

## **Аарон Уолтер** **Эмоциональный веб-дизайн**

*Джейми и Оливеру, подарившим мне самые яркие эмоциональные переживания*

### **От партнера российского издания**

«Эмоциональный дизайн» – это название сразу заставило меня вспомнить замечательную книгу Виктора Папанека «Дизайн для реального мира» и не менее интересный документальный фильм Гари Хаствита Objectified (я затрудняюсь найти русский аналог этому слову, столь же емкий по смыслу). Мысленно возвращаясь к этим работам и открывая новую книгу с таким многообещающим названием, я предвкушал интереснейшее чтение. И не ошибся.

Надо обладать большим мужеством, чтобы написать книгу о дизайне. Впрочем, одного мужества явно недостаточно – требуются большой и разноплановый опыт, равно как и колоссальная исследовательская работа. Аарон Уолтер мастерски демонстрирует и то и другое. Я настоятельно рекомендую вам читать книгу рядом с компьютером – примеры сайтов, которые вы в ней встретите, полезно увидеть на экране. Их не так много, но все они весьма показательны и дают возможность познакомиться с понятием эмоционального дизайна, рассмотреть его с учетом разных целей, функционалов, заложенных в эти сайты, оценить его с точки зрения привлечения пользователей и способности влиять на процесс принятия решений в разных целевых аудиториях.

С моей точки зрения, изюминка книги – в немногочисленных, но тщательно подобранных примерах, на которых автор обстоятельно и со знанием дела показывает, как средствами дизайна можно создать удобную и уютную атмосферу сайта. Атмосферу, которая с первых же минут располагает к дальнейшему его изучению и вызывает желание воспользоваться продвигаемой услугой, купить предлагаемый товар. Я сам не смог удержаться от искушения и с удовольствием опробовал в действии пару из них. Значит, работает! А это самое главное.

Приятного и полезного вам чтения.

*С уважением,*

**Евгений Храмов,**

*директор по развитию,*

*Корпорация РБС*

### **Предисловие**

Мы хотим, чтобы наши работы выделялись. Мы хотим, чтобы они производили впечатление, которым хочется поделиться с другими. Мы хотим создавать нечто исключительное.

Часто, желая поразить других, мы добиваемся лишь кратковременного успеха. Одни, создав 30-секундный рекламный ролик, который идет перед трансляцией финала Суперкубка и где персонажи отвечают на звонки преувеличенным «WHA-A-ATS A-A-AWP?»<sup>[1]</sup>, заставляют некоторое время говорить о себе в офисных коридорах. Другие запускают вирусные видео с собаками на скейтбордах. Но кого этим заинтересуешь надолго? Подлинный успех приходит тогда, когда удается создать что-то неординарное, что заставляет людей обсуждать нашу работу недели, месяцы и даже годы. Ведь те, кого нам удалось поразить, еще долго будут говорить об этом. Умение добиваться непреходящего интереса – святой Грааль мира рекламы, где сарафанное радио правит бал. Завоевав внимание как можно большей аудитории, мы видим, как растет наша популярность, а вместе с ней и доходы. И неважно, какую бизнес-модель мы для этого избрали.

Но признания можно добиться, лишь достигнув другой вершины – удовольствия. Ведь один человек посоветует другому только то, что ему по-настоящему понравилось. И если мы хотим добиться стабильного признания, нужно доставить людям такое удовольствие, которое они запомнят надолго.

Объясняя, как разработать дизайн, способный затрагивать наши эмоции, Аарон проделал невероятную работу. Внимайте его словам. Он собрал в одной маленькой книге огромное количество теорий и практических советов. Она поможет вам создать дизайн, который сделает ваш продукт привлекательным. И вы сможете достичь заоблачных высот в вашем бизнесе!

*Джаред Снул, CEO<sup>[2]</sup> и основатель User Interface Engineering*

## **1. Эмоциональный дизайн**

Промышленная революция, подпитываемая цепной реакцией идей и инноваций, пронеслась по Западному полушарию в конце XVIII–XIX веках. За это время мы научились превращать полезные ископаемые в станки, сельскохозяйственные машины и транспортные системы – предшественников грандиозных инноваций XX века. Машина для очистки хлопка, паровой двигатель, телеграф и телефон обещали нам будущее, полное новых возможностей и процветания.

Несмотря на то что промышленная революция родилась из утопической веры в прогресс человечества, сам человек нередко оказывался за ее пределами. Ремесленников – кузнецов, сапожников, жестянщиков, ткачей – заменили станки, способные производить больше продукции за меньшие деньги. Машины прочно обосновались в нашем мире, и рука человека все меньше касалась повседневной жизни.

Но были и те, кто противился слепому маршу во имя прогресса. Параллельно с развитием промышленности в середине XIX века возникло движение Arts and Crafts<sup>[3]</sup>. Его участники стремились сохранить ремесленное производство хотя бы в сфере предметов домашнего обихода. Они ценили вещи, которые проектировали, изготавливали и использовали в повседневной жизни. Они понимали, что мастер вкладывает в изделие частичку себя и этим даром можно наслаждаться многие годы.

Нечто подобное можно встретить и в наши дни. В погоне за большими урожаями и низкими ценами фермерские хозяйства превратились в бездушные корпорации, ставящие прибыль гораздо выше человеческого благополучия. В то же время мелкие фермеры ищут новые рынки, а потребители – продукты питания, произведенные людьми и для людей. Пока гипермаркеты поставляют безликие товары массового потребления, сайты вроде Etsy и Kickstarter позволяют художникам и любителям делать вещи своими руками и продавать собственные изделия. И те имеют спрос. Ведь приобретая работу независимого мастера, вы поддерживаете его творческое мышление, его семью (а не какую-то безликую корпорацию), а взамен получаете возможность жить с вещью, у которой есть история. И это приятно.

Мы, веб-дизайнеры, часто оказываемся в подобной ситуации. Существует масса возможностей быстро и дешево конструировать незамысловатые сайты, не налаживая при этом отношений с аудиторией. Мы могли бы создавать проекты, используя фотографии из стоков, стандартные шаблоны и тексты. Мы могли бы низвести индустрию дизайна до уровня конвейерного производства в духе эпохи промышленной революции. И у такого подхода наверняка найдутся свои поклонники.

Но мы можем пойти и по иному пути – пути художников, архитекторов и дизайнеров Arts and Crafts, которые верили, что человеческий фактор и самореализация – это не просто один из множества способов работать, а насущная необходимость.

С удовольствием сообщаю вам, что многие работники Сети уже встали на верный путь. Дальше я расскажу о приемах, которые создатели эмоционального дизайна используют не только для того, чтобы наладить связь с аудиторией, но и чтобы закрепить свой успех. В основе же всего – идея эмоционального дизайна. Такой дизайн опирается на психологию и творческий подход, его цель – подарить пользователям новые впечатления и создать ощущение, что к ним обращается человек, а не машина.

Мы не сразу поняли, насколько необходим нам эмоциональный дизайн. Чтобы научиться разговаривать с аудиторией по-новому, нам понадобилось время. Раньше мы не нуждались в нем потому, что еще не научились быть собой – мы все еще пытались быть машинами.

## **Какими мы были**

Всемирной паутине далеко не сразу удалось установить эмоциональную связь со своими пользователями. Конечно, за способность объединять людей, находящихся в разных

уголках света, она получает свои заслуженные пять баллов. Но корни этой связи всегда были слишком академичны, а потому суховаты. Как только первопроходцы Сети научились их поливать, она сразу же превратилась в благодатную почву для пузырей доткомов<sup>[4]</sup>. Я помню, как в конце 1990-х писал текст для собственного сайта, используя королевское «мы», пытаюсь тем самым создать впечатление, что пишу от лица огромной компании. На самом деле за высокопарными фразами скрывался парень, сидящий в своей спальне в пижаме и мучившийся с html. Я не пытался быть самим собой, я хотел походить на крупных игроков.

Однако в середине 2000-х жизнь в Сети круто поменялась. Все те, кого сократили или уволили, когда пузырь доткомов лопнул, либо создали собственные компании, либо укрывшись в своих спальнях и, облачившись в пижамы, принялись создавать новые сайты и приложения.

То ли потому, что за спиной у них не стояло начальство, то ли потому, что им нужно было поднять себе настроение, – так или иначе, их сайты стали гораздо более личными.

Именно тогда появились Twitter и Facebook, которые полностью изменили принципы общения в Сети. Эти новые социальные инструменты позволили пользователям делиться друг с другом деталями своей повседневной жизни. Возможно, это звучит не слишком серьезно, зато ясно говорит о том, насколько изменилась манера нашего сетевого общения. До появления социальных сетей мы вели себя сухо и строго профессионально, застегивались на все пуговицы. Сегодня наши беседы больше похожи на дружеские, хотя некоторая сдержанность им и не помешала бы.

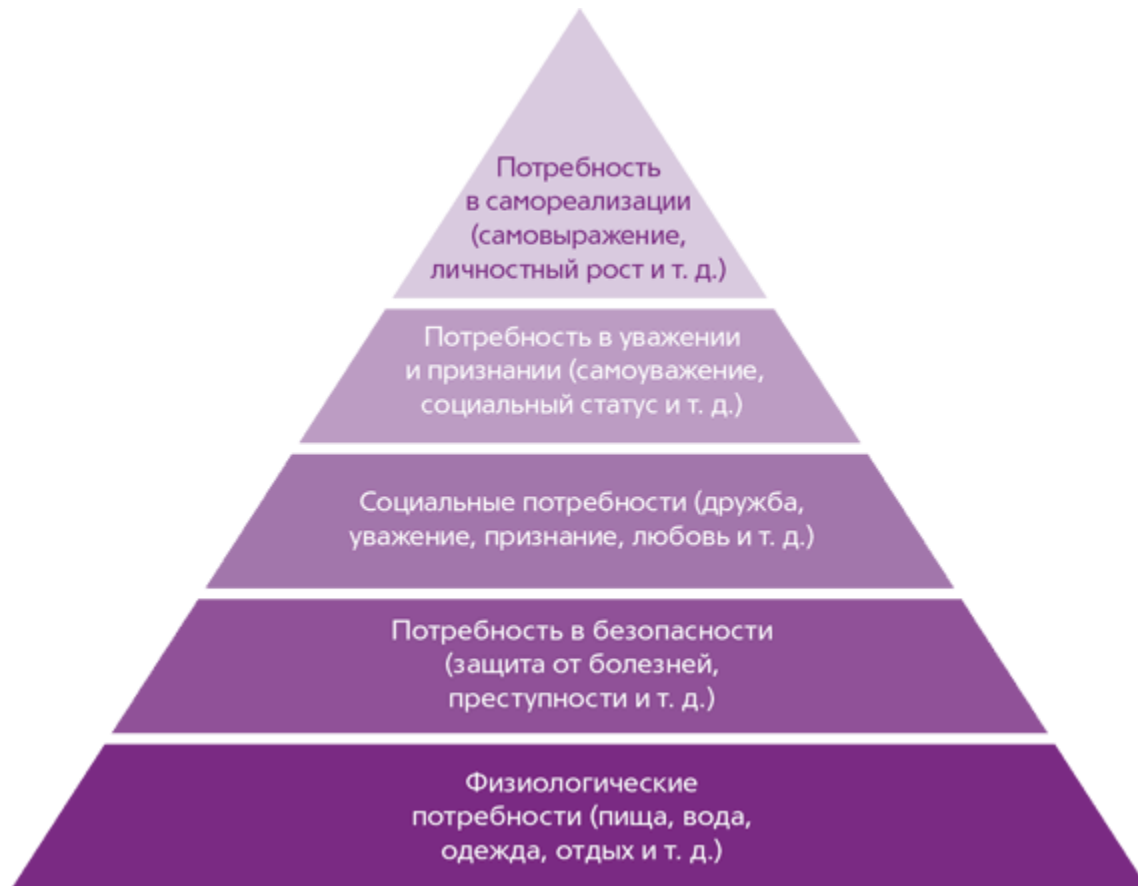
Занавес над нашей жизнью поднимается, и мы видим радость, беспокойство, подавленность и остальные эмоции, которыми наполнены наши дни. В третьей главе я расскажу о том, что искренность должна быть главным качеством личности, олицетворяющей наш бизнес в Сети. Ведь пользователи ждут, что за сайтами и приложениями, которые они посещают, стоит тот, с кем они могут установить эмоциональную связь.

В этой книге вы найдете много примеров дизайна, который по-человечески индивидуален и в то же время прагматичен. Возможно, сейчас вы буквально трепещете от волнения, не зная, как начать следовать принципам эмоционального дизайна, не раздражая при этом своего начальника. Я рассмотрю проверенные на деле образцы, которые помогут вам обосновать идею внедрения эмоционального дизайна в вашем очередном проекте, и поделюсь информацией, которая подтвердит его эффективность. Помните, что мы не должны идти по ложному пути и игнорировать простые человеческие потребности. С помощью дизайна мы можем дружески общаться с людьми.

Итак, с чего начать? Как и любой хороший дизайнер интерфейсов<sup>[5]</sup>, начну с рассмотрения потребностей тех, для кого мы создаем дизайн.

**Хеллоу, Маслоу**

В 1950–1960-е годы американский психолог Абрахам Маслоу открыл то, что мы все знали, но не могли сформулировать: независимо от пола, возраста, расы или статуса все мы имеем базовые потребности, которые необходимо удовлетворять. Свою идею Маслоу представил в виде так называемой пирамиды потребностей (**рис. 1.1**).



**Рис. 1.1.** Пирамида потребностей Маслоу

Маслоу подчеркивал, что в первую очередь нужно удовлетворить расположенные в основании пирамиды физиологические потребности: в отсутствие возможности дышать, есть, спать и справлять нужду все остальное теряет смысл. Когда эти потребности удовлетворены, появляется необходимость чувствовать себя в безопасности: мы не можем быть счастливы, если боимся получить увечья, потерять семью, имущество или работу. Кроме того, нам нужно чувствовать связь с другими людьми, чувствовать себя любимыми. Удовлетворение этих потребностей позволяет нам попасть на следующий уровень, где располагаются самоуважение и уверенность в себе, столь необходимые для достижения успеха. Пирамиду Маслоу венчает важная категория – самореализация. Когда все базовые нужды удовлетворены, мы чувствуем потребность в творчестве,

интеллектуальном и духовном развитии. То, как Маслоу выстраивает иерархию базовых потребностей человека, помогает нам понять наши цели при проектировании интерфейсов. Мы могли бы довольствоваться и тремя нижними ступенями пирамиды – физиологическим комфортом, безопасностью и признанием, но только верхний уровень делает нашу жизнь полноценной. Дизайн интерфейса – это дизайн для человека, в данном случае для пользователя. Попробуем выстроить потребности пользователя наподобие пирамиды Маслоу, и вот что получится (рис. 1.2).



Рис. 1.2. Переименовываем ступени пирамиды Маслоу в соответствии с нуждами наших пользователей

## Освоить основы

*Интерфейс должен быть функциональным.* Он обязан отвечать потребностям пользователя. Если пользователь не может сделать с его помощью то, что хочет, он не станет тратить на приложение время. Помните, как Apple выпустила Ping? Она пыталась построить социальную сеть вокруг музыкальной библиотеки iTunes. Попытка завершилась провалом, во многом потому, что пользователи не могли обмениваться композициями с друзьями в Twitter и Facebook. Они быстро поняли, что в новой системе нет интересующих их функций, ушли и больше не вернулись.

*Интерфейс должен быть надежным.* Помните, как пользователи Twitter ненавидели кита, появление которого означало, что сервер перегружен или недоступен? Если сервер время от времени падает, то пользователи покинут его.

*Интерфейс должен быть удобным.* Основные задачи должны решаться легко, быстро и не требовать специальных навыков. Вы пытались хоть раз купить билет на самолет онлайн? Если да, ставлю пять баксов на то, что всякий раз, ожидая, пока сайт загрузится, вы с трудом сдерживали поток ругательств. И не вы одни. К счастью, компания Hipmunk (<http://hipmunk.com>) выпустила на рынок новую панель инструментов для бронирования билетов онлайн.

Исторически сложилось, что удобство использования, или юзабилити<sup>[6]</sup>, всегда было краеугольным камнем дизайна интерфейсов. Если вы создали удобный интерфейс, то ваши шансы на успех высоки. Но представьте себе, что по тем же меркам живет автопром... Мы бы до сих пор мечтали об AMC Pacer<sup>[7]</sup> 1978 года выпуска.

Многие сайты и приложения производят на пользователей хорошее впечатление, потому что позволяют подняться в пирамиде потребностей еще на один уровень – к удовольствию и радости. Представьте себе, что интерфейс одновременно помог вам решить свою задачу и заставил вас улыбнуться. Это было бы круто! И уж точно стоит того, чтобы об этом рассказать друзьям. Нам нужны новые критерии оценки качественного дизайна. Чтобы произвести на пользователя действительно незабываемое впечатление, потребуется выйти за пределы удобства использования.

