

# Добро пожаловать!

**1**, стр. 17

## Введение

Зачем вы купили эту книгу?

Ну и зачем вам очередная книжка?

**2**, стр. 19

## Экранно-ориентированное мышление

Давайте напишем приложение!

Решить глобальную проблему? Улучшить чью-либо жизнь? Да вы что! Какую тему для брейн-сторминга выбирает компания умных людей, собравшись в Силиконовой Долине? Конечно, «Какое приложение мы можем сделать?»

# Проблема

**3**, стр. 39

## Прикрепим на это интерфейс!

Телевизоры становятся все тоньше!

Компьютеры — все быстрее!

А до настоящих проблем никому нет дела.

Техника развивается семимильными шагами, разрешения экранов и количество ядер в процессорах растут как грибы после дождя. И это ужасно — ведь все отвлекает нас от того, что действительно имеет значение.

**4**, стр. 58

## UX≠UI

Я делаю интерфейсы, потому что это моя работа, приятель!

UX (User Experience) — это про создание крутого пользовательского опыта. UI (User Interface) — о пользовательских интерфейсах. В какой-то момент мы перемешали их между собой и сейчас решаем только те проблемы, что видим на экранах. UX — не UI.

**5**, стр. 62

## UX-зависимость

Щелкните здесь, чтобы убрать жир на животе с помощью этого подозрительного острого предмета.

Некоторые компании, созданные для решения наших с вами проблем, слишком увлеклись рекламой и сейчас преследуют наши глаза, надеясь сделать нас зависимыми от своих цифровых продуктов.

# Принцип первый

**6**, стр.73

## Отвлечения

«Я прошу твоей руки». — «Извини, я тут с Алисой переписываюсь, что ты там говоришь?»

Большинство интерфейсов разработаны так, чтобы удерживать ваше внимание как можно дольше, и это поглощение сильно влияет на нас, наших детей и наше общество. Интерфейсы отвлекают от по-настоящему важных вещей.

**7**, стр. 78

## Экранная бессонница

Я обожаю паяться на лампочку!  
И я тоже!

Вам нравится смотреть на светящиеся экраны? И мне нравится. Интерфейсы — это очень классно. А еще свет экранов может серьезно повредить здоровью. Ура! Я обожаю гаджеты!

**8**, стр. 88

## Офис без экранов

Лучший интерфейс —  
невидимый интерфейс.

Были времена, когда наши жизни переполняли бумажные завалы, а прекрасный новый мир без всякой макулатуры казался хрустальной мечтой. Сейчас наши жизни заполнили экраны. Я думаю, настало время мечтать о мире без них.

**9**, стр. 99

## Возвращение карманных приложений

Это приложение отлично подходит к моим обтягивающим джинсам!

А что, если вместо разработки систем, управляемых касаниями, мы откажемся от экранов, исследуем типичный процесс и будем делать приложения, которые лучше всего работают, когда телефон лежит в кармане?

**10**, стр. 123

## Креативность или квадраты?

Это потрясающий макет.  
Мы успешно утвердили его.  
Он принесет нам миллионы  
долларов!

Крутой макет — это и есть крутой дизайн? Вообще-то нет. Разработка хорошего пользовательского опыта — хороший пользовательский опыт, а не хорошие экраны.

# Принцип второй

**11**, стр. 139

## Когда компьютеры бесят

Ваш пароль должен состоять как минимум из 18 770 символов и не должен повторять ни один из предыдущих 30 689 паролей.

Мы находимся на пике эры невероятного развития технологий. Однако, несмотря на потрясающие возможности компьютеров, технологические системы часто создаются так, словно они предназначены для функционирования три года назад: неожиданно выбрасывают истеричные сообщения об ошибках, требуют нашего внимания и задают idiotские вопросы. Ожидается, что это мы будем служить им!

**12**, стр. 147

## Машинный ввод

Я спас вашу жизнь, и мне даже не понадобился пароль.

Мы создаем технологии. Почему же не создать технологии, которые будут работать на нас? Пользовательский ввод — это всего лишь головная боль. Давайте перестанем спрашивать людей, как звали их лучших друзей в детстве, и начнем разрабатывать системы, использующие преимущества датчиков.

**13**, стр. 160

## Аналоговая и цифровая рутина

Я забил на свою жизнь, я знаю.

Мы забывчивы, уязвимы и ужасно заняты. Компьютеры выполняют за нас вещи, которые мы не хотим делать, не способны делать и не знаем о необходимости делать.

# Принцип третий

**14**, стр. 175

## Программирование с индивидуальным подходом

Вы уникальны.

Вы неповторимы. У вас свой собственный набор предпочтений, желаний и интересов. Однако разработки программного обеспечения это не касается. Мы его делаем для кого-то среднестатистического. Некоторые специалисты по обработке и анализу данных придерживаются противоположных взглядов.

**15**, стр. 187

## Проактивное программирование

В будущем я буду разговаривать со своим компьютером!

Если компьютеры знают о нас все, я не желаю, чтобы эти сплетни достигли ушей девушки, в которую я был влюблен с третьего класса.

# К действию!

**16**, стр. 201

## Изменения

Вы ненавидите эту книгу?  
Я очень рад.

Данная книга противоречит всем общепринятым правилам в проектировании взаимодействия, которые привели нас ко все более и более экранно-ориентированному мышлению. Если вы возненавидели ее за это, я не обвиняю вас. Скорее, я благодарен за то, что книга становится таким образом еще сильнее.

**17**, стр. 203

## Конфиденциальность

Машина будет изучать меня?  
Нет уж, спасибо.

Ладно, хорошо. Не все делится на черное и белое. Не всегда меньше — лучше, не всегда лучший интерфейс — отсутствие интерфейса. Есть исключения.

**18**, стр. 216

## Автоматизация

Автоматизированные решения ужасны. Только посмотрите на Скрепку!

Автоматизация пугает людей. Собственно, так оно и должно быть, потому что сделать ее по-настоящему безошибочной нелегко. Но если мы все-таки добиваемся точной работы, автоматизированные решения становятся неотъемлемой частью нашей жизни.

**19**, стр. 220

## Страх неудачи

Что происходит, когда все разваливается?

Мы полагаемся на множество магических процессов, выполняющихся в фоновом режиме. Что же будет, если все они откажут?

**20**, стр. 224

## Исключения

Иногда меньше — лучше.

# Заключение

**21**, стр. 229

## Будущее

Ого, это скучно.

**Приложение**, стр. 231

## Примечания