazového řádku: učinilo stav aplikace (aktuální kanál, přítomní uživatelé) trvale viditelným. Tím se snížila kognitivní zátěž uživatele, který již nemusel stav aplikace neustále zjišťovat pomocí příkazů.¹²

Třídičné rozložení raných IRC klientů (Seznam uživatelů | Hlavní chat | Vstupní pole) se ukázalo být natolik efektivním řešením pro zobrazení skupinové konverzace v reálném čase, že se stalo základním designovým vzorem pro téměř všechny následující desktopové a dokonce i moderní skupinové chatovací aplikace, včetně Slacku, Microsoft Teams a Discordu. Základní informační architektura byla

stanovena již v roce 1995. Důvodem této trvanlivosti je kognitivní efektivita oddělení informací o tom, *kdo* je přítomen, od toho, *co* se říká. Pozdější inovace tento vzor spíše zdokonalovaly a obohacovaly, než aby jej nahrazovaly.

Kapitola 2: Zlatý věk instant messagingu (polovina 90. let – konec nultých let): Vzestup sociálního plátna

S příchodem samostatných instant messengerů (IM) se chat přesunul z domény technických nadšenců do obývacích pokojů a studentských kolejí. Design se přestal soustředit pouze na funkci a stal se prostředkem pro vyjádření osobnosti a budování digitální identity.

ICQ (I Seek You): Průkopník přítomnosti a osobnosti

Společnost Mirabilis spustila ICQ v listopadu 1996 a položila tak základy moderního IM.⁴ ICQ zavedlo koncept individuálních uživatelských účtů (identifikovaných čísly UIN) a zaměřilo se na konverzace jeden na jednoho.⁴ Jeho největší inovací v oblasti UI byl grafický seznam kontaktů, který byl neustále na obrazovce, a ikonická květina, jejíž barva se měnila podle statusu uživatele (zelená pro online, červená pro offline). To byl zrod konceptu "přítomnosti" (presence) jako klíčového prvku UI, který uživatelům v reálném čase ukazoval, kdo je k dispozici pro konverzaci. Spolu s nezaměnitelným zvukovým upozorněním "Uh-oh!" vytvořilo ICQ silnou značkovou identitu a návykovou uživatelskou zkušenost.

[Obrázek: Koláž uživatelských rozhraní různých verzí ICQ, včetně ICQ 99a, 2000b a ICQ 5 Lite, ukazující vývoj od jednoduchého seznamu kontaktů k rozhraní s více funkcemi a reklamními bannery.]¹⁸

AOL Instant Messenger (AIM): Buddy List jako sociální centrum

AIM, spuštěný v roce 1997, rychle ovládl severoamerický trh.¹⁹ Jeho ústředním prvkem byl

"Buddy List" (seznam přátel). Tento seznam nebyl jen utilitou, ale oknem do sociálního světa uživatele. Kontakty byly organizovány do skupin (Přátelé, Rodina, Spolupracovníci) a jejich online status byl signalizován ikonou "běžícího mužička".⁵

5

Dvě klíčové funkce AIM přeměnily UI v nástroj pro sociální vyjádření:

- **Away Message (Zpráva v nepřítomnosti):** Původně jednoduchá funkce pro signalizaci nepřítomnosti se rychle vyvinula v platformu pro sebevyjádření. Uživatelé zde sdíleli své myšlenky, nálady nebo texty oblíbených písní, což z ní učinilo předchůdce moderních statusů na sociálních sítích.⁵
- **Profil AIM:** Uživatelé si mohli zvolit avatara, napsat bio a přizpůsobit si písma a barvy. Toto rozhraní jim umožnilo vytvořit si a spravovat svou digitální identitu v době před masovým

rozšířením sociálních sítí.⁵

MSN Messenger: Vrchol přizpůsobení a exprese

MSN Messenger (později Windows Live Messenger), spuštěný v roce 1999, dovedl trend personalizace k dokonalosti.⁶ Zásadní zlom přišel s verzí