### **Удобный = съедобный**

Если вы много работаете в Интернете, то, возможно, уже пользуетесь удобным приложением Basecamr (<http://basecamhq.com>), разработанным компанией 37Signals (рис. 1.3).

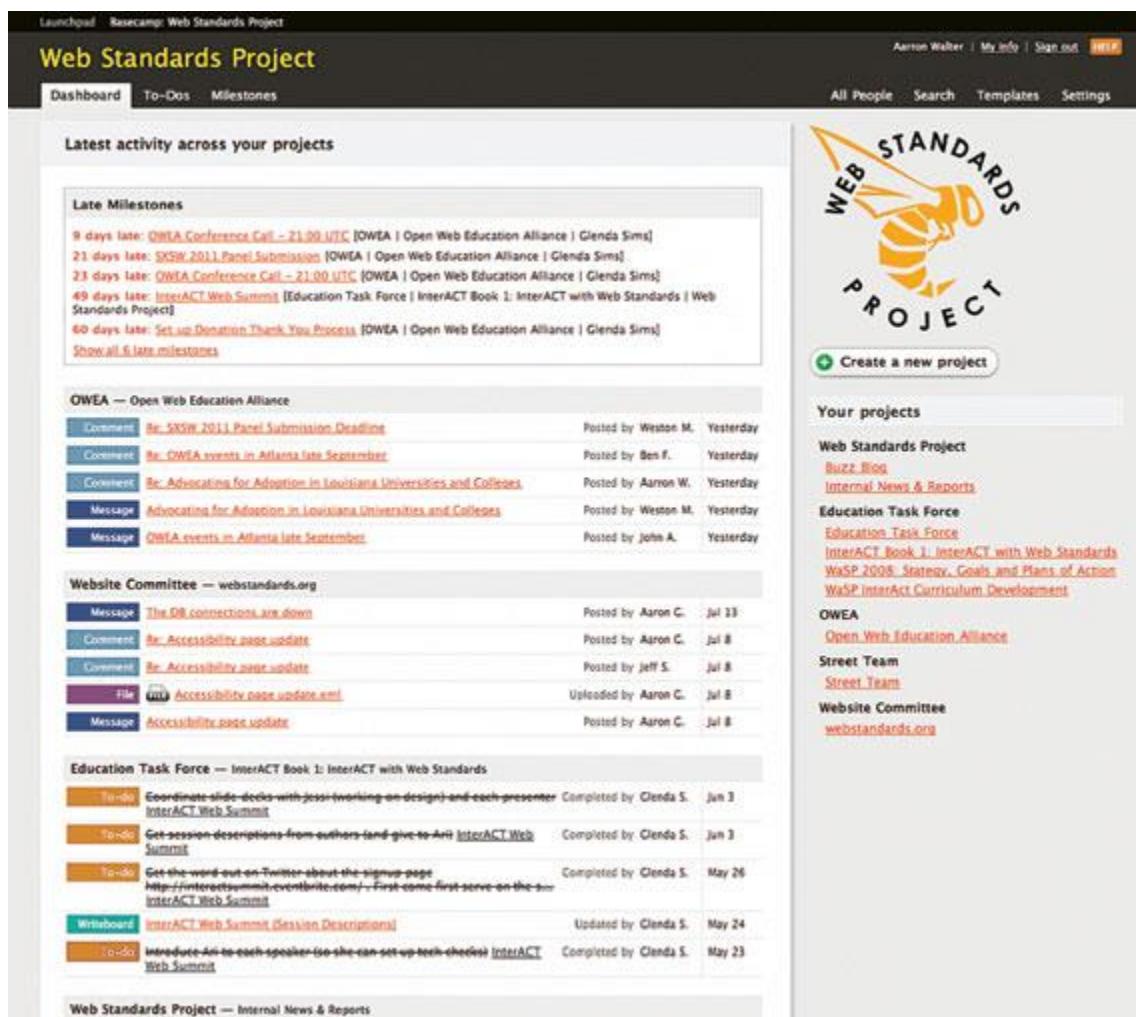


Рис. 1.3. Basecamp – приложение для управления проектами

Работая над ним, дизайнеры 37Signals сосредоточились на двух вещах – простоте и удобстве использования. Их идеи, собранные на сайте Getting Real (<http://bkaprt.com/de/2>), уже вдохновили целое поколение веб-разработчиков на создание простого дизайна, который позволяет легко справляться с любыми задачами.

37Signals помогла нам преодолеть нижнюю ступеньку пирамиды. Стремясь к простоте и спартанскому дизайну, эта компания создала эталон функционального, надежного и удобного веб-приложения. Несмотря на просьбы пользователей о новых функциях или изменениях в технологическом процессе, Basecamp остался верен своей первоначальной идее. В этом его сила и слабость. За годы работы их интерфейс существенно менялся всего несколько раз, потому-то он предсказуем, удобен и пользователю легко его освоить. Но если интерфейс не развивается, появляется риск потерять связь с потребностями



пользователей. То же происходит и с дизайном. Несмотря на то что дизайнеры 37Signals многому нас научили, за последние годы изменились и сама Сеть, и наше отношение к ней. Простота и практичность – это, конечно, здорово, но мы можем добиться и большего. Наш веб-дизайн должен дарить радость.

Вспомните обед, который вам понравился больше всех других. Не просто хороший, а поражающий воображение, изменяющий сознание обед, в который вы влюбились. Что вам запомнилось больше всего? Оформление блюд? Необычное сочетание вкусов? Внимательные официанты, приятное окружение? Скорее всего, такие сильные эмоции вызвало сочетание всех этих факторов. А теперь попробуйте вспомнить, приходила ли вам в голову мысль о питательной ценности поданных блюд? Сомневаюсь (в противном случае вам нужно чаще бывать на свежем воздухе). Обед удовлетворил ваши физиологические потребности, но запомнилось удовольствие.

Почему бы и нам не стремиться к тому же в дизайне? Прежде мы разрабатывали практичные интерфейсы точно так же, как повара готовили съедобную пищу. Конечно, все мы хотим, чтобы еда была питательной, но вкус для нас важен не меньше. Так почему мы довольствуемся удобством использования, если интерфейс может быть одновременно и удобным, и приятным?

Взять, к примеру, Wufoo – компанию, которая создает не только удобный, но и веселый интерфейс.

### **Wufoo: больше чем польза**

Wufoo (<http://wufoo.com/>) – популярное сетевое приложение, позволяющее людям создавать веб-страницы со специальными формами и подключать их к базам данных. Wufoo применили эмоциональный дизайн непосредственно к интерфейсу (**рис. 1.4**). Подобно Basecamp, Wufoo – практичное приложение. Его пользователи хотят, чтобы все работало быстро. Создание баз данных и проектирование форм не самый простой процесс, если вы не слишком компетентны в технических вопросах. Однако Wufoo позволяет справиться с этой задачей легко и, в отличие от их конкурентов, весело.

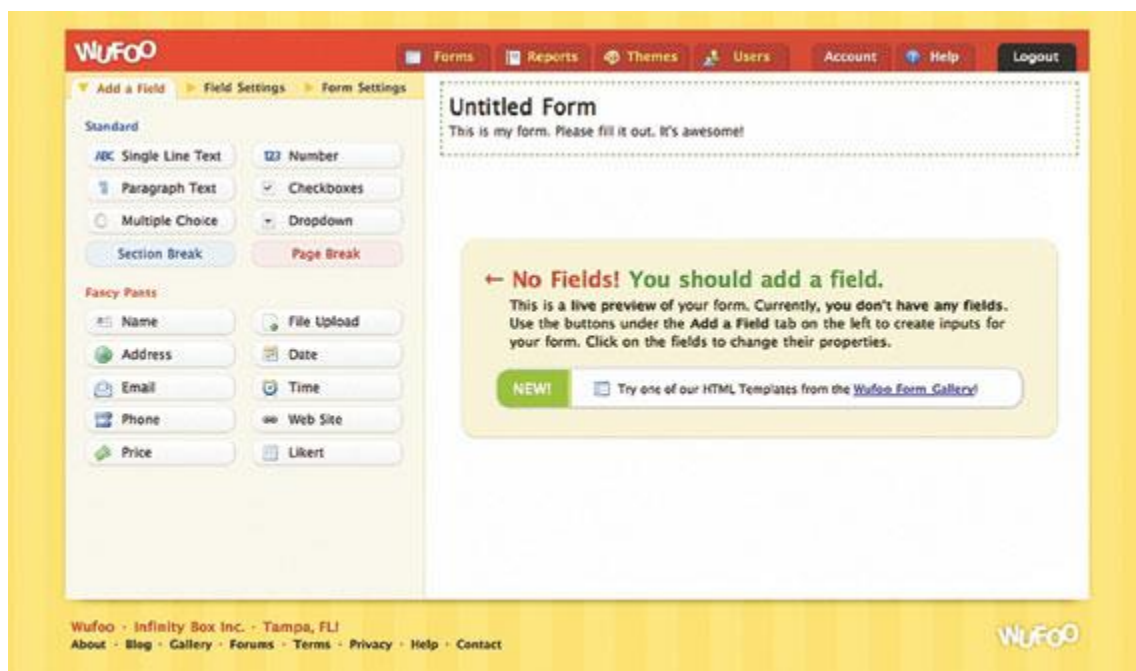


Рис. 1.4. Wufoo – практичное и веселое приложение для разработки веб-страниц

Интерфейсы Wufoo просты, в них нет ничего лишнего. Несмотря на то что приложение предоставляет продвинутым пользователям весьма серьезные рабочие инструменты, оно не отпугивает и менее компетентных, тем самым сохраняя равновесие, позволяющее компании не застрять в узкой потребительской нише. Миллионы пользователей создают свои веб-формы, и я утверждаю, что работать с Wufoo надежно. Подобно Basecamp, компания стремится к тому, чтобы ее продукты были функциональны, надежны и полезны всем.

Но у Wufoo есть одна отличительная черта – индивидуальность. Потратьте на изучение приложения пару минут, и вы поймете, что за люди его сделали. Это читается между строк. Верх приборной панели украшает шекспировская строчка «О, на что только не осмеливаются люди!» Над примером, который можно подогнать под свои требования, написано: «Это пустая страница. Заполните ее, пожалуйста. Она шикарная!» Обратите внимание на цвета и шрифты без засечек, создающие неформальную обстановку. Углы всех элементов сглажены, что производит мультяшное впечатление. Даже если вы никогда не встречались с разработчиками приложения, вы словно читаете их мысли, которые находят продолжение в дизайне: «Wufoo – всего лишь софт, но посмотрите, какой он человечный и обаятельный».

Разрабатывая концепцию софта, один из основателей Wufoo, ведущий дизайнер пользовательских интерфейсов Кевин Хейл, не оставил без внимания эмоциональную сторону дела:

*Цветовую гамму нам подсказали конкуренты. Огромное число программ постоянно напоминает пользователям, что они составляют свои базы данных в тесных кабинетах, зачастую без окон. Мы сразу поняли, что хотим двигаться в противоположном направлении.*

Кевин представлял себе людей, для которых он разрабатывал дизайн. Это люди, работающие в тесных офисных отсеках и находящиеся под постоянным прессингом начальства. Им нужно собирать информацию, у них постоянно горят сроки, и рутинная работа их не вдохновляет. Созданное Кевином приложение дает пользователям надежду на то, что и в их работе есть повод для радости. Оно способно сделать серые, холодные рабочие места более теплыми и уютными. И этого точно никто не забудет.

Wufoo создали настоящие мастера своего дела, но сейчас я говорю не о технической стороне. Истинный мастер не просто применяет свои навыки – в его продукте чувствуется прикосновение его рук, его работа излучает тепло. Можно долго перечислять элементы дизайна, составляющие неповторимый стиль Wufoo, но в данном случае целое больше, чем сумма слагаемых. В четвертой главе я расскажу о том, как Wufoo использует эмоциональную связь, чтобы произвести глубокое впечатление на клиентов. Конечно, в основе того, что они делают, лежат научные идеи. Например, что эмоции и память тесно связаны между собой.

## **Эмоции и память**

Переживания оставляют глубокий след в нашей памяти. Эмоции и воспоминания возникают и хранятся в лимбической системе, которая представляет собой совокупность отделов головного мозга. В книге Brain Rules («Правила мозга») биолог Джон Медина рассказывает о связи между эмоциями и памятью:

*Эмоционально окрашенные события гораздо дольше хранятся в памяти и вспоминаются более детально, чем нейтральные.*

*Как это происходит в нашем мозге? Свою роль в этом играет префронтальная область коры головного мозга, отвечающая за такие функции, как решение проблем, управление вниманием и подавление эмоциональных импульсов. И если префронтальный кортекс – это генеральный директор мозга, то поясная извилина<sup>[8]</sup> – его личный помощник. Помощник предлагает руководителю фильтровать информацию и помогает организовывать телеконференции с другими частями мозга, особенно с мозжечковой миндалиной, участвующей в управлении эмоциями. Мозжечковая миндалина заполнена нейротрансммитером дофамином, который она использует так же, как ассистент – листочки post-it. Когда мозг обнаруживает вызвавшее эмоции событие, миндалина выделяет дофамин, который способствует запоминанию и переработке информации.*

*Иными словами, она пишет на листочке «Запомни это!». Как только мозг прикрепит этот листок с напоминанием к определенной информации, она будет обрабатываться более тщательно. А это как раз то, чего добивается каждый родитель, учитель и руководитель.*

Мистер Медина, добавьте в этот список и дизайнеров!

Причина, по которой эмоции и память так тесно связаны, весьма практична: это сохраняет нам жизнь. Не имея возможности запоминать, мы были бы обречены раз за разом сталкиваться с негативным опытом и не могли бы использовать положительный опыт. Представьте, что вы съели вкуснейший килограммовый кусок бекона, а на следующий день забыли его восхитительный вкус. Такую жизнь, друг мой, не стоило бы проживать.

Еще в младенческом возрасте мы формируем эмоциональную связь с родителями: когда мы плачем, а родители в ответ предлагают нам еду, чистый подгузник или нежное прикосновение, их реакция вынуждает наш мозг вбрасывать в кровь успокаивающие нейротрансмиттеры. Цикл повторяется, и мы начинаем верить в то, что родители будут реагировать на нас каждый раз, когда мы будем в них нуждаться. В результате в нашем мозгу формируется эмоциональная связь.

Подобный цикл имеет место и в дизайне интерфейсов. Положительные эмоции могут служить эффективным раздражителем. Они налаживают связь с пользователями, заставляя их переживать опыт, похожий на разговор с близким другом. Может показаться, что особый дизайн и тексты в Wufoo – всего лишь хитрый трюк, но на самом деле речь идет о работе напрямую с мозгом. Это способ создать приятное воспоминание и увеличить вероятность того, что пользователи не перестанут доверять Wufoo и не изменят ему. Вскоре вы убедитесь, что к такому же выводу пришли разработчики многих сайтов и приложений. Они поняли, что, если им удастся выйти за пределы строгой функциональности и подарить приятные эмоции, их сервис будет привлекать все больше посетителей и их доходы будут расти. Эмоциональный дизайн полезен для бизнеса. Именно так говорит Крис Линдленд, CEO магазина модной одежды для людей с чувством юмора Betabrand (**рис. 1.5**). На сайте Betabrand (<http://betabrand.com>) выложены материалы, на чтение которых уходит примерно тридцать минут, а также отличная галерея супергероев-любителей, демонстрирующих невероятную одежду. Это очень большой объем контента. Линдленд описывает Betabrand как онлайн-журнал, который торгует одеждой. Вещи играют роль артефактов или напоминания о времени, проведенном на сайте. Надевая пару штанов марки Cordaround, вы наслаждаетесь не только уникальными характеристиками ткани – вы становитесь членом тайного общества, открывшего для себя это чудо моды и новейших технологий.



Рис. 1.5. Betabrand видит себя онлайн-журналом, который вдобавок продает одежду. К тому же она может «снизить коэффициент сопротивления ткани» на поразительные 16,24 %

У каждой вещи есть своя веселая история, и Линдленд уверен, что радость, которую он дарит людям, превращается в доход от продаж и экономию на маркетинге.

*Информация о веселых вещах и впечатлениях быстро и бесплатно путешествует по Сети. Люди задумываются: «А почему бы нет?» Они чувствуют потенциал вещей, о котором приятно говорить.*

Связь между эмоциональным дизайном и коэффициентом окупаемости инвестиций (ROI) будет рассмотрена в седьмой главе. Но прежде чем обратиться к данным, давайте посмотрим на принципы дизайна, обеспечивающие успех Betabrand.

## Принцип эмоционального дизайна

Возможно, компания Betabrand и не подозревает, что поставила принцип эмоционального дизайна во главе своего бизнеса. Но вы, начиная свой следующий дизайн-проект, держите его в голове. Если вы обрадуете людей, они простят вам многие недоработки и даже споют дифирамбы.

Чтобы построить эмоциональную связь с аудиторией, вы должны продемонстрировать индивидуальность своего бренда. Это отчетливо видно на примерах Wufoo и Betabrand. Когда у вашего бренда есть индивидуальность, аудитория чувствует с ним связь, как с живым человеком. Индивидуальность создает эмпатию и показывает аудитории улучшенную версию самих себя. Люди хотят строить отношения с реальными людьми. Мы так часто забываем, что компании состоят из людей; почему бы это не продемонстрировать?

Эмоциональный дизайн превращает обычных пользователей в энтузиастов, жаждущих поделиться впечатлениями с окружающими. Он также защищает вас в тех случаях, когда что-то идет не так – благодаря ему аудитория останется с вами. Крис Линдленд из Betabrand подкрепляет эту теорию, приводя в качестве примера случай, имевший место с одним из его клиентов (назовем его Розовой Пантерой из Портленда):

*Покупатель из Портленда узнал о распродаже Cordarounds<sup>[9]</sup> спустя десять дней после того, как купил пару брюк, – он сразу же написал нам письмо с просьбой о скидке. Он сказал, что подобная практика имеется у компаний типа Nordstrom. Я в ответ спросил, неужели он и вправду считает, что мультимиллионная корпорация и интернет-магазин, управляемый одним человеком, должны играть по одним и тем же правилам.*

*Наш спор двигался во вполне предсказуемом направлении, пока я не осознал, что этот клиент больше у нас ничего не купит, и тогда я предложил ему пари: если Portland Trail Blazers, баскетбольная команда из его города, выиграет очередную игру у Los Angeles Clippers, я предоставлю ему скидку, да к тому же подарю пару розовых штанов. Если пари выиграю я, то он все равно получит скидку, но должен будет рассказать двум людям, что теперь работает консультантом в Betabrand.*

*Он настроился на игру вместе со своей женой, с удовольствием узнал, что Trail Blazers победила, и честно заработал пару штанов модели «Розовая Пантера».*

*Этот человек до сих пор остается одним из наших самых лояльных клиентов. Почему? Все просто: он получил не только сервис, но еще и яркие впечатления.*

*Кроме того, этот покупатель в один прекрасный момент стал одним из наших инвесторов.*

Отношения Розовой Пантеры и Vetabrand поначалу складывались не слишком хорошо, и Линдленд мог поступить так же, как и многие другие, – отправить этого парня куда подальше. Но он поговорил с Пантерой как с другом, тем самым оставшись верным характеру компании. В итоге он получил постоянного клиента и инвестора. Так что дело не в тексте, фотографиях или шрифте; эмоциональный дизайн – это иной подход к общению.

Конечно, эмоциональный дизайн – это не универсальный ключ от всех замков. Если эмоциональная составляющая ставит под угрозу надежность или практичность интерфейса, то положительное впечатление, которое вы хотели произвести на пользователей, быстро превратится в кошмар. Да и дружеское пари с расстроенным покупателем не панацея.

Чуть позже я расскажу о подвохах, которые таит в себе эмоциональный дизайн, и о том, как их избежать. Но перед этим я хочу описать, как работает человеческое сознание, ведь именно на этом будет основана концепция вашего следующего проекта.

## **2. Дизайн для людей**

Люди – сложные существа, и разработка дизайна для них порой оказывается нетривиальной задачей. У всех нас есть характер, эмоциональный багаж, свои отношения с миром. Как же разрабатывать дизайн, учитывающий все это?

За неповторимыми характерами и взглядами на жизнь скрываются универсальные психологические принципы. При создании эмоционального дизайна эти принципы превращаются в бесценные инструменты. В этой главе речь пойдет о свойственных людям психологических установках и основах стратегии эмоционального дизайна.

### **То, что нас объединяет**

Есть общая для всех нас черта: мы испытываем эмоции. В книге «Выражение эмоций у человека и животных»

Дарвин писал:

*Одно и то же состояние души удивительно схоже выражается по всему миру. Этот факт интересен сам по себе как свидетельство родства между строением тела и структурой разума всех человеческих рас.*

Дарвин считал, что мы идем по жизни с одним и тем же эмоциональным лексиконом. Мы не развиваем эмоции после рождения, наблюдая за окружающими, а рождаемся готовыми

выражать боль, радость, удивление, раздражение и другие эмоции. Эмоции необходимы нам, чтобы выжить. С их помощью мы общаемся с теми, кто заботится о нас, а во взрослом возрасте строим взаимовыгодные отношения. Хотя по мере взросления мы развиваем устную речь, эмоции являются нашим родным языком с момента прихода в этот мир. Эмоции – это *lingua franca*<sup>[10]</sup> человечества.

## Человеческая природа и дизайн

Изучая эволюционную психологию, мы многое узнаём о дизайне и способах эффективной коммуникации с аудиторией. Эволюции подверглось не только тело человека – мозг также отобрал инстинкты, дававшие большие преимущества, и поведение, обеспечивающее выживание вида. Мы называем эти инстинкты человеческой природой. Они, как пресловутый Розеттский камень<sup>[11]</sup>, дают объяснение, почему мы ведем себя так, а не иначе.

Давайте рассмотрим знакомый всем инстинкт и изучим, как он способен помочь нашему дизайну.

Родители любят своих детей. Если у вас нет детей, вы, возможно, задумываетесь, почему люди добровольно обрекают себя на бессонные ночи, испачканные подгузники и постоянную заботу о ребенке вместо того, чтобы наслаждаться радостями взрослой жизни. Все эти заботы выглядят крайне неприятно. На самом деле это волшебство, которое не объяснить.

Вскоре после того, как я начал писать эту книгу, я стал отцом. И это, черт подери, тяжелая работа! Но когда я вижу лицо сына, то забываю, что спал всего три часа, а у него штаны полны далеко не счастьем. Все, что я вижу, – истинная красота, которая всего этого стоит.

Эволюция подарила нам розовые очки, позволяющие не обращать внимания на недостатки и испытывать при виде нашего младенца только положительные эмоции. Наш мозг воспринимает пропорции детского лица – большие глаза, маленький нос, выдающийся лоб – как нечто особенное. Лицо малыша невинное, обаятельное и вызывает доверие. Мы созданы, чтобы любить детей.

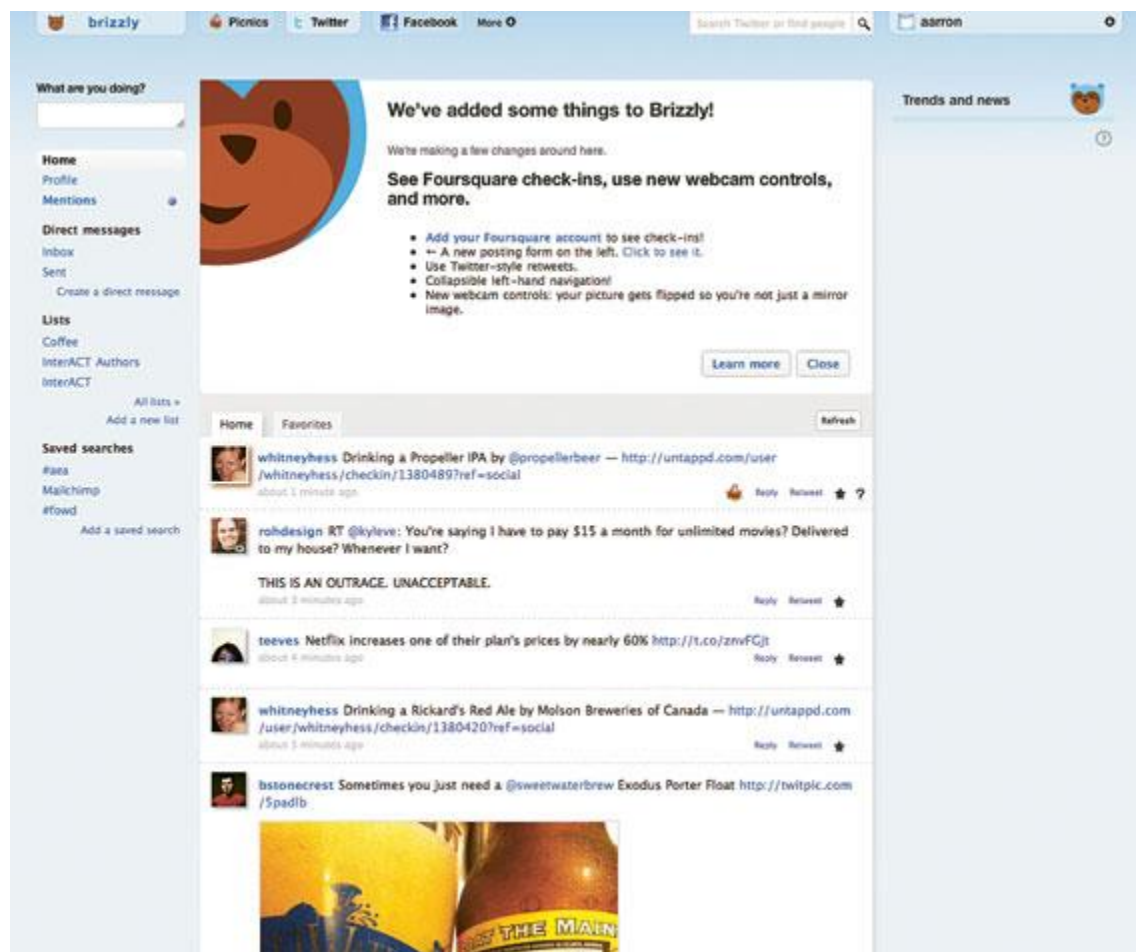
Я понимаю, это звучит дико, но ученые полагают, что природа заставила нас умиляться детям, чтобы мы их не убили. Очарование – защита для младенца. Эволюционный биолог Стивен Джей Гоулд в своем эссе *A Biological Homage to Mickey Mouse* («Микки-Маус: биологический аспект образа») отмечает, что мультипликаторы эксплуатируют этот принцип десятилетиями, создавая персонажей с большими головами, маленькими туловищами и широко открытыми глазами.

Дизайнеры также выгодно используют стилизацию под детские лица. И вы наверняка вспомните множество сайтов, имеющих подобный стиль для создания эмоциональной связи с аудиторией.



Вот лишь несколько примеров: Twitter, StickyBits (<http://stickybits.com/>), Brizzly (<http://brizzly.com>; **рис. 2.1**) и MailChimp (<http://mailchimp.com>).

Однако фишка не в том, чтобы сделать сайт милительным. Поразмыслив, вы поймете, что любой из принципов дизайна тесно связан с человеческой природой и эмоциональными инстинктами.



**Рис. 2.1.** Brizzly использует в дизайне стилизованные элементы детских лиц, чтобы понравиться клиентам

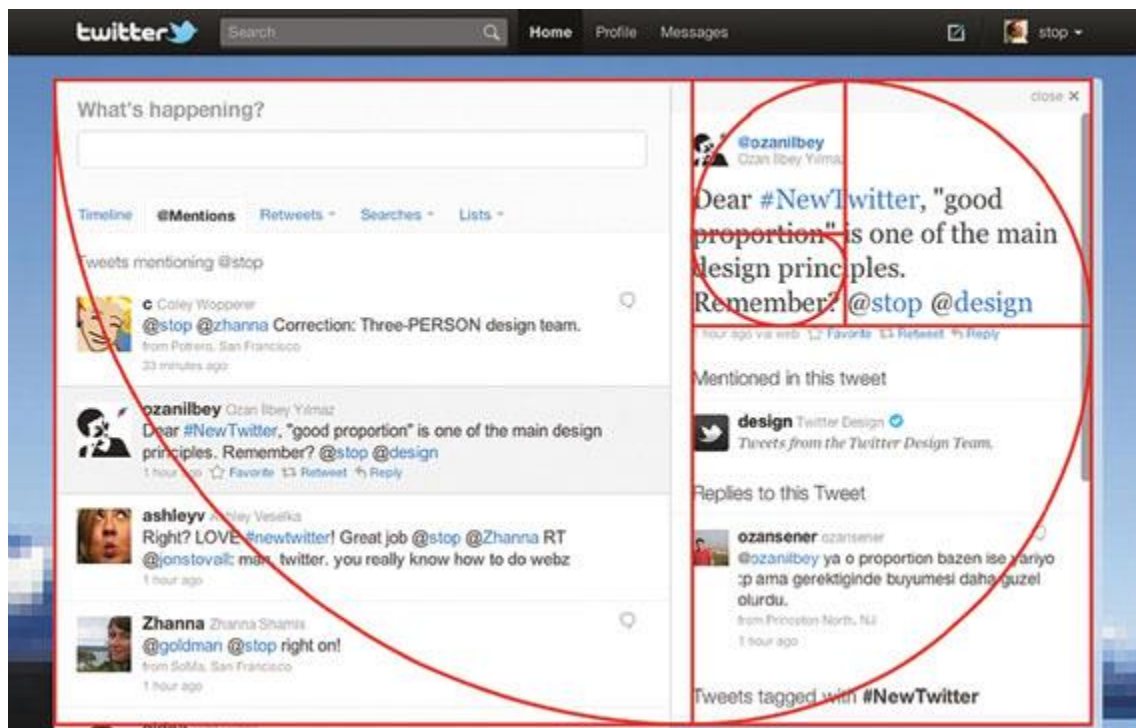
## Мир – наше зеркало

Люди склонны проецировать на себя то, что видят вокруг. Рассматривая мир, мы рассматриваем себя. Когда мы смотрим на облака или сучковатую деревяшку, то стремимся увидеть там лицо. Мы прирожденные нарциссы, выискивающие в окружающем мире то, что знаем лучше всего, а именно самих себя.

Этот инстинкт подкрепляет фундаментальное стремление человека выстраивать эмоциональные связи с окружающими. Мы запрограммированы искать эмоции в человеческих лицах. По этой причине использованные в дизайне фотографии людей могут влиять на аудиторию.

Нам не нужно видеть два глаза и рот, чтобы чувствовать эмоциональную связь. Иногда мы ощущаем присутствие людей благодаря совершенно абстрактным вещам, например пропорциям. Пифагор и древние греки осознали это, открыв золотое сечение – пропорцию, свойственную многим творениям природы, включая человеческое тело. Тысячелетиями мы применяли этот принцип, создавая произведения искусства и архитектуры. Мы можем не осознавать, что золотое сечение присутствует в дизайне таких вещей, как, например, iPod, но наше подсознание сразу замечает идеальные пропорции, присущие и нашему телу. Если вы читали гениальную книгу Роберта Брингхерста *The Elements of Typographic Style*<sup>[12]</sup>, то знаете, что столетиями художники используют золотое сечение для размещения текста на странице.

Веб-дизайнеры также начали использовать этот принцип. Когда Дуг Бауман и его команда делали новый дизайн Twitter, страница была размечена по золотому сечению (**рис. 2.2**).



**Рис. 2.2.** Новый дизайн интерфейса Twitter использует золотое сечение для разметки страницы, делая ее более удобной и привлекательной для человеческого глаза

Наше восприятие красоты определяется нашим образом. Человеческий мозг искусно сканирует объекты и информацию, отыскивая смысл даже в абстракции. Мы обнаруживаем свои черты почти во всем, что видим, и нам это нравится.

Наша способность вычленять сигналы и паттерны среди помех – очень важная черта. Мы используем ее, чтобы идти по жизни, и, как вы могли догадаться, эта способность оказывает влияние и на дизайн.

## **Различия: плохо или хорошо?**

Помимо способности выражать эмоции мы обладаем инстинктом, заставляющим нас повсюду искать стандартные принципы и структуры. Человеческий разум – это прекрасный механизм, вычленяющий закономерности, формирующий мнение и уберегающий нас от несчастий.

Никто не рассказывал вам, чем пахнет прокисшее молоко, но, открыв пакет, вы сразу понимаете: что-то здесь не так, потому что органы чувств предупреждают вас о несвежей еде. Мы называем подобное нарушение закономерностей контрастом. Тщательный поиск контрастов помогает нашему мозгу принимать решения. Например, какое место следует занять в классе (есть ли у одного места преимущество перед другим?), где пообедать (будет ли еда лучше в этом ресторане, чем в другом?) или даже на ком жениться (какой из партнеров привлекательнее?). Мы используем различия и контрасты, чтобы ответить на главный вопрос: хорошо или плохо для меня то, что я вижу?

Различия бывают:

- визуальными: разница в формах, цветах и т. д.;
- когнитивными: разница воспоминаний или впечатлений.

Узор на шкуре зебры контрастен и помогает ей слиться со стадом, чтобы львы не могли выделить кого-то одного. Когда все разные, никто не выделяется.

Люди используют визуальные контрасты похожим образом. Те, кто (вроде меня) регулярно нарушает скоростной режим, стараются держаться поближе к другим машинам, чтобы полиция не обратила на них внимания. Быстрая езда в одиночку делает вас легкой добычей для полицейских (конечно, я не оправдываю свое поведение – сейчас на моем столе лежат две штрафные квитанции за превышение скорости).