MSN Messenger 6.0 v roce 2003, která povýšila jednoduché textové rozhraní na plně přizpůsobitelnou platformu s vlastními emotikony, personalizovanými avatary a pozadími konverzací.⁶

Verze **MSN Messenger 7.0 z roku 2005** tento trend ještě umocnila zavedením "**Winks**" – celoobrazkových animací, které dočasně převzaly okno chatu a sloužily k upoutání pozornosti. Spolu s animovanými profilovými obrázky a možností nákupu digitálního obsahu se MSN Messenger stal vrcholem "maximalistického" designu.⁶ Pozdější přechod na značku

Windows Live Messenger přinesl vizuální sjednocení s designovým jazykem Windows Vista, včetně prvků jako broušený kov a stavové ikony ve tvaru drahokamů.^{6 6}

Vzestup "maximalistického přizpůsobení" v éře IM nebyl známkou nezralého designu, ale přímou odpovědí na zásadní potřebu uživatelů: konstrukci digitální identity. V době, kdy sociální sítě jako Facebook byly teprve v plenkách nebo neexistovaly, byl profil v AIM nebo okno MSN Messengeru primární digitální vizitkou uživatele.⁵ Možnost přizpůsobit si každý vizuální aspekt byla analogií k výběru oblečení nebo výzdobě vlastního pokoje. Z pohledu moderních minimalistických standardů se tato rozhraní mohou zdát "přeplácaná", avšak právě tato flexibilita byla jejich hlavní hodnotou. UI se stalo plátnem pro sebevyjádření, což dokonale odpovídalo socio-technologickému kontextu doby.

Kapitola 3: Mobilní revoluce (konec nultých let – současnost): Velké zjednodušení

S nástupem chytrých telefonů se design chatovacích aplikací musel radikálně změnit. Omezený prostor na displeji, dotykové ovládání a potřeba rychlosti a efektivit vedly k odklonu od maximalismu a k přijetí minimalismu.

WhatsApp: Neochvějná snaha o užitečnost

Designová filozofie WhatsAppu byla od počátku postavena na jednoduchosti, spolehlivosti a přehledném rozhraní.²⁴ Jeho logo – telefon v bublině – dokonale komunikuje čistou funkci.²⁴ Základní UI tvoří jednoduchý seznam konverzací a okno chatu, které dává maximální prostor samotným zprávám. Tento přístup byl přímou reakcí na přebujelost desktopových IM a byl ideálně přizpůsoben pro menší dotykové obrazovky.

Evoluce UI WhatsAppu je záměrně subtilní. Funkce jako **Tmavý režim (2020)**, **"Zobrazit jednou" (2021)** nebo záložka **"Aktualizace" (2023)** byly integrovány tak, aby nenarušily základní minimalistický zážitek.⁸ Nedávná vizuální obnova v roce 2024 přinesla jasnější zelenou barvu, zaoblenější ikony a pro Android novou spodní navigační lištu, což signalizuje posun k modernější a harmoničtější estetice, aniž by byla obětována jednoduchost.^{26 26}

iMessage: Bezproblémová integrace a expresivní komunikace

Klíčovým prvkem iMessage, spuštěného v roce 2011 s iOS 5, je jeho hluboká integrace do ekosystému Apple.⁷ Nejslavnějším prvkem jeho UI je rozlišení zpráv pomocí

modrých (iMessage) a zelených (SMS/MMS) bublin. Tato jednoduchá barevná volba silně komunikuje stav připojení a vytváří silný pocit exkluzivity a komunity, známý jako "efekt zelené bubliny".

Na tomto jednoduchém základě iMessage postupně vrstvil expresivní funkce, které jej přiblížily hravosti éry MSN, avšak v kontrolovanější a modernější podobě:

- **Multimédia a skupinové chaty (iOS 6-7):** Snadné sdílení fotek, videí a vytváření pojmenovaných skupinových konverzací.²⁷
- **Nálepky, Rich Links a iMessage aplikace (iOS 10):** Přeměna okna chatu na platformu pro mini-aplikace, platby a interaktivní obsah.⁷
- **Efekty bublin/obrazovky, Animoji a Memoji (iOS 11-12):** Přidání vrstvy hravé, personalizované animace, která umožňuje uživatelům vyjádřit emoce vizuálně a dynamicky.²⁷

Facebook Messenger: UI jako odraz korporátní strategie

Uživatelské rozhraní Messengeru je kronikou strategických posunů společnosti Meta. Z původně integrované funkce na webu Facebooku se stala samostatná, komplexní aplikace.²⁸ Její design prošel několika radikálními změnami. Například redesign v roce 2020 měl za cíl aplikaci zjednodušit a snížit počet hlavních záložek, aby se po letech přidávání funkcí vrátila k jádru – posílání zpráv.³⁰

Výmluvná je i evoluce loga: od jednoduše modré bubliny (2018), přes modro-růžový gradient (2020) signalizující sblížení s Instagramem, až po návrat k čistě modré barvě (2025) v rámci iniciativy "návratu ke kořenům".³¹ Tyto změny ukazují, jak může být UI a branding přímo ovlivněn širšími firemními cíli.

Přechod od rozměrných desktopových obrazovek k omezeným mobilním displejům nebyl jen technickou změnou, ale kreativním katalyzátorem, který si vynutil radikální zjednodušení designu. Fyzická a technická omezení raných smartphonů – menší obrazovky, nižší výkon, pomalejší data – vedla k úspěchu aplikací jako WhatsApp, které upřednostnily užitečnost a rychlost před vizuální bohatostí.²⁴ Tato nutnost se postupně stala novým standardem dobrého designu pro mobilní komunikaci. Minimalismus nebyl jen estetickou volbou, ale důsledkem technologických omezení, která vedla k nové designové disciplíně.

Kapitola 4: Moderní avantgarda: Mistři UI/UX

Současná špička chatovacích aplikací se vyznačuje nejen čistým designem, ale také hlubokým pochopením uživatelské psychologie a komunitní dynamiky. Tyto aplikace definují, co dnes znamená prvotřídní uživatelská zkušenost.

Telegram: Elegance v pohybu

Telegram je často chválen pro svůj elegantní, minimalistický design, rychlost a plynulost.¹ Jeho uživatelské rozhraní je postaveno na několika silných stránkách:

- **Vizuální čistota a konzistence:** Rozhraní je přehledné, s velkým důrazem na typografii a konzistentní vizuální jazyk. Zkušenost na desktopu a mobilu je téměř identická, což usnadňuje přechod mezi zařízeními.¹⁰
- **Mikrointerakce a animace:** Telegram je mistrem v používání jemných animací. Ať už jde o odeslání zprávy, přepínání mezi chaty nebo stahování souboru, plynulé přechody a vizuální zpětná vazba dodávají aplikaci pocit prémiovosti a responzivity.
- **Intuitivní funkce:** Integrace GIFů pomocí příkazu @gif přímo v textovém poli je příkladem designu, který zjednodušuje složitou akci, aniž by narušil tok konverzace.¹⁰
- **Pokročilá personalizace:** Uživatelé si mohou rozsáhle přizpůsobit vzhled (témata, pozadí chatu), aniž by to narušilo čistotu a funkčnost základního rozhraní.³²

Discord: Design pro "třetí místa"

Discord se odlišuje svým unikátním UI paradigmatickým, které není navrženo primárně pro konverzace jeden na jednoho, ale pro budování a správu komunit. Jeho třísloupcové rozložení **Servery | Kanály | Okno chatu** je optimalizováno pro orientaci ve více komunitách a konverzacích současně.^{9 33}

Výzkum ukazuje, že design Discordu záměrně podporuje vytváření "virtuálních třetích míst" – neformálních prostorů pro setkávání, podobných kavárnám nebo komunitním centrům.³⁵ K tomu přispívají specifické prvky UI:

- **Neutrální půda:** Možnost připojit se k serverům na základě pozvánky nebo vyhledávání (nikoliv algoritmického doporučení) a volně vstupovat a opouštět otevřené textové a hlasové kanály vytváří prostředí s nízkým tlakem na interakci.³⁵
- **Uživatelská autonomie:** Přizpůsobitelné profily, uživatelské role na serverech a detailní nastavení notifikací dávají uživatelům pocit kontroly a vlastnictví nad jejich prostorem.³⁵
- **Společné aktivity:** Rozhraní je postaveno kolem konverzace jako hlavní aktivity, ale snadno integruje další činnosti jako hraní her, používání botů nebo společné sledování videí, což posiluje sociální vazby.³⁵

Signal: UI důvěry a jednoduchosti

Uživatelské rozhraní Signalu je přímým ztělesněním jeho mise: soukromí a bezpečnost.³⁹ Design je záměrně minimalistický a užitelný, vyhýbá se jakýmkoli funkcím, které by mohly ohrozit soukromí nebo přidat zbytečnou složitost.^{41 43}

Funkce zaměřené na soukromí jsou v UI prezentovány jednoduše a srozumitelně, aby budovaly důvěru uživatele:

- **Připomínky PINu:** Pravidelné výzvy k zadání PINu posilují bezpečnostní návyky.⁴²
- **Mizející zprávy:** Jasné a granulózní nastavení pro jednotlivé konverzace.⁴²
- **Screen Security:** Funkce, která brání pořizování screenshotů, je snadno dostupná v nastavení a jasně komunikuje svůj účel.⁴⁵

Tento minimalistický přístup má své kompromisy. Někteří uživatelé vnímají design jako "nudný" nebo postrádající funkce ve srovnání s konkurencí.⁴⁶ Pro cílovou skupinu Signalu je však tento nedostatek "zvonků a píšťalek" vlastností, nikoli chybou. Signalizuje zaměření na hlavní slib: bezpečnou komunikaci.⁴¹

Současná chatovací rozhraní se dělí podle základní filozofie. Na jedné straně spektra stojí aplikace jako Signal, které ztělesňují "**UI jako nástroj**". Zde je rozhraní transparentním, minimalistickým prostředkem k dosažení cíle (bezpečné zaslání zprávy). Na druhé straně jsou aplikace jako Discord, které představují "**UI jako zážitek**". Zde je samotné rozhraní cílem – bohatým, perzistentním sociálním prostorem navrženým pro setrvávání a formování komunit. Aplikace jako Telegram a iMessage se nacházejí uprostřed, balancují mezi užitečností a vysoce propracovaným, expresivním zážitkem. "Nejlepší" UI již není univerzální koncept, ale je definováno základní ideologií aplikace.

Kapitola 5: Syntéza moderních trendů v designu chatovacích UI

Analýza špičkových moderních aplikací odhaluje několik klíčových designových trendů, které definují současnou éru chatovacích rozhraní.

- **Dominance minimalismu:** Základem je čistota a přehlednost. Toho je dosaženo pomocí velkorysého využití bílého prostoru (whitespace), čisté a čitelné typografie a funkčních barevných palet, které dávají vyniknout obsahu před samotným rozhraním.²⁵
- **Tmavý režim jako standard:** Tmavý režim se z okrajové funkce stal standardním očekáváním uživatelů. Důvody jsou praktické: snížení únavy očí v prostředí se slabým osvětlením a na OLED displejích i úspora baterie. Tento režim je dnes standardní součástí aplikací jako WhatsApp, Telegram a iMessage.⁸
- **Mikrointerakce a animace:** Jemné animace při odesílání zpráv, indikátory psaní nebo reakce na zprávy poskytují uživateli okamžitou zpětnou vazbu, vedou jeho pozornost a dodávají aplikaci pocit propracovanosti. Právě tyto detaily často odlišují dobrou uživatelskou zkušenost od vynikající.¹⁰

- **Kontrolované vyjádření:** Na rozdíl od neomezeného přizpůsobení éry MSN je dnes exprese kanálována prostřednictvím strukturovaných a kurátorovaných systémů. **Nálepky, GIFy, reakce a Memoji** umožňují uživatelům vyjádřit osobnost, aniž by narušili vizuální soudržnost a čistotu rozhraní.¹⁰
- **Neubrutalismus a experimentální UI:** Jako protipohyb k všudypřítomnému čistému minimalismu se na designových platformách jako Dribbble objevují experimentální trendy, například "neubrutalismus". Tento styl využívá syrové, vysoce kontrastní prvky, výraznou typografii a odvážné barvy, což může naznačovat budoucí směřování pro specifické, odvážnější značky.^{50 48}

Kapitola 6: Horizont budoucnosti: Konverzační, pohlcující a inteligentní rozhraní

Evoluce chatovacích rozhraní se nezastavuje u minimalistických mobilních aplikací. Další vlna inovací bude poháněna umělou inteligencí, hlasem a novými zobrazovacími technologiemi, které posunou komunikaci za hranice ploché obrazovky.

Posun od GUI k CUI (konverzační uživatelské rozhraní)

Budoucnost nespočívá v nahrazení grafických rozhraní, ale v jejich obohacení o inteligenci.⁵¹ Místo klikání na tlačítka a procházení menu budou uživatelé stále častěji vyjadřovat svůj

záměr přirozeným jazykem.⁵² Vzniknou tak hybridní rozhraní, kde konverzační vstup spouští vizuální odpověď. Uživatel může napsat "Naplánuj schůzku s design týmem na zítra odpoledne" a UI zareaguje zobrazením vizuálního kalendáře s navrhovanými časy k potvrzení.⁵¹

Integrace VUI (hlasové uživatelské rozhraní)

Hlas se stane nedílnou součástí chatovacích aplikací. To zahrnuje nejen hlasové zprávy, ale i přepis řeči na text v reálném čase a hlasové ovládání aplikace. Klíčem k úspěšnému VUI bude design, který je stručný a jasný, elegantně zvládá chyby a nedorozumění a propůjčuje hlasovému asistentovi specifickou osobnost, která buduje důvěru a usnadňuje interakci.⁵⁴

Prostorová hranice: Rozhraní v AR/VR

V rozšířené (AR) a virtuální (VR) realitě se chat vymaní z dvourozměrného prostoru. Konverzace se stanou prostorovými a pohlcujícími. Lze si představit AR rozhraní, kde jsou zprávy "připnuty" ke skutečným objektům ve světě, nebo kde se v obývacím pokoji objeví virtuální avatar přítele pro konverzaci.⁵⁷ Digitální a fyzický svět se tak propojí.

Konečný cíl: Adaptivní, záměrem řízené rozhraní

Syntézou těchto trendů je vize dynamického, multimodálního systému. Budoucí rozhraní se bude v reálném čase přizpůsobovat kontextu uživatele. Bude rozumět situaci (uživatel řídí, a tak se přepne do hlasového režimu), předvídat potřeby (uživatel zmínil restauraci, a tak UI nabídne mapu a možnost rezervace) a plynule kombinovat konverzační, grafické a prostorové prvky, aby vytvořilo co nejefektivnější a nejpřirozenější komunikační zážitek.⁵¹

Závěr

Evoluční oblouk chatovacích rozhraní se klene od funkční čistoty IRC, přes expresivní chaos éry IM, disciplinovanou jednoduchost mobilní revoluce až po filozofickou diverzifikaci moderní éry. Každá fáze byla formována dostupnou technologií a sociálními potřebami dané doby.

Navzdory dramatickým estetickým a funkčním proměnám zůstávají základní principy úspěšného designu chatu neměnné. Nejúspěšnější rozhraní vždy vynikala ve třech klíčových oblastech: snižování nejednoznačnosti, řízení kognitivní zátěže a naplňování základní lidské potřeby po spojení.

Budoucnost designu chatu nespočívá v nalezení jednoho dokonalého, univerzálního rozhraní. Směřuje k vytváření inteligentních, empatických a adaptivních systémů, které postupně rozpustí samotné rozhraní a zanechají pouze to nejpodstatnější: plynulou a přirozenou lidskou komunikaci.

Citovaná díla

1. Best Chat UI Design to Watch In 2025 - Octet Design Studio, použito září 5, 2025, <https://octet.design/journal/best-chat-ui-design/>
2. IRC - Wikipedia, použito září 5, 2025, <https://en.wikipedia.org/wiki/IRC>
3. History of IRC (Internet Relay Chat) - Daniel Stenberg, použito září 5, 2025, <https://daniel.haxx.se/irchistory.html>
4. ICQ - Wikipedia, použito září 5, 2025, <https://en.wikipedia.org/wiki/ICQ>
5. The Legacy of AIM. How AOL Instant Messenger fathered the... | by ..., použito září 5, 2025, <https://medium.com/adventures-in-consumer-technology/the-legacy-of-aim-4321761ec9ff>
6. MSN Messenger - Wikipedia, použito září 5, 2025, https://en.wikipedia.org/wiki/MSN_Messenger
7. iMessage - Wikipedia, použito září 5, 2025, <https://en.wikipedia.org/wiki/iMessage>
8. WhatsApp UI/UX Evolution (2020–2023) | by Jennifer Majala | Jun ..., použito září 5, 2025, <https://medium.com/@jennifermajala/whatsapp-ui-ux-evolution-2020-2023-bd092bb94b96>
9. How to Build a Distributed Messaging System like Discord - AlmaBetter, použito září 5, 2025, <https://www.almabetter.com/bytes/articles/build-a-distributed-messaging-system-like-discord>
10. Telegram UI/UX Review: Design Analysis - CreateBytes, použito září 5, 2025, <https://createbytes.com/insights/Telegram-UI-UX-Review-Design-Analysis/>
11. IRC - Wireshark Wiki, použito září 5, 2025, <https://wiki.wireshark.org/IRC>
12. Sample IRC Screens, použito září 5, 2025, <https://web.cortland.edu/flteach/methods/obj2/irc-scr.html>
13. mIRC - Wikipedia, použito září 5, 2025, <https://en.wikipedia.org/wiki/mIRC>
14. Back in the 90s, mIRC was the only way to chat with groups of people in real time across the world! - Reddit, použito září 5, 2025, https://www.reddit.com/r/nostalgia/comments/1gci0gu/back_in_the_90s_mirc_was_the_only_way_to_chat/
15. PIRCH (IRC client) - PhotoGabble, použito září 5, 2025, <https://photogabble.co.uk/resources/bookmarks/pirch-irc-client/>
16. PIRCH (IRC client) - Wikipedia, použito září 5, 2025, [https://en.wikipedia.org/wiki/PIRCH_\(IRC_client\)](https://en.wikipedia.org/wiki/PIRCH_(IRC_client))
17. 20 Years Is No Limit!. ICQ is turning 20 (and that is no small... | by Dmitry O. Photo | Medium, použito září 5,

- 2025, <https://medium.com/@Dimitryphoto/icq-20-years-is-no-limit-8734e1eea8ea>
18. GULdebook > Splashes > ICQ, použito září 5, 2025, <https://guidebookgallery.org/splashes/icq>
 19. AIM (software) - Wikipedia, použito září 5, 2025, [https://en.wikipedia.org/wiki/AIM_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/AIM_(software))
 20. History of AOL AIM From The Developers Who Coded It In 1997 - Codecademy, použito září 5, 2025, <https://www.codecademy.com/resources/blog/how-aol-engineers-coded-aim>
 21. Windows Live Messenger - Windows Wallpaper Wiki - Miraheze, použito září 5, 2025, https://windowswallpaper.miraheze.org/wiki/Windows_Live_Messenger
 22. MSN Messenger 7.0 by weboso on DeviantArt, použito září 5, 2025, <https://www.deviantart.com/weboso/art/MSN-Messenger-7-0-19814027>
 23. Classic Msn Messenger 7.0 by thegroovetrain on DeviantArt, použito září 5, 2025, <https://www.deviantart.com/thegroovetrain/art/Classic-Msn-Messenger-7-0-109170279>
 24. Whatsapp Logo and their History | LogoMyWay, použito září 5, 2025, <https://blog.logomyway.com/whatsapp-logo/>
 25. A Look at WhatsApp's UI/UX Changes Over Time | by Hasitha Lakshan | Bootcamp | Medium, použito září 5, 2025, <https://medium.com/design-bootcamp/a-look-at-whatsapps-ui-ux-changes-over-time-4690cac3a6ab>
 26. WhatsApp gets refreshed visual user interface, new features - Deccan Herald, použito září 5, 2025, <https://www.deccanherald.com/technology/whatsapp-gets-refreshed-visual-user-interface-new-features-3016849>
 27. The Evolution of iMessage: From Texting to Multimedia ..., použito září 5, 2025, <https://buddyinfotech.in/blog/the-evolution-of-imessage-from-texting-to-multimedia-communication/>
 28. Facebook then and now (pictures) - CNET, použito září 5, 2025, <https://www.cnet.com/pictures/facebook-then-and-now-pictures/>
 29. Analyzing Facebook's major redesign, from website to app - UX Collective, použito září 5, 2025, <https://uxdesign.cc/analyzing-facebooks-major-redesign-from-website-to-app-53ad2f88b0de>
 30. Changes in Messenger in 2020 that you should know about - KODA.AI, použito září 5, 2025, <https://usekoda.com/changes-in-messenger-in-2020-that-you-should-know-about/>
 31. Back to blue: The Evolution of Facebook Messenger Logo - SologoAI, použito září 5, 2025, <https://www.sologo.ai/blog/back-to-blue-the-evolution-of-facebook-messenger-logo/>
 32. Telegram Logos and App Screenshots, použito září 5, 2025, <https://telegram.org/tour/screenshots?setln=uz>
 33. I found an old gif of the interface from about 3 years ago : r/discordapp - Reddit, použito září 5, 2025, https://www.reddit.com/r/discordapp/comments/ak9ah2/i_found_an_old_gif_of_the_interface_from_about_3/
 34. Friendly reminder that Discord used to look like this :) : r/discordapp - Reddit, použito září 5, 2025, https://www.reddit.com/r/discordapp/comments/i0k34k/friendly_reminder_that_discord_used_to_look_like/
 35. Discord's Design Encourages "Third Place" Social Media Experiences - arXiv, použito září 5, 2025, <https://arxiv.org/html/2501.09951v1>
 36. (PDF) Discord's Design Encourages "Third Place" Social Media Experiences, použito září 5, 2025, https://www.researchgate.net/publication/388180049_Discord's_Design_Encourages_Third_Place_Social_Media_Experiences
 37. [Literature Review] Discord's Design Encourages "Third Place" Social Media Experiences, použito září 5, 2025, <https://www.themoonlight.io/en/review/discords-design-encourages-third-place-social-media-experiences>
 38. Activity Design Patterns | Documentation | Discord Developer Portal, použito září 5, 2025, <https://discord.com/developers/docs/activities/design-patterns>
 39. Signal Brand Assets, použito září 5, 2025, <https://signal.org/brand/>
 40. Signal >> Home, použito září 5, 2025, <https://signal.org/>
 41. I know I will get down voted, but signal needs a better UI. - Reddit, použito září 5, 2025, https://www.reddit.com/r/signal/comments/1ihmifu/i_know_i_will_get_down_voted_but_signal_needs_a/
 42. Signal app: a UX analysis. I spent a week on Signal to understand... | by Sohail Rao | UX Collective, použito září 5, 2025, <https://uxdesign.cc/a-week-on-the-signal-app-528efdc33b4>
 43. How to use the Signal app to keep your chats secure - Popular Science, použito září 5, 2025, <https://www.popsoci.com/diy/how-to-use-signal/>
 44. UX Analysis of Signal: Is it more than just hype? - UX Beginner, použito září 5, 2025, <https://www.uxbeginner.com/ux-analysis-signal-messaging-app/>
 45. Screen Security - Signal Support, použito září 5, 2025, <https://support.signal.org/hc/en-us/articles/360043469312-Screen-Security>
 46. Case study: Redesigning the Signal app | by Muskan Raina | Bootcamp - Medium, použito září 5, 2025, <https://medium.com/design-bootcamp/redesigning-signal-app-edf1568c1e0a>
 47. Unpopular opinion: I actually like Signal's UI/UX. - Reddit, použito září 5, 2025, https://www.reddit.com/r/signal/comments/pct6ol/unpopular_opinion_i_actually_like_signals_uiux/
 48. Message App UI designs, themes, templates and downloadable ..., použito září 5, 2025, <https://dribbble.com/tags/message-app-ui>
 49. Signal vs. Noise: Removing Visual Clutter in the UI | Joe Natoli :: UX Consultant, Speaker and Author, použito

- září 5, 2025, <https://givegoodux.com/signal-vs-noise-cleaning-up-visual-clutter-in-ui-design/>
50. Messaging App designs, themes, templates and downloadable graphic elements on Dribbble, použito září 5, 2025, <https://dribbble.com/tags/messaging-app>
 51. The Evolution of Interfaces: A Hybrid Future - Anthony Butler, použito září 5, 2025, <https://abutler.com/the-evolution-of-interfaces-a-hybrid-future/>
 52. Conversational Interfaces: The Future of UI [+6 Use Cases] - The APP Solutions, použito září 5, 2025, <https://theappsolutions.com/blog/development/guide-to-conversational-user-interfaces/>
 53. The next era of design is intent-driven | by Vamsi Batchu | UX Collective, použito září 5, 2025, <https://uxdesign.cc/the-next-era-of-design-is-intent-driven-f789ee521482>
 54. Voice User Interface (VUI) Design Best Practices - Designlab, použito září 5, 2025, <https://designlab.com/blog/voice-user-interface-design-best-practices>
 55. UI & UX Principles for Voice Assistants - Google Design, použito září 5, 2025, <https://design.google/library/speaking-the-same-language-vui>
 56. Voice and conversation UI design best practices (+ PDF cheat sheet) | by Pavel Gvay, použito září 5, 2025, <https://medium.com/tortu-blog/voice-and-conversation-ui-design-best-practices-pdf-cheat-sheet-2f0e59adea3c>
 57. The Empathetic Future: Redefining HCI with AI, AR, and Brain-Computer Interfaces, použito září 5, 2025, <https://dev.to/vaib/the-empathetic-future-redefining-hci-with-ai-ar-and-brain-computer-interfaces-56o7>
 58. Navigating the Future of Design: Text-Based-input, AR Interfaces and the new Designer role | by Socrates Charisis | Bootcamp | Medium, použito září 5, 2025, <https://medium.com/design-bootcamp/who-wins-text-based-input-vs-ar-and-the-future-of-designers-a7f39a5580ea>