Полицейские выписывают штрафы, чтобы в нашем мозгу родился когнитивный контраст. Они надеются, что штрафы удержат нас от повторного нарушения. И должен сказать, что это работает.

Контраст – мощный дизайнерский инструмент. Он просто и в то же время решительно влияет на активность пользователей. Убирая с главной страницы все лишнее,

нуждающиеся в новых пользователях сайты вроде tumblr (рис. 2.3) увеличивают свои шансы. Сайт просто представляет продукт и призывает пользователя к действию. Визуальный контраст состоит в противопоставлении фона центральной части страницы, что сразу дает понять, чему посвящен этот сайт и каких действий ждут от пользователя.



**Рис. 2.3.** Простая и понятная домашняя страница сайта tumblr ограничивает количество содержимого и эффективно фокусирует внимание пользователя

Простота дизайна помогает потенциальным клиентам быстро проанализировать затраты и выгоды. Это еще одно действие, которое мозг совершает каждый раз, выделив контрасты. Чем меньше времени уходит на заполнение формы, тем больше выгоды можно получить от сервиса.

Контраст – мощный инструмент, но им нельзя злоупотреблять, ведь наш мозг имеет свои ограничения.

## **Ограничения процессора**

Если вы так же умело обращаетесь с контрастом, как это делает tumblr, интерфейс становится более практичным. Если увеличивать количество контрастных элементов на странице, то пропорционально возрастет и время, затрачиваемое на различение этих контрастов. Увеличение числа элементов заставляет мозг работать на пределе возможностей. Доводилось ли вам когда-нибудь присутствовать на вечеринке, где все вынуждены кричать, чтобы сосед их услышал? Чем громче музыка, тем громче должны говорить люди – и тем сложнее становится общаться. Дизайн работает так же: если вашего внимания требует все вокруг, вы ничего не заметите.

Эту концепцию отражает принцип дизайна, известный как закон Хика. Согласно ему время, необходимое для принятия решения, прямо пропорционально количеству альтернатив. Tumblr с их максимально упрощенной главной страницей движутся в правильном направлении. Несмотря на то что человеческий мозг – удивительно мощный инструмент, его способность быстро воспринимать большой объем информации ограничена. В этом смысле мы ничем не отличаемся от льва, безуспешно пытающегося выбрать подходящую зебру для нападения.

Tumblr понимает, что внимание – ограниченный ресурс. Каждый раз, когда мы добавляем что-либо к интерфейсу, пользователям становится сложнее выделять закономерности и контрасты. А значит, их поведение будет менее предсказуемым. Кроме того, они воспримут меньше информации. (Напомните об этом боссу, когда тот в очередной раз попросит вас запихнуть еще что-нибудь на главную страницу официального сайта компании.)

Контраст не просто формирует наше мировоззрение, он влияет на нашу способность воспринимать абстрактные концепции, например бренды.

## **Бренд и контраст**

Визуальный контраст Tumblr призван направлять пользователей. Аналогичным образом мы могли бы использовать когнитивный контраст, чтобы сформировать у аудитории определенный образ. В этом и состоит главная задача брендинга – создать неповторимый образ, который не позволит перепутать вас ни с кем из ваших конкурентов. Если ваш бренд заметно отличается от других, он непременно запомнится.

Веб-дизайнер Рикардо Местра понимает, какое значение имеет контраст. Его сайт (<http://duplos.org>) бросает вызов традициям (**рис. 2.4**).

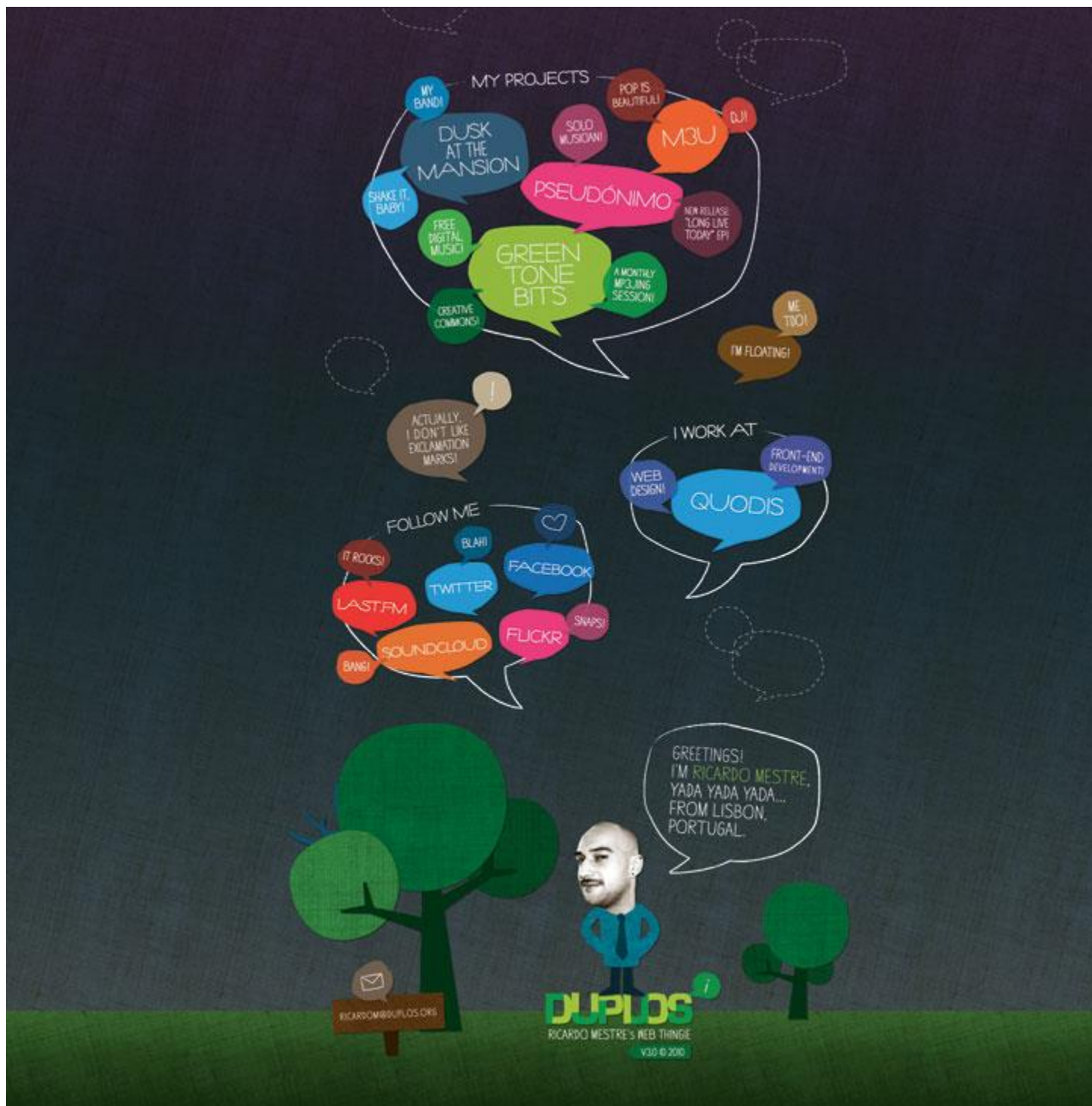


Рис. 2.4. Дизайнерское портфолио Рикардо Местра бросает вызов традициям

Дизайн Местра не придерживается разметки, он живой. Насыщенные текстуры, несглаженные углы и слои из двухмерных фигур делают его больше похожим на коллаж из бумаги, чем на сайт. Фиолетовый монстр, высовывающийся из-за дерева, и смешной текст вызывают у аудитории положительные эмоции и делают портфолио Местра незабываемым. Когда ваши конкуренты – веб-дизайнеры, когнитивный контраст просто необходим.

Дизайн, использующий визуальный и когнитивный контрасты, не только выделяет вас из толпы, но и влияет на то, как люди пользуются вашим интерфейсом.

## **Власть эстетики**

Несмотря на то что tumblr и сайт Местра находятся, что называется, на разных концах спектра, у них есть кое-что общее: и тот и другой доставляют пользователям эстетическое удовольствие. Оба искусно используют цвет, шрифт, масштаб, разметку и пространство. Иными словами, они прекрасно сконструированы. Дизайн часто ошибочно принимают за необязательное украшение функционального интерфейса. Вы наверняка когда-нибудь слышали, как ваши коллеги говорят: «Было бы неплохо обзавестись стильным интерфейсом, но людей больше волнует то, что сайт делает, а не то, как он выглядит». Интересно, пришел бы кто-нибудь из них на собеседование в пижаме, раз важен не внешний вид, а способности? Думаю, если они осмелились бы это сделать, то быстро осознали бы, насколько неправы.

Как говорит в своей книге Emotional Design («Эмоциональный дизайн») первопроходец в области юзабилити Дональд Норман<sup>[13]</sup>, красивый дизайн вызывает в мозгу позитивный эмоциональный отклик, который улучшает наши когнитивные способности:

*Привлекательные вещи заставляют людей хорошо себя чувствовать, что, в свою очередь, заставляет их мыслить творчески. Как это влияет на простоту использования? Элементарно: людям становится легче решать проблемы, с которыми они сталкиваются.*

Норман описывает эстетически-практичный эффект. Привлекательные вещи, как правило, лучше работают.

Многие бренды применяют этот принцип, но лишь некоторые достигли таких высот, как Apple.

Дизайн интерфейса Apple – рафинированный, изысканный и удобный. Он дарит эстетическое удовольствие. Элегантный дизайн делает их продукты и программное обеспечение привлекательными и простыми в использовании. Apple постоянно придерживается принципов практичной эстетики, и клиенты возвращаются к ней снова и снова.

Обилие поклонников Apple напрямую связано с тем, что компания в совершенстве овладела мастерством эмоционального дизайна. Когда Стив Джобс заканчивал презентацию продукта словами «Мы думаем, вы его полюбите», он действительно в это верил. И он не случайно произнес слово «любить»: фирменный дизайн Apple не позволяет усомниться в том, что в компании прекрасно разбираются в человеческой психологии и эмоциях.

В 2002 году Apple запатентовала так называемый Breathing Status LED Indicator. Каждый, у кого дома есть компьютер Mac, знает, что ноутбуки и моноблоки Apple оснащены индикатором статуса, который начинает мигать при переходе в спящий режим. Дизайнеры Apple поняли, что чаще всего этот индикатор будет виден в пустых офисах, спальнях и гостиных, где станет единственным источником света.

Индикатор пульсирует в строго определенном ритме. Он подражает дыханию человека в состоянии покоя: от 12 до 20 вдохов и выдохов в минуту. Мигание играет ту же роль, что и поглаживание младенца по спине – создает настроение. Как и в случае с золотым сечением в Парфеноне, человек не всегда сможет соотнести мигающий огонек с ритмом своего дыхания, но всегда ощутит его умиротворяющее воздействие. В Apple могли бы сделать индикатор, который просто горит в режиме сна, что было бы вполне оправданно с функциональной точки зрения, но «дышащий» огонек привлекает и успокаивает.

## **Основа эмоционального дизайна**

Достаточно беглого взгляда на эволюционную психологию, чтобы понять: определенное мировосприятие заложено в нас с рождения. Оно результат тысячелетней адаптации человека к условиям существования и отбора наиболее эффективных способов выживания. К ним, в частности, относится и равнодушное отношение к детским лицам. Способность сопоставлять явления также берет свое начало из опыта выживания. Сегодня мы можем воздействовать на эту способность с помощью контрастов, чтобы повлиять на пользователей и подчеркнуть индивидуальность бренда.

Теперь мы знаем точно: контрасты нужны, но если их слишком много, мы, согласно закону Хика, мучаемся с принятием решения. И еще: эстетика – не глазурь на торте, благодаря ей продукт можно сделать простым и удобным. Свидетельством тому служит принцип практичной эстетики.

Итак, нами управляют заложенные при рождении программы, и эмоции – их важная часть. Эмоции – основа наших личностей, и дизайн просто обязан их учитывать.

Общаясь друг с другом, реагируя на обстоятельства, все мы испытываем один и тот же набор эмоций. Но эмоциональный дизайн должен учитывать множество нюансов, потому что мы умеем управлять нашими врожденными программами, и потому мы не слишком предсказуемы.



### **3. Индивидуальность**

Длительные отношения выстраиваются вокруг наших уникальных качеств и черт, то есть того, что мы называем индивидуальностью. Индивидуальность позволяет нам выразить весь спектр человеческих эмоций. Она та самая тайная сила, что влечет нас к одним людям и отталкивает от других. Индивидуальность в значительной степени влияет на процесс принятия решений, и дизайн должен апеллировать именно к ней.

#### **Индивидуальность – основа для эмоций**

Дизайн интерфейсов относится к тому роду деятельности, который характеризуется понятием «человеко-компьютерное взаимодействие» (Human-Computer Interaction, HCI) и который существует на пересечении информатики, бихевиоризма и дизайна. Специалисты HCI разбираются в вопросах психологии, юзабилити, пользовательского взаимодействия, концепциях программирования и основных принципах визуального дизайна. Знакомо? Да-да, именно с этими дисциплинами каждый день сталкиваются в своей работе дизайнеры.

Открою вам секрет: я не фанат термина «человеко-компьютерное взаимодействие». Создавая дизайн, я думаю о том, чтобы пользователь воспринимал интерфейс так, будто перед ним человек, а не компьютер. Возможно, вам покажется, что я слишком умничаю, но я считаю, что в этом процессе очень важны имена. Они формируют наше восприятие и порой подбрасывают необычные идеи.

Главная цель эмоционального дизайна – упростить коммуникацию между людьми. Если мы справляемся с этой задачей, компьютер отходит на задний план, и мы оказываемся лицом к лицу с личностью. Чтобы добиться этой цели, нужно представлять, как люди общаются между собой в жизни.

Я хотел бы ненадолго прерваться и предложить вам вспомнить человека, с которым вы недавно общались. Возможно, вы встретили его на каком-то мероприятии или вас представил ему общий знакомый. Ваша беседа была захватывающей и, не исключено, даже забавной. Почему этот разговор получился таким приятным? Конечно, у вас были общие интересы, темы для обсуждения, но ведь не поэтому вам так запомнилась эта встреча, правда? Вас привлекла индивидуальность собеседника, направлявшая разговор, она-то и вызвала у вас эмоции. Индивидуальность проявилась благодаря хорошей шутке, интонации, тембру голоса. Они и завоевали ваше расположение к новому человеку.

Благодаря индивидуальности рождаются дружеские отношения и возникают эмоциональные связи. Помните об этом и пронесите эту мысль через всю книгу. Подумайте об этом, когда начнете новый проект. Именно это ощущение мы пытаемся передать, когда используем эмоциональный дизайн. Мы создаем чувство радостного возбуждения и строим отношения с аудиторией, представляя ей личность, олицетворяющую наш интерфейс.

Давайте не будем думать о дизайне как о красивом фасаде, а представим его как человека, готового общаться с аудиторией. Давайте вдохнем жизнь в наши продукты. История вновь подсказывает нам, что и как делать. Оказывается, дизайнеры экспериментировали с индивидуальностью на протяжении столетий.

### **Краткая история индивидуального стиля в дизайне**

Мы наделяем индивидуальным характером все, что создаем, пытаемся очеловечить технику. Когда в середине XV века Иоганн Гутенберг, ювелир и изобретатель печатного станка, экспериментировал с подвижными шрифтами, его вдохновляли рукописные книги. До возникновения печатного станка писцы – обычно ими были монахи – переписывали религиозные сочинения, используя перо и чернила. Переписывание Библии было священным трудом; считалось, что писец при этом транслировал божественное послание. Поэтому руке писца, его почерку придавалось огромное значение.

Разработав и начав применять гарнитуры, Гутенберг стал печатать сотни Библий, шрифт которых имитировал почерк писца. И хотя машина была создана для передачи божественного послания, он упорно работал над тем, чтобы результат был более «человечным» (рис. 3.1).



**Рис. 3.1.** Шрифт Гутенберга подражал рукописному тексту, чтобы напечатанные экземпляры Библии казались более «человечными»

Стремление сделать дизайн более человечным ясно просматривается и в XX веке, когда производство стало массовым.

Volkswagen Beetle выпущен в 1938 году, производился до 2003 года, а его облик признан самым удачным за всю историю автомобилестроения. Причина его успеха именно в человечности дизайна (**рис. 3.2**). Это был настоящий «народный автомобиль» – антропоморфность сделала его больше чем просто автомобилем для людей. Фары Beetle похожи на глаза, а скругленный капот, словно улыбающийся нам, – на детское лицо. И хотя дизайнеры главным образом стремились оптимизировать аэродинамические характеристики автомобиля, а вовсе не создать индивидуальный образ, «лицо» автомобиля дарит надежду и радость. Значительные культурные изменения, произошедшие за семь десятилетий, не помешали нескольким поколениям автолюбителей ощущать глубоко личную связь с Beetle.



**Рис. 3.2.** Индивидуальность – главное, что есть в дизайне автомобиля Volkswagen Beetle, и именно она обеспечила этому автомобилю колоссальный успех у нескольких поколений

Улыбка, приветствующая водителя, выражает эмоции и вызывает особое отношение. В этом случае хочется улыбнуться в ответ даже неодушевленному предмету. Вокруг этой

улыбки мы выстроили настоящий архетип, придумали игры вроде Slug bug red! и сделали Beetle героем фильмов (например, Херби в фильме The Love Bug<sup>[14]</sup>). Мы сумели создать воспоминания, и теперь они напоминают нам о положительных эмоциях, которые дарил этот автомобиль.

Библии Гутенберга и Volkswagen Beetle – интересные примеры, но, пожалуй, нет более наглядного примера очеловечивания дизайна, чем рекламная кампания Apple – Get a Mac. В ролике актер Джастин Лонг предстает в образе Mac'a – молодого хипстера, легко решающего сложные проблемы, в то время как его собеседник – безвольный и скучающий PC в исполнении Джона Ходгмана – справляется с задачами с заметным трудом. В этой рекламе есть эмоциональные переживания, она заставляет потребителя сравнить отношения, которые у них могут возникнуть с компьютером одной и другой модели. Никто не говорит о технических особенностях – вам просто показывают, как чувствует себя тот, кто купил Mac.

Теперь, когда вы узнали, как исторически развивалась идея индивидуальности в дизайне, давайте вернемся в настоящее и начнем строить такие отношения с аудиторией, которые будут вызывать у нее искренние эмоции.

## **Моделирование «персонажей»**

Работая сегодня в сфере веб-дизайна, мы исследуем, строим планы и творим, держа в голове мотивацию нашей аудитории. Дизайнеры проводят исследование аудитории и создают «персонажи» – своего рода визуализированное досье на архетипичных пользователей продукта, в котором представлен набор их поведенческих характеристик. Думайте о «персонажах» как о результатах исследования. Они помогут вам помнить о целевой аудитории и концентрироваться на ее потребностях.

Пример такого «персонажа», показанный на **рис. 3.3**, создан Годдом Заки Варфелем, дизайнером из messagefirst (<http://messagefirst.com>). Это Джулия – собирательный образ определенной группы пользователей. Благодаря ему мы узнаем о ее возрасте, поле, образовании, интересах, понимаем, что влияет на ее решения в отношении нашего проекта – в сущности, мы начинаем более глубоко воспринимать этот образ. Мы замечаем ее индивидуальность, что позволяет нам лучше понять ее мотивацию и выбрать наиболее подходящее для нее дизайнерское решение.



THE INFLUENCER

## Julia

Age: 19 - 22; Sophomore; Journalism & Communications

Goals: Get a "Big City College" education, cosmopolitan experience; Build resume with internship; Take new/different courses; Make new/different friends; Experience different cultures

Pain Points: Limited courses offered; Costs; Organization (too much or not enough); Advantages are hidden; Challenging to transfer credits

My internship provided me with the opportunity to work in Times Square. I just love all of the lights, action, and excitement!

Julia has been taking Spanish since high school and is excited to study abroad in Buenos Aires next spring. She's traveled a little in the past—to Great Britain for a vacation with her family and to Mexico for a missions trip—but this is her first time going abroad alone. Though she has other friends who also plan to study abroad, she wanted to go at a different time so she would be forced to make friends with the locals and truly immerse herself in the culture. She's heard from friends that the maturity level of some of the students plummets the moment they step on the plane to study abroad. She hopes they don't make her look like a "stupid American."

She's also heard that the dorms in Buenos Aires aren't great, which solidified her decision to do a homestay. However, she's concerned about commuting to classes, which she hopes to take at the NYU campus as well as a local university—if the credits transfer. She doesn't have a lot of extra cash and is interested in a work study to pay for souvenirs and some travel around Argentina. Speaking Spanish on the job would also be great practice, but she isn't sure what sort of opportunities there are, or even if she's allowed to work.

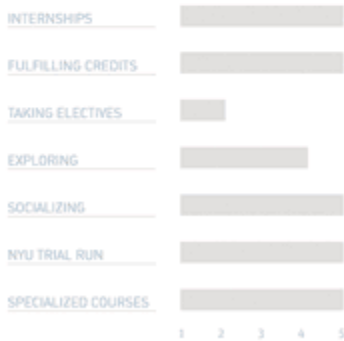
### Knowledge



### Lifecycle



### Activities and Interest



### Influencers

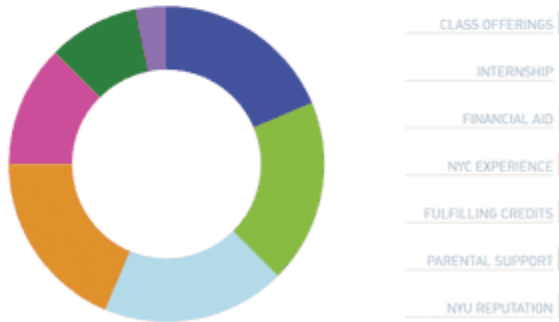


Рис. 3.3. «Персонажи» определяют процесс создания дизайна и позволяют фокусироваться на потребностях пользователя

Джулия – не настоящий человек, она архетип группы пользователей, хоть и списанный во многом с человека, с которым дизайнеры messagefirst знакомы лично. В этой компании так создаются все «персонажи» – это удобно. Если дизайнеры сталкиваются с трудностями в работе или не уверены, какой будет реакция пользователей на тот или иной интерфейс, они могут просто позвонить прообразам своих «персонажей» и задать им несколько вопросов. Это помогает находить правильные решения и не забывать о людях, для которых они работают.

Из первой главы, где я рассматривал пирамиду потребностей Маслоу, вы узнали, что пользователям нужен функциональный, надежный и удобный дизайн. Чем лучше мы понимаем аудиторию, тем лучше удовлетворяем ее потребности, а значит, теперь мы можем задействовать верхнюю ступень пирамиды – удовольствие, создав такой дизайн, который будет вызывать эмоциональный отклик.

«Персонажи» – стандартный инструмент в процессе разработки дизайна, однако они не дают полной картины наших отношений с аудиторией. Мы знаем, кто наши пользователи, но кто такие мы? Как я говорил выше, продукты могут быть представлены в образе людей. Развивая эту мысль, можно предположить, что и у нашего дизайна может быть «персонаж» – своего рода отражение «персонажей» пользователей.

## **Создание образа для вашего сайта**

Если бы ваш сайт был человеком, каким бы он казался? Серьезным, деловым, строгим, застегнутым на все пуговицы, но при этом талантливым и вызывающим доверие? Или рубахой-парнем, который весело решает любые будничные задачи?

По аналогии с «персонажем» пользователя вы можете создать досье на свой дизайн, вычленив и собрав воедино его индивидуальные черты. Индивидуальность может проявляться в интерфейсе – через графический дизайн, текст или способы взаимодействия с посетителями.

«Персонаж» вашего дизайна, его дизайн-образ, призван описывать, как именно проявляется индивидуальность в каждом из разделов сайта, и помогать команде разработчиков действовать согласованно.

Цель – создать образ столь же яркий, как образы Джастина Лонга и Джона Ходгмана в рекламе Get a Mac.

Прежде чем перейти к реальному «дизайн-образу», который я создал для компании MailChimp, давайте посмотрим на составляющие этого документа. Вот что вам необходимо в него включить.

**Имя бренда:** название компании или сервиса.

**Обзор:** краткий обзор индивидуальности бренда: что делает бренд уникальным?

**Индивидуальность:** образ человека, обладающего теми качествами, которые вы хотели бы присвоить бренду. Это делает индивидуальность вашего бренда менее абстрактной. Выберите человека, знакомого всем в вашей команде. Если у вашего бренда уже есть символ или лицо, которое включает в себя эту индивидуальность, используйте его. Опишите его характерные черты.

**Свойства бренда:** перечислите пять-семь свойств, которые лучше всего описывают ваш бренд, и одно свойство, которого вы хотели бы избежать. Это поможет дизайнеру и авторам текста создать цельный образ и при этом избежать неверных шагов.

**Карта индивидуальности:** мы можем поместить разные черты индивидуальности в систему координат XY. Ось X сообщает, насколько индивидуальность дружелюбна, а ось Y позволяет определить степень доминирования или подчинения этой личности.

**Голос:** если бы бренд говорил, как бы он это делал? И что бы он сказал? Он говорил бы с местечковым акцентом или хорошим литературным языком? Опишите голос вашего бренда и то, как он меняется в различных ситуациях. Люди используют разный тембр и манеру говорить в зависимости от ситуации – значит, так должен вести себя и бренд.

**Примеры текста:** приведите примеры текста, который вы могли бы использовать в своем интерфейсе. Это поможет авторам понять, как ваш «дизайн-образ» будет взаимодействовать с аудиторией.

**Визуальный лексикон:** если вы дизайнер и создаете этот документ для себя и/или своей команды, можете составить визуальный лексикон. Он будет включать цвета, шрифты и элементы визуального стиля, отражающие индивидуальность бренда. Можно использовать общую концепцию или создать так называемый mood board<sup>[15]</sup> (<http://bkaprt.com/de/5>).

**Методы связи:** опишите методы эмоционального вовлечения, которые вы, скорее всего, будете использовать в интерфейсе, чтобы поддержать образ и произвести впечатление. Я расскажу о них подробнее в следующей главе.

Теперь давайте рассмотрим реальный пример. Как ведущий дизайнер MailChimp, в помощь разработчикам я создал определенный дизайн-образ. Вот слегка сокращенный вариант документа, который мы использовали. Он построен так же, как и образец.

**Название бренда:** MailChimp

**Обзор:** Фредди фон Чимпенхаймер IV – лицо бренда и воплощение его индивидуальности (рис. 3.4). Крепкое телосложение Фредди говорит нам о мощи приложения, а его поза

демонстрирует, что он находится в движении. Все это дает людям понять, что у Фредди серьезные намерения.

Фредди приветствует пользователей доброй улыбкой, что позволяет им чувствовать себя как дома. Мультяшный стиль MailChimp предлагает им расслабиться и получать удовольствие. Хоть Фредди и мультипликационный персонаж, он все равно производит впечатление крутого. Он много шутит, но, как только ситуация становится серьезной, он перестает это делать.

MailChimp часто развлекает пользователей, подбрасывая им «пасхальные яйца»<sup>[16]</sup> или смешные видеоролики на YouTube. Праздник всегда с тобой, если он не мешает работе.

### **Индивидуальность (рис. 3.4)**

**Свойства бренда:** весело, но не по-детски. Смешно, но не глупо. Функционально, но не сложно. Стильно, но не чуждо. Просто, но не простецки. Надежно, но не скучно. Неформально, но не разгильдяйски.

### **Карта индивидуальности (рис. 3.5)**

**Голос:** голос MailChimp дружелюбный, как у старого знакомого, но прежде всего человеческий. Можно легко представить себе индивидуальность людей, стоящих за этим брендом. MailChimp травит анекдоты (но такие, которыми можно поделиться с мамой), рассказывает истории и говорит так, словно общается с близкими. MailChimp использует неформальные сокращения: don't вместо do not, потому что так и говорят нормальные люди. MailChimp говорит «хм-м-м», будто задумался, или «Блин, какой ужас!» – в ситуациях, требующих сочувствия. Строчные буквы и текст на кнопках интерфейса подчеркивают неформальный характер бренда.

**Примеры текста:** *в случае успешного завершения операции:* «Дай пять! Твой список успешно импортирован». *Сообщение об ошибке:* «Ой, кажется, ты забыл ввести адрес». *Сбой:* «Один из наших серверов временно недоступен. Наши инженеры работают над этим и скоро все исправят. Спасибо за терпение».

**Визуальный лексикон:** *цвет.* Яркая, но не слишком насыщенная палитра говорит о чувстве юмора. Цвета чистые, но не как в детских телепередачах. MailChimp забавный, но функциональный.

*Типографика.* MailChimp легок на подъем, прост и эффективен, и типографика это демонстрирует. Простые шрифты без засечек в заголовках и сообщениях отличаются размером, плотностью и цветом, которые передают иерархию сообщений. Они делают MailChimp столь же уютным, как любимый свитер.

*Общий стиль.* Элементы интерфейса простые, интуитивно понятные, неустрашающие. Мягкие, нежные текстуры смягчают пространство и делают его более человечным.



Фредди нужно использовать с умом – только чтобы разрядить обстановку. Фредди не должен помогать с решением задач или обратной связью.

**Методы связи:** *удивление и восторг*. Тематические экраны авторизации напоминают о праздниках, культурных событиях или о вашем любимом человеке. «Пасхальные яйца» радуют в самые неожиданные моменты, порой добавляя ностальгические нотки, а порой напоминая о штампах поп-культуры.

*Предвкушение*. Смешные приветствия Фредди меняются при переходе со страницы на страницу. Они не дают информации или обратной связи – это просто веселое дополнение, не снижающее юзабилити.



Рис. 3.4. Фредди фон Чимпенхаймер IV, лицо MailChimp

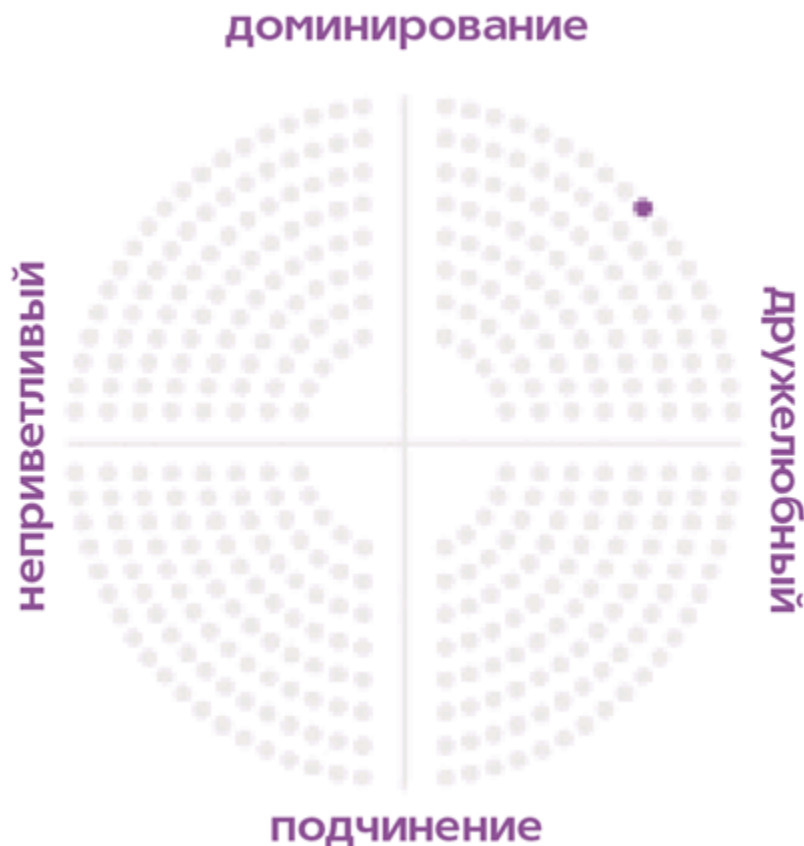


Рис. 3.5. Карта индивидуальности MailChimp

Шаблон «дизайн-образа» и образец для MailChimp вы можете скачать на <http://aaronwalter.com/design-personas>. Попробуйте использовать их в своем следующем проекте или если решите изменить уже существующий дизайн.

«Дизайн-образ» размещается там, где его могут увидеть другие члены команды, занимающиеся разработкой сайта, его развитием и стратегией в области контента. Они должны напоминать команде об отношениях, которые вы хотите выстроить с пользователями. «Дизайн-образ» – это инструкция для всех и каждого, без нее не должен появиться ни один пиксель, параграф или процесс на вашем сайте.

Создатели многих сайтов уже оценили преимущества, которые дает индивидуальность, и пользуются ими для того, чтобы правильно выстроить взаимоотношения с пользователями и добиться коммерческого успеха. Например, компании Tapbots, Carbonmade и Housing Works, несмотря на разницу брендов, целей и платформ, уже осознали, что

индивидуальность – ключевой момент в построении эмоциональных связей с аудиторией, а следовательно, и в достижении успеха.

## Tapbots: робот и любовь

Tapbots (<http://tapbots.com>), создатель удобных приложений для iPhone, разработала индивидуальный интерфейс, благодаря которому даже самые нудные задачи можно решать с удовольствием (рис. 3.6).

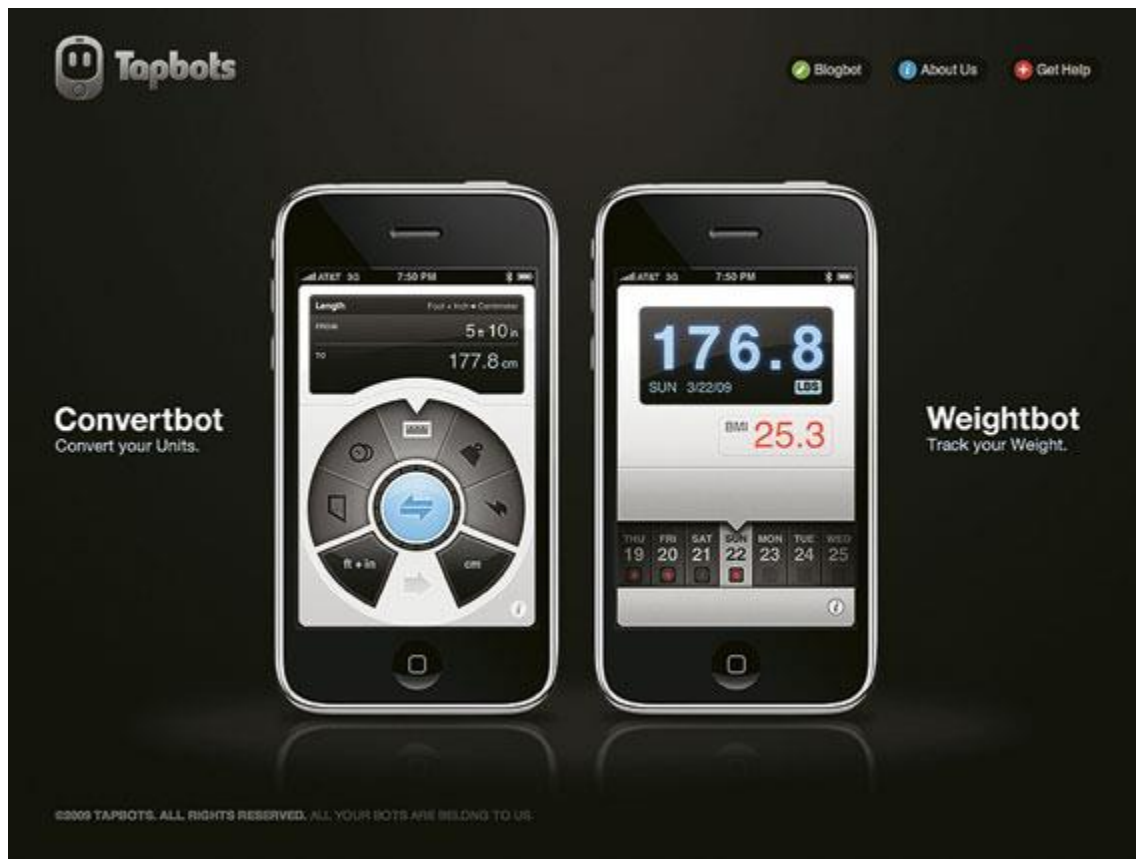


Рис. 3.6. Приложения Tapbot похожи на маленьких роботов, готовых сделать за вас всю работу с цифрами

Приложение Convertbot (как видно из названия) предназначено для конвертирования единиц измерения, а приложение Weightbot помогает пользователям следить за колебаниями массы тела. Ни одна из этих задач не может сама по себе приносить удовольствие – особенно контроль над весом, который часто и больно бьет по самооценке. Однако дизайн этих приложений обеспечил им бешеную популярность.

У приложений есть некое подобие лица, которое и взаимодействует с пользователем. Темные панели сверху похожи на темные очки вроде тех, что носит рэпер Кул Мо Ди. Они располагаются над треугольником «носа» и большим «ртом». Если вам нужно следить за весом, киборг Кул Мо Ди – достойный помощник.

В отличие от других приложений для iPhone, эти действительно напоминают маленьких роботов. И именно робот вдохновил дизайнера Марка Джардина на внедрение индивидуальности в интерфейс:

*Вся концепция родилась из мультфильма «ВАЛЛ-И». При разработке первых двух приложений концепция заключалась в том, чтобы сделать их похожими на настоящих роботов.*

*Мы хотели, чтобы приложения использовались для серьезных целей, но в то же время воспринимались пользователями не просто как набор программ, а вызывали у них эмоциональную привязанность. Потому что мало кто любит программы так, как это делают гики<sup>[17]</sup>, то есть невзирая на их внешний вид.*

Пользователи бурно реагируют на наши мультяшные, издающие звуки, похожие на типичный голос робота, но в то же время практичные интерфейсы. Вы можете провести параллели с «ВАЛЛ-И» в том, что касается физических и личностных качеств: как и герой мультфильма, наши образы дружелюбны, очаровательны и надежны.

Техноблогер Джон Грабер обобщает впечатления пользователей от приложений Tapbots в своей рецензии (<http://bkaprt.com/de/6>): «Обожаю, как выглядят и звучат их приложения».

Ирония в том, что Грабер даже не упоминает о функциональных свойствах приложений – их достоинства подразумеваются сами собой. Он употребляет слово «обожаю», то есть ему не просто нравятся приложения, он любит их. Эти антропоморфные интерфейсы вызывают у пользователя ощущение, будто они взаимодействуют с живым существом, наделенным индивидуальностью, что в свою очередь формирует эмоциональную связь. Интерфейсы, вызывающие эмоции, не только привлекают множество поклонников, но и формируют армию евангелистов, готовых их пропагандировать.

Наш поезд движется в направлении следующего примера. Компании Carbonmade удалось создать образ бренда с яркой, воздействующей на аудиторию индивидуальностью, и при этом не отступить от своего усатого безумия.

## **Carbonmade: осьминоги, единороги и усищи**

Индивидуальность формирует связь с аудиторией, только если она действительно уникальна и аутентична. Если это просто маркетинговая уловка, то эффект может оказаться прямо противоположным. Как я уже говорил, наш мозг настроен на поиск как полезных, так и вредных вещей. Люди замечают неестественность в дизайне и тут же

уходят – и будьте уверены, в этом случае не может быть и речи о доверии к вашему бренду.

Carbonmade (<http://carbonmade.com>) – веб-приложение, позволяющее людям создавать элегантные портфолио, совмещая серьезность Джимми Стюарта с дурашливым обаянием Эдди Изарда<sup>[18]</sup>. осьминоги и единороги бродят по фантастическому пейзажу их главной страницы (**рис. 3.7**), нетипичной для сайта, сконцентрированного на конверсии.

The image shows the Carbonmade website landing page with a whimsical, cartoonish aesthetic. At the top left is the Carbonmade logo with a character icon and the text "carbonmade Yeah!". A navigation menu includes "Home" (castle icon), "Examples" (trophy icon), "Why?" (lightning bolt icon), and "About" (heart icon). A "Sign in." button is located in the top right, with a "Sign up!" button below it. A yellow octopus-like character holds a "Sign up!" button and a "It's free!" flag. A pink unicorn is shown on a small island. A large purple mountain with a waterfall is the central focus. On the left, statistics are displayed: "393,450 portfolios and counting!" and "914,052 projects featuring". Below that, it says "with 5,958,220 images". A "Try the demo." button is visible. A "THIS FACTS:" section lists: "Simple to use.", "Easy on the eyes.", "A hassle-free online portfolio.", "No HTML necessary.", "Chock-full of features.", and "Proven aphrodisiac." The footer contains a "Help" link, social media links, and the Carbonmade logo with the tagline "Show off your work."

carbonmade  
Yeah!

Home Examples Why? About

Sign in.

Sign up!

It's free!

393,450 portfolios and counting!

914,052 projects featuring

with 5,958,220 images

Try the demo.

THIS FACTS:

- Simple to use.
- Easy on the eyes.
- A hassle-free online portfolio.
- No HTML necessary.
- Chock-full of features.
- Proven aphrodisiac.

Help

Get in touch: Clubhouse / Email / Twitter / Facebook / Tumblr  
Places of interest: Home / Examples / Portfolios / Why? / About / Help / Sign-up!  
Legal stuff: © 2013 Carbonmade, LLC. / Terms of Use / Privacy Policy

carbonmade  
Show off your work.

Рис. 3.7. Carbonmade использует свою яркую индивидуальность для того, чтобы привлечь новых пользователей

Причудливая индивидуальность и немного пошловатый юмор – детище дизайнера Дейва Горума. Судя по всему, именно эти черты привлекают скептически настроенных дизайнеров и художников, которые пользуются этим приложением. Сам Горум объясняет это так:

*Мое правило – добавлять абсурда до тех пор, пока он не отвлечет от главной мысли.*

*Именно неформальное безумие заставляет пользователей нажимать на кнопку регистрации. Впрочем, градус абсурда постепенно снижается. Мы мажем его толстым слоем на маркетинговую страницу, чуть более тонким слоем – на инструменты, а в самом продукте он просто исчезает. В результате получается гигантская, дурацкая, манящая конфета, ядро которой наделено швейцарской точностью!*

Юмор и индивидуальность Carbonmade – что-то вроде перевернутой наоборот прически «маллет»<sup>[19]</sup>: безумие спереди, а сзади – просто и коротко. Простота внутри самого приложения позволяет пользователям сосредоточиться на работе, а не на усах экранных персонажей. Я опишу этот прием в четвертой и седьмой главах. Неформальный сайт позволяет аудитории чувствовать себя комфортно, подписываясь на услуги. В то же время конкуренты ошибочно полагают, что Carbonmade – сплошное легкомыслие, в котором нет практического смысла.

*Непринужденность помогает начать диалог с аудиторией. Мы вроде того придурковатого дружка, с которым так легко общаться и который к тому же способен помочь нам сделать крутое портфолио.*

*Наша придурковатость успокаивает конкурентов и не дает им воспринимать нас всерьез – а нам того и надо.*

Индивидуальность бренда Carbonmade противопоставляет его конкурентам. То есть возникает контраст, который, как я уже говорил, влияет на процесс принятия решений.

Юмор прекрасно работает на индивидуальность Carbonmade, однако он не всегда уместен. Все мы – сложные люди с широким спектром эмоций. Но когда дело доходит до эмоционального дизайна, порой нужно подправить индивидуальность, чтобы соответствовать содержанию и аудитории.

Немногим сайтам удается это так же хорошо, как Housing Works – компании, работа которой ассоциируется с человеческими лицами.

## **Housing Works: имя и лицо**

Индивидуальность сайта не всегда стоит подчеркивать с помощью юмора. В некоторых ситуациях необходима другая тактика.

Housing Works (<http://housingworks.org>) – некоммерческая организация, цель которой – положить конец СПИДу и бездомности. Каждый день Housing Works меняет чью-то жизнь. Их работа наполнена эмпатией, добротой и верой в обычных людей.

Когда в 2008 году компания Happy Cog (<http://happycog.com>) создавала новый дизайн сайта Housing Works (рис. 3.8), она черпала вдохновение в специфике организации и индивидуальности работающих в ней людей.



Рис. 3.8. Housing Works строит взаимоотношения с аудиторией, рассказывая поразительные истории о людях

Ден Молл, ведущий дизайнер Housing Works, говорит об этом так:



*Очевидно, что сердце Housing Works бьется благодаря людям, которые работают здесь, и тем, для кого они работают. Главное – тепло и забота. Создавать сайт, который вы видите сегодня, следуя этим критериям, было довольно легко.*

Большие фотографии на главной странице и цитаты о том, как Housing Works меняет судьбы, формируют связь между посетителями и организацией. Улыбающиеся лица и истории людей сменяют друг друга, помогая сайту получить прекрасные результаты в сфере человеческого общения.

Кадрирование фотографий формирует эмоциональное восприятие. Когда в кадр попадает только лицо человека, зрители сосредоточиваются на нем, и это вызывает у них душевный отклик. Более широкий охват заставляет зрителей обращать внимание не только на лицо, но и на все, что попадает в кадр. Фотографии на странице Housing Works скардированы так, чтобы взгляд останавливался именно на лицах запечатленных людей, – это заставляет сопереживать им.

## **Сила индивидуальности**

Подобно тому как наша индивидуальность меняется в зависимости от ситуации, в которой мы оказываемся, должна меняться и индивидуальность разрабатываемых нами проектов. Универсального решения не существует. Если мы перестанем думать об интерфейсах как о скучных панелях управления и начнем воспринимать их как людей, с которыми хочет общаться наша целевая аудитория, мы сможем создать прочные эмоциональные связи.

Но необходимо помнить, что подчеркнутая индивидуальность может кому-то не понравиться, и в этом нет ничего страшного. В мире бизнеса, если индивидуальности сталкиваются лбами, эффект может быть положительным. Если люди не понимают вас, вероятно, они просто не ваши клиенты, – соответственно, вы избавляетесь от проблем в будущем, которые могли бы возникнуть при общении с ними. В седьмой главе я расскажу о том, что делать ставку на индивидуальность – это риск, но практика показывает, что он оправдан.

Сделав индивидуальность основой вашего дизайна, вы сможете впоследствии усилить эмоциональное взаимодействие. Об этом – в следующей главе.

## **4. Эмоциональное взаимодействие**

Итак, индивидуальность – отличный способ взаимодействия с аудиторией. Она дает пользователям понять, кто вы, формирует эстетику и интерактивный дизайн сайта.

«Дизайн-образ» из третьей главы – это общая схема для создания эмоционального дизайна. Сейчас по этой схеме, я буду выстраивать структуру взаимодействия, в основе которой лежат психологические принципы, призванные создать у вашей аудитории длительные положительные воспоминания.

Жизнь учит нас анализировать эмоциональные реакции. Как вы реагируете, когда удивлены, когда что-то предвкушаете или когда от вас что-то утаивают? Что вы чувствуете, когда ваш статус повышается или вам приказывают что-то сделать, невзирая на ваше нежелание? Подобные ситуации запоминаются надолго, и, если рассмотреть их внимательнее, можно извлечь массу полезных уроков, которые можно и нужно использовать в практике эмоционального дизайна.

## **Удивление и радость**

Замечали ли вы, что, когда на радио вдруг начинает играть ваша любимая песня, вы испытываете бóльшую радость, чем если бы включили ее сами? Удивление усиливает эмоциональный отклик. Когда вы предвкушаете что-либо, ваши эмоции распределены во времени. Удивление сжимает эмоции до одного мгновения, делая реакцию более интенсивной и оставляя отпечаток в памяти.

Во второй главе говорилось о том, что наше сознание ищет нарушение закономерностей и выделяет когнитивные и визуальные контрастные элементы, с тем чтобы мы могли реагировать соответствующим образом. В момент удивления мы переживаем высококонтрастную ситуацию, которую не могли предсказать. Сюрприз захватывает наше внимание и отсекает лишние детали, оставляя в памяти лишь необычное.

Дизайнеры используют это весьма полезное свойство психики, чтобы распределить внимание и сформировать поведение пользователей. Мы знаем, что пользователи сайтов и приложений быстро обрабатывают информацию и их внимание ограничено. Элемент неожиданности, встроенный в интерфейс, ломает поведенческую закономерность и заставляет мозг заново считывать ситуацию.

Вслед за удивлением всегда приходит пропорциональный ему эмоциональный отклик. Отследив контраст, мозг должен быстро среагировать. На глубокий анализ нет времени, и мозг вынужден полагаться на эмоции и интуицию. Дизайнеры интерфейсов обожают добиваться подобной реакции пользователей, ведь при правильном подходе она лишает их возможности усомниться в необходимости покупки и отказаться от нее. Однако вы должны помнить, что цель не обмануть или одурачить посетителя – аудитория наверняка поймет подобную игру и не станет доверять вашему бренду. Цель – положительное восприятие нашего бренда, а затем и лояльность.

Photojojo удалось добиться когнитивного кунг-фу удивления и закрепить свой коммерческий успех.

## **Photojojo: атака услужливых кукол**

Photojojo (<http://photojojo.com>) – сайт, который стремится сделать цифровую фотографию более веселой. Его разработчикам удалось добавить в копилку покупательских впечатлений удивление. С развитием Сети дизайн интернет-магазинов становился все

более типовым и однообразным – это облегчало пользователям процесс покупки товаров. Делая сюрпризы покупателям, Photojojo полностью изменяет эмоциональную сторону этого процесса – теперь все хотят продолжать шопинг.

На каждой странице Photojojo есть корзина для покупок, дизайнеры наделили ее яркой индивидуальностью. Она серая и грустная – сначала вы не понимаете почему (рис. 4.1), но стоит добавить в нее какой-либо товар, она начинает улыбаться и зеленеет от радости. Оказывается, корзина счастлива только тогда, когда ее брюшко набито товарами, которые вы хотите приобрести.



Рис. 4.1. Корзина Photojojo грустит, пока покупатель не добавит в нее товар, после этого она начинает улыбаться

Новаторский дизайн корзины Photojojo удивляет клиентов, попавших на сайт впервые, ведь он отличается от того, что они видели раньше. Дизайн фокусирует внимание пользователей на процессе добавления товара в корзину; покупатели хотят пережить этот

момент заново и пополняют ее все новыми и новыми товарами. А это именно то, что нужно Photojojo.

Подобные сюрпризы подстерегают клиентов и на других страницах. Например, между корзиной и изображением товара находится таинственный рычаг. Он отгоняет любопытных пользователей табличкой «Не тянуть». Согласитесь, довольно необычно видеть на веб-странице что-то, что нельзя трогать. Только самые дисциплинированные покупатели могут противостоять соблазну. Тех же, кто все-таки потянет за рычаг, ждет весьма необычное переживание: на странице появится оранжевая рука и сдвинет ее на описание продукта, которое находится в другом окне (рис. 4.2).



Рис. 4.2. Оранжевая рука тянет страницу на себя после того, как вы дернете рычаг с табличкой «Не тянуть»

Будь это обычная ссылка на описание продукта, пользователи могли бы ее и пропустить, но загадочный рычаг работает с реверсивной психологией, и в результате описание

читают большее число пользователей. Если верить Амиту Гупте, создателю Photojojo, это значительно увеличивает конверсию. Гениально!

Сюрпризы делают сайт интересным и заставляют клиентов возвращаться снова и снова. Гупта рассказывает, как эмоциональный дизайн расширил аудиторию и повлиял на успех сайта:

*Эмоциональный дизайн – часть нашей маркетинговой стратегии. Люди рассказывают друзьям о пузырьке, скачушем по странице, если добавить что-то в корзину. Они рассказывают фолловерам<sup>[20]</sup> и читателям своего блога о рычаге с табличкой «Не тянуть», о том, как им нравятся сэндвич и динозавр на страничке с контактами, когда они пишут нам письма, и вдобавок они фотографируют счет и размещают его фотографию на Flickr. Все это вместе (включая прекрасные товары и отличный сервис) обеспечивает популярность компании, привлекает новых поклонников, клиентов и друзей.*

С Photojojo приятный сюрприз поджидает покупателей на каждом углу, и они постоянно ищут следующий. Чем больше Photojojo стимулирует покупателей переходить со страницы на страницу, тем больше товаров они видят, что влияет на рост продаж. Ядро успеха Photojojo – удивление и радость.

Помните Wufoo из первой главы? Этот сайт познакомил нас с идеей эмоционального дизайна. Теперь давайте посмотрим, какие сюрпризы ожидают его клиентов, только уже не в рамках интерфейса, а в их реальных почтовых ящиках.

### **Wufoo: удивительно личное сообщение**

Элемент сюрприза должен присутствовать не только в дизайне веб-сайтов. Wufoo, как мы помним, уделяет большое внимание эмоциональному взаимодействию с пользователями своего сайта, но, помимо этого, его клиенты обнаруживают сюрпризы в своих почтовых ящиках – настоящих, физических почтовых ящиках. Несмотря на то, что приложением пользуются сотни тысяч людей, ребята из Wufoo от руки пишут письма и благодарят каждого из покупателей за приверженность их компании. В эпоху автоматизации и электронных коммуникаций письмо от живого человека, работающего в компании, обслуживающей тысячи клиентов, – почти такая же редкость, как единорог. Письмо – это знак внимания и заботы, застающий пользователей Wufoo врасплох. Не ожидая ничего особенного, они открывают почтовый ящик – и вдруг обнаруживают в нем настоящее письмо от дизайнера или разработчика любимого ими веб-приложения (рис. 4.3).

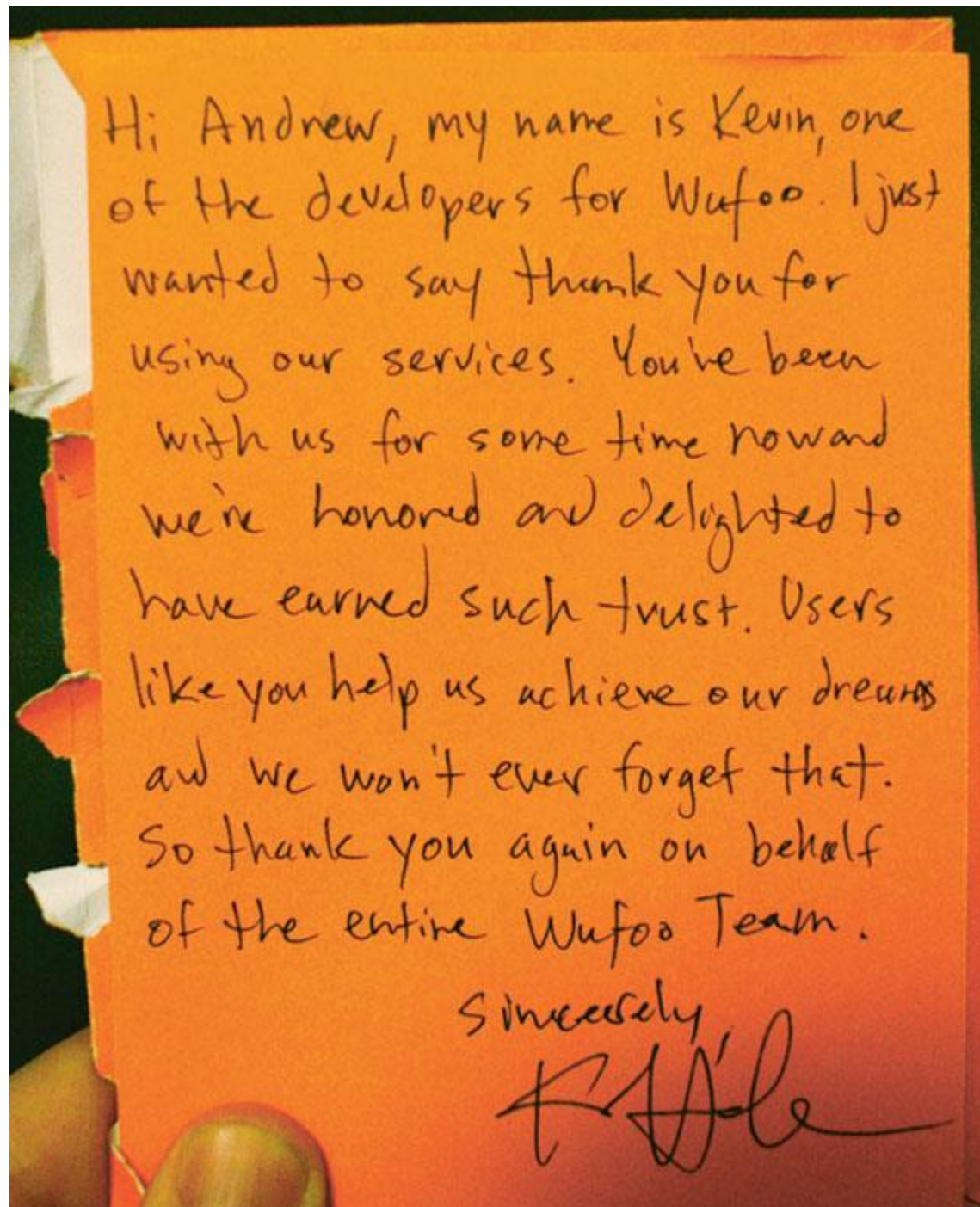


Рис. 4.3. Создатели Wufoo от руки пишут письма пользователям

Письма делают бренд Wufoo человечным. Удивление запускает у клиентов эмоциональную реакцию, они чувствуют себя особенными. Это ощущение вызывает только одно желание: немедленно рассказать об этом всем, кто способен слышать. Рассылка писем не была маркетинговой задумкой, но теперь подобные послания постоянно вывешивают в Twitter, Facebook и на Flickr. Внимание, которое Wufoo уделяет людям, производит впечатление на их друзей, и те с гораздо большей вероятностью станут клиентами этой компании.

Очевидно, что решение развивать бизнес, удивляя людей проявлением заботы и внимания, было абсолютно правильным. Более того, вскоре в Wufoo обнаружили, что, производя положительные впечатления, не нужно нести маркетинговые расходы. (Да, вы все поняли правильно: они убрали эту статью расходов из бюджета.) Их маркетингом занимается сама аудитория.

Не менее могущественным может считаться близкий родственник удивления – предвкушение. Один из известных мне сайтов использовал предвкушение, чтобы сформировать восприятие нового дизайна и смягчить негативную реакцию в случае, если она возникнет. Что это был за сайт? Прочтите, и узнаете. (Поняли, что я сделал? Это и есть предвкушение.)

## **Предвкушение, эксклюзивность и статус**

Удивление сжимает эмоции пользователя до одного мгновения, делая его реакцию более интенсивной, а предвкушение (антипод удивления) может создать особую эмоциональную связь. Предвкушение возникает тогда, когда мы объявляем о грядущем событии и даем аудитории время над ним подумать. Родители пробуждают воображение детей в канун Рождества, рассказывая, что скоро Санта придет к ним домой, а дети предвкушают праздничное волшебство и подарки.

Дизайнеры видеоигр называют предвкушение «открытой системой». Игры с открытой системой (например, The Sims<sup>[21]</sup>) позволяют пользователям играть по своим правилам. Открытые системы побуждают людей задействовать воображение. Игры с закрытой системой, вроде Super Mario Brothers<sup>[22]</sup>, сильно сужают игровое пространство, заставляя пользователя двигаться к определенной цели в заданном направлении. Сравнить открытую и закрытую системы – все равно что выяснять, чем книга отличается от фильма. Книжки требуют нашего воображения, а в фильмах все уже придумано за нас.

Предвкушение, как и открытая система, заставляет нас включить воображение, чтобы представить грядущие события. Если заставить людей предвкушать, то результат будет гораздо более эффективным, чем если сразу выложить им все детали. Неуверенность провоцирует разум. Предвкушение обещает нам что-то особенное, и мы изо всех сил желаем, чтобы тайна раскрылась и мы могли сравнить результат со своими ожиданиями.

Популярная социальная сеть Twitter использовала эмоциональную силу предвкушения, чтобы подготовить пользователей к появлению нового дизайна: о нем объявили, затем

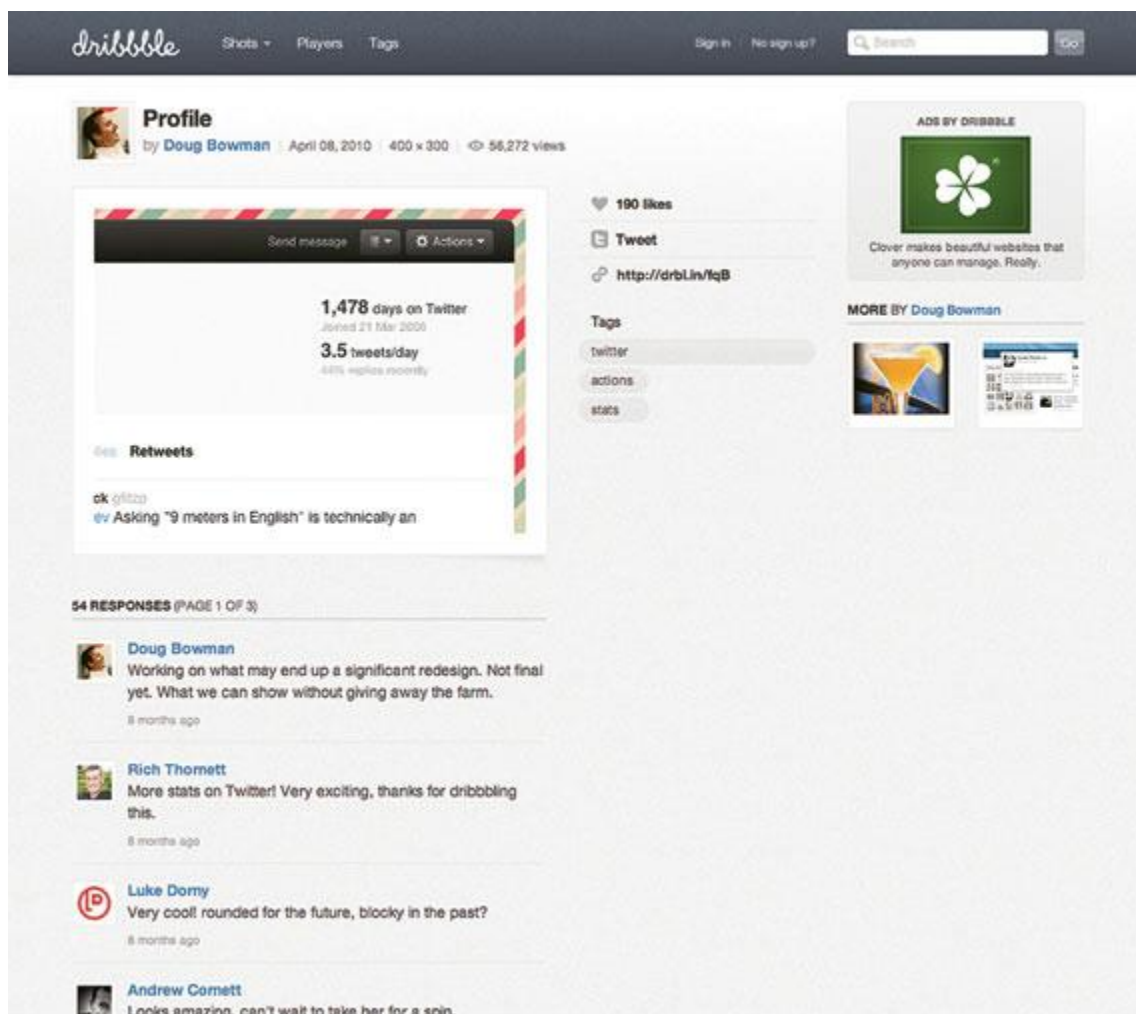
постепенно внедрили, и таким образом добились эмоционального взаимодействия с пользователями и в результате получили от них положительные отзывы. И вот редизайн Twitter стал одним из самых успешных в истории Сети.

## Новый Twitter

В начале 2010 года ребята из Twitter работали над проектом масштабного редизайна под скромным названием «Новый Twitter». Над концепцией вместе с командой работал и креативный директор Twitter Дуг Бауман, который тщательно изучал малейшие визуальные детали и схемы взаимодействия. Программист Марк Трэмел проводил тесты на удобство и простоту использования интерфейса. Видео тестирования транслировалось в дизайн-студию, чтобы Бауман и команда могли сразу исправлять недочеты.

Ставки были очень высоки: Twitter стал частью повседневной жизни для сотен миллионов пользователей. Перед дизайнерами стояла сложнейшая задача – не потерять постоянных пользователей, которые изучили сервис вдоль и поперек и мимо внимания которых не прошло бы ни одно, даже самое незначительное изменение. Слухи о проекте редизайна пошли, когда Бауман опубликовал его частичный скриншот в Dribbble (<http://bkaprt.com/de/7>) – социальной сети, где дизайнеры могут размещать части своих работ в маленьком разрешении 300 × 400 пикселей (**рис. 4.4**). Ограничения Dribbble позволили Бауману, как он выразился, поделиться фрагментом «не сдавая контору». К тому же осталось достаточно пространства для фантазий, что находится за пределами скриншота.





**Рис. 4.4.** Дуг Бауман опубликовал частичный скриншот редизайна Twitter на Dribbble в апреле 2010 года, чем спровоцировал массу слухов и обсуждений

В считанные минуты скриншот разошелся по Сети. Статьи на GigaOm и Mashable заставили сотни тысяч людей размышлять о том, что готовит Новый Twitter. Спустя пять месяцев Новый Twitter был запущен для ограниченного числа пользователей. Некоторые из них были влиятельными блогерами, некоторых, по всей видимости, выбрали случайно. И наконец, ожидание закончилось!

Первые пользователи Нового Twitter (**рис. 4.5**) хвастались фолловерам, что выиграли в twitter-лотерее, и отсылали сообщения с хэштегом <sup>[23]</sup> #NewTwitter. Это позволяло с легкостью отслеживать обсуждение редизайна. Несмотря на то что постепенный запуск прежде всего преследовал цель избежать возможных негативных последствий и обеспечить пользователям плавный переход на новый интерфейс, ограниченный доступ

вызвал у первых пользователей ощущение принадлежности к избранному кругу, что, разумеется, не оставило их равнодушными. Поделившись своими чувствами в твитах, они получали ответы от все еще находившихся в ожидании фолловеров, что позволило им закрепить свой уникальный статус.

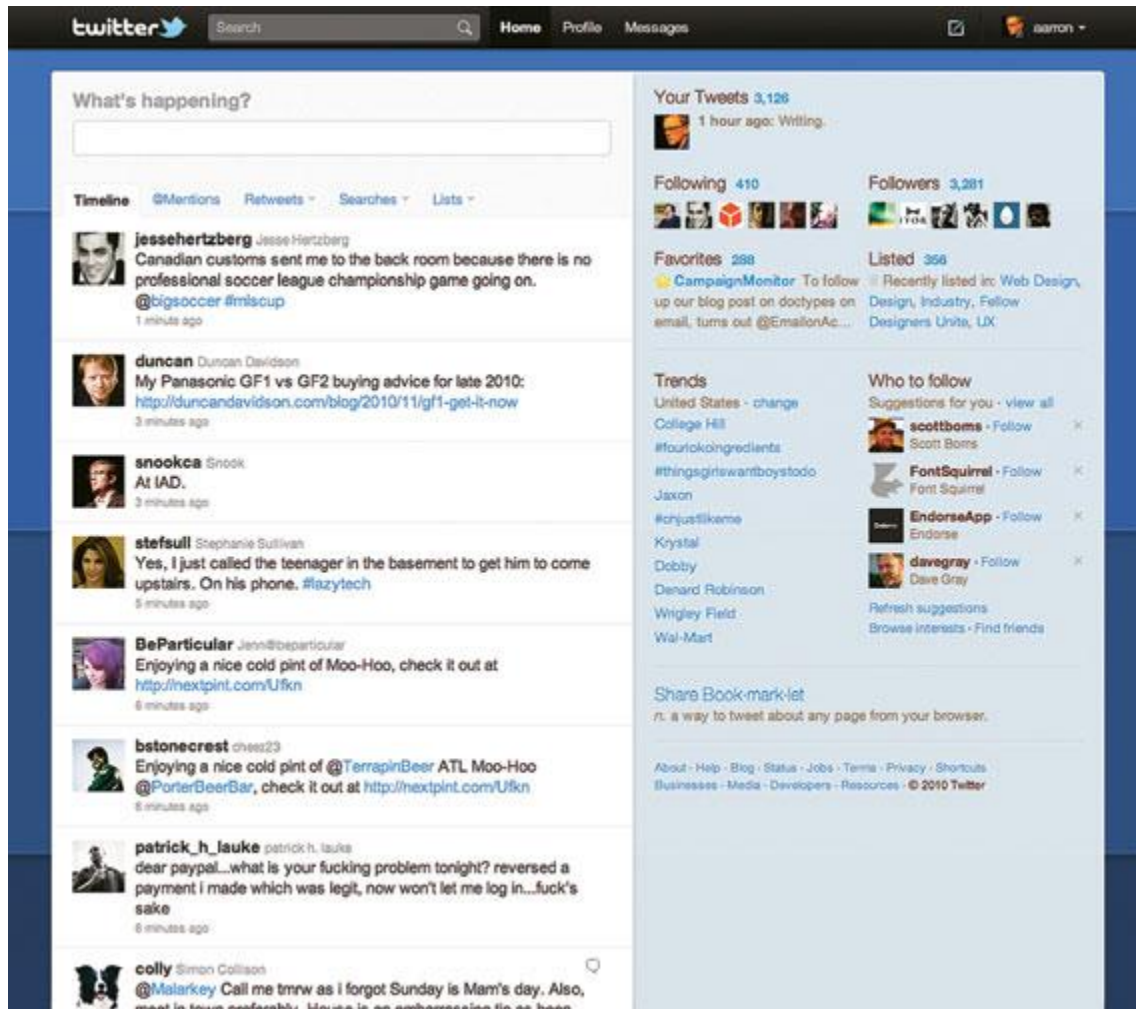


Рис. 4.5. Результат редизайна Twitter 2010 года

Предвкушение, эксклюзивность и повышение статуса сформировали пользовательское восприятие редизайна Twitter.

Конечно, нашлись и активные критики, но в целом впечатление было таково: Новый Twitter лучше своего предшественника (рис. 4.6). Пользователи приходили к Новому Twitter в хорошем настроении и получали удовольствие от нового дизайна и

функциональных улучшений. Твиты первых пользователей позволяли остальным влюбиться в новый дизайн еще до того, как они его увидели.



Рис. 4.6. Пример, иллюстрирующий положительные эмоции фолловеров при запуске Нового Twitter

### Говорить «вы можете» вместо «вы должны»

Twitter сделал и еще кое-что интересное. Он не заставлял всех пользователей перейти на новый дизайн, а оставил им возможность сохранить старый. Предоставьте человеку выбор – и вы увидите, как изменится его отношение к ситуации. Если заставить человека что-то сделать, он отреагирует негативно. Позвольте ему меняться тогда, когда он готов к этому, и вы погасите его гнев. Любой из нас предпочтет услышать «вы можете» вместо «вы должны».

Главный конкурент Twitter Facebook не так успешно внедрял новшества, так как заставлял людей меняться по расписанию. Когда ты торопишься и заходишь на сайт, чтобы быстро поговорить с другом, неожиданно измененный интерфейс заставляет чувствовать себя обманутым. Предоставив пользователям возможность пройти по ссылке и вернуться к привычному интерфейсу, Twitter позволил им думать, будто они контролируют ситуацию. Это открытая система, подход к нестандартной ситуации, который готовит людей к переменам.

Скоро вы увидите: начав формировать настроение пользователей заранее, то есть до того, как приступать к решению задач, вы можете здорово улучшить впечатление потребителей от вашего продукта.

## **Эффект предшествования**

Все рассмотренные примеры говорят о том, что положительные впечатления заставляют пользователей буквально влюбиться в продукт или услугу. Методы могут быть разными, но результат всегда один: у аудитории формируется эмоциональное отношение к продукту. Здесь задействован простой психологический принцип, получивший название «эффект предшествования».

Эффект предшествования – это явление, когда реакция человека на воздействие того или иного стимула определяется предшествующим действием того же самого или подобного стимула. В примере Photojojo описан целый ряд развлекательных приемов, ведущих посетителей к покупке. Моменты удивления и радости, которые переживали пользователи, формировали их восприятие и помогали компании завоевать доверие.

Публикуя скриншот на Dribbble, Новый Twitter использовал предвкушение и заинтересованность аудитории, что и обеспечило ему положительные отклики после того, как обновленный дизайн был запущен. Ограниченный доступ заставил первых пользователей чувствовать себя особенными и определил их отношение к новому интерфейсу. Результатом стал поток твитов, сформировавших восприятие тех, кто еще не получил доступа к услуге. Разве это не цепочка последовательных событий, которые привели к блистательному успеху?

Эффект предшествования позволяет с помощью определенных первоначальных стимулов активировать элементы памяти, и, когда поступает следующий стимул, мозг охотнее выстраивает ассоциативный ряд. Я обнаружил этот эффект совершенно случайно – проводя эксперименты, результаты которых были для меня неожиданными.

## **MailChimp: случайный эффект предшествования**

Насколько силен эффект предшествования, я осознал, будучи ведущим дизайнером в MailChimp. В 2008 году мы запустили масштабный редизайн, перестроив большую часть приложения. Развеселый бренд (как вы, возможно, знаете, на нашем логотипе изображена обезьяна) и беспрецедентная свобода дизайна не мешали нам тестировать стратегии эмоционального дизайна.

Мы начали с бросающегося в глаза, но ненавязчивого элемента – говорящего шимпанзе на некоторых страницах. Этот персонаж, известный под именем Фредди фон Чимпенхаймер IV, выглядывает из-за заголовка страницы и выдает забавное приветствие, иногда ссылаясь на смешное видео с YouTube (**рис. 4.7**). Из истории дизайна мы знали,

что говорящее лицо бренда может стать проблемой, и сразу установили для Фредди ряд правил.

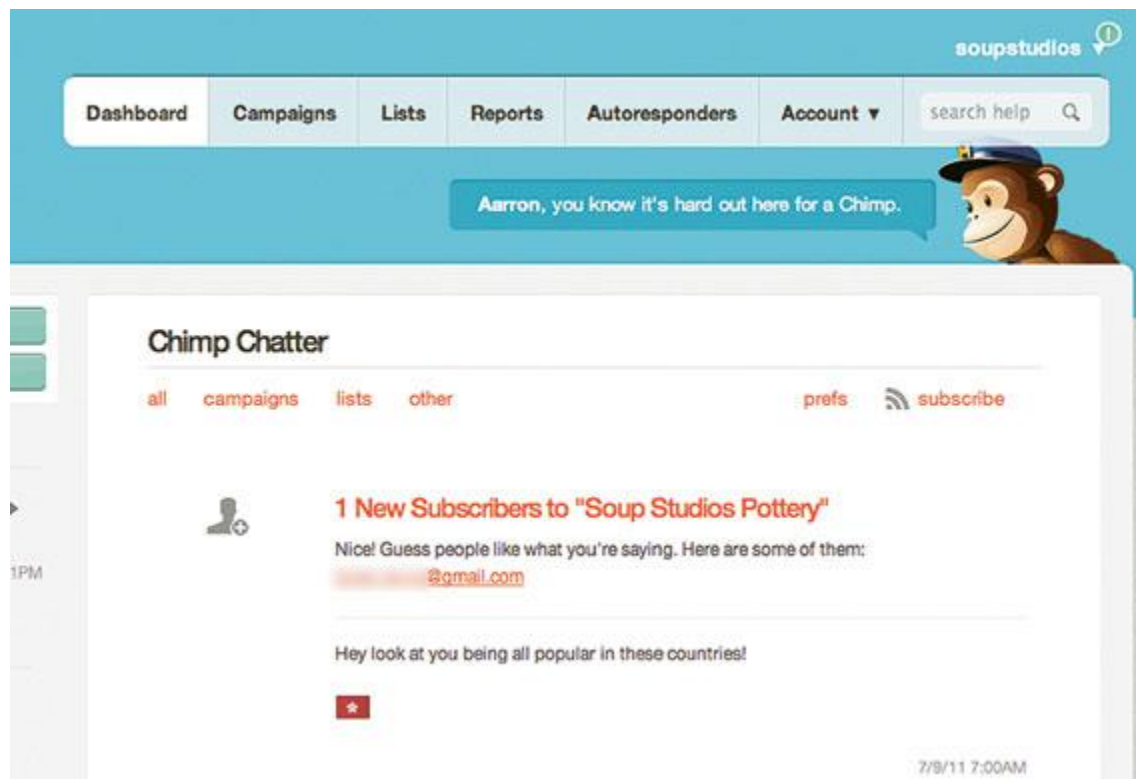


Рис. 4.7. Фредди фон Чимпенхаймер IV шуточно приветствует пользователей, делая рутинную отправку электронных писем чуть более приятной

Помните Скрепку, мультяшного ассистента в Microsoft Office с 1997-го по 2003-й? Пользователи вылили на него потоки негативных эмоций, потому что время его появления не было рассчитано. Когда вы писали письмо, Скрепка выскакивала на экран и спрашивала: «Пишете письмо? Вам нужна помощь?» Обычно люди отвечали: «Уберись отсюда, ты, заноза в заднице». (Это цензурная версия.) Мешать пользователю работать – очень плохая идея.

Скрепка была нашим антиобразцом. Мы хотели создать абсолютную противоположность помощнику из Microsoft Office. Нам не нужно было, чтобы Фредди занимался обратной связью, сообщал статистику или говорил, что что-то пошло не так. Он появлялся не для того, чтобы помогать. Его роль – развлекать пользователя во время работы, при этом не мешая ему.

И поскольку его приветствия были случайными, пользователей каждый раз ожидал сюрприз.

Как же мы развлекались, придумывая дурацкие приветствия! В первую очередь мы делали это для себя. Конечно, мы осознавали, что юмор – важная составляющая нашего бренда, которая выделяет нас на фоне конкурентов, поэтому мы хотели, чтобы наша индивидуальность была как можно более заметна. Но, по правде говоря, писать реплики говорящей обезьяне просто весело, и мы позволили себе эту слабость.

Когда новая версия приложения была запущена, мы обнаружили, что Фредди производит довольно интересное впечатление на пользователей. Сначала появились твиты (рис. 4.8) о том, как приветствия украшают рабочий день.



Рис. 4.8. Пользователи MailChimp не замедлили поделиться реакцией на шуточки Фредди в Twitter

Но больше всего нас удивило то, что шуточки Фредди помогали пользователям справляться со сложными задачами (рис. 4.9).



Рис. 4.9. Юмор Фредди удивительным образом повлиял на скорость решения задач

Фредди выступал в роли капитана группы поддержки пользователей, заманивая их на следующие страницы. Мы поняли, что хороший дизайн, так же как и эмоциональный дизайн, улучшает пользовательское восприятие интерфейса, или юзабилити. Разнообразные приветствия, появлявшиеся на каждой странице, создавали дружелюбную атмосферу, помогали посетителям преодолевать препятствия и достигать своих целей.

Когда человек регулярно получает награду в виде забавных сообщений, в нем просыпается любопытство: «Каким же будет следующее? Вдруг очень крутым? Он должен посмотреть!»

Этот психологический феномен называется вариативным подкреплением. Например, он определяет наш неугасающий интерес к игровым автоматам. Мы обожаем играть, потому что каждое нажатие рычага или кнопки автомата может принести крупный выигрыш. Неизвестность поддерживает наш интерес и заставляет продолжать игру. Популярные сайты скидок, такие как Groupon (<http://groupon.com>) и Scoutmob (<http://scoutmob.com/>), также пользуются этим: каждое утро их подписчики открывают свои почтовые ящики, гадая, какую скидку они смогут получить сегодня.

Сменяющие одна другую шутки Фредди оказывают такой же эффект. Желание узнать, какой будет следующая шутка, заставляет пользователей переходить к следующему этапу в работе. Столь замечательного результата мы не ожидали.

Мы продолжали экспериментировать дальше и, изобретая приветствия, стремились внести в них что-то, лично касающееся того или иного пользователя. Мы надеялись, что сообщение, если оно адресовано конкретному человеку, будет вызывать у него более

сильный отклик. Например, одно из сообщений касалось новой прически пользователя, и, если оно появлялось в нужное время, мы с удовольствием читали твиты озадаченных блогеров (рис. 4.10).



Рис. 4.10. Комментарий Фредди о новой прическе не всегда уместен, зато, когда он попадает в точку, это действительно впечатляет

Конечно, мы не могли знать, в какой момент то или иное сообщение будет наиболее уместным. Но пользователи (скажем, Кейт, которой адресовывалось послание о прическе) не задумывались об уместности. Приветствие настолько точно подходило к реальной жизни Кейт, что ей казалось, будто с ней разговаривает живой человек. В этот момент приложение переставало быть просто бездушным кодом и превращалось в живое существо. Для Кейт это становилось настоящим человеческим общением.

Но Вселенная не всегда оказывалась на нашей стороне. Иногда сообщения доставляли пользователям неудобства. Одним из таких сообщений была шутка Фредди о том, что крошечная шляпка подчеркивает толщину его зада. Некоторые посетители воспринимали ее как намек на объем собственных бедер и даже писали гневные письма в службу поддержки. Мы не могли предвидеть такой реакции, но это заставило нас задуматься о последствиях, которые могут иметь любые из наших приветствий.

В седьмой главе я расскажу о риске, который существует, если вы разрабатываете эмоциональный дизайн для широкой аудитории. Наш опыт показывает, что такой риск оправдан. Хорошие впечатления, которые мы создали при помощи приветствий, определенно стоили пары негативных отзывов. Благодаря приветствиям Фредди пользователи воспринимают наше приложение как веселое, практичное и вызывающее доверие, а именно этого мы и добивались.



Мы осознали, насколько эффект предшествования работает, когда увидели, как изменился тон людей, обращавшихся в службу поддержки. Люди адресовали сообщения своему «внутреннему Фредди», шутили и каламбурили про бананы. Они считали: «MailChimp смешной, и я должен быть смешным, когда разговариваю с MailChimp». Разумеется, служба поддержки предпочитает работать с клиентами, которые пребывают в хорошем настроении, а не с ворчунами, только и ищущими, на ком бы выместить свое недовольство.

## **Нет никакой формулы**

Существуют стратегии, которые вы можете использовать при разработке эмоционального дизайна. Удивление, радость, предвкушение, повышение статуса, ограничение доступа с целью создать ощущение эксклюзивности – все эти приемы помогут вашему бренду завоевать любовь аудитории. Однако для каждого конкретного бренда и аудитории необходимо подбирать соответствующую тактику. Универсальной формулы эмоционального дизайна не существует – в вашем распоряжении лишь общие положения психологии и знание человеческой природы. Примеры, которые я привел в этой главе, не предназначаются для бездумного копирования, их цель – заставить вас задуматься о том, как встроить индивидуальность вашего бренда в интерфейс так, чтобы ваша аудитория это оценила.

Иногда вы будете ошибаться, но это нормально: курс всегда можно скорректировать. Начинать с простых схем взаимодействия, используйте парочку упомянутых идей и посмотрите, как отреагирует ваша аудитория. Если вы попадете в точку, результат не заставит себя ждать.

Закончить главу, в которой нас вдохновляли сайты, использующие юмор как знак своей индивидуальности, хотелось бы отрезвляющим пассажем. Бывают ситуации, когда неформальный тон просто неуместен. Например, представьте, что вы работаете над сайтом банка, которому необходимо преодолеть скептицизм и завоевать доверие. Немного юмора окажется уместно и в этом случае. Но как вы поступите, если аудитория останется безразличной к тому, что вы сделаете?

Решать подобные задачи сложно, но в следующей главе я расскажу, как эмоциональный дизайн помогает с ними справиться.

## **5. Преодолевая препятствия**

Возможно, предыдущая глава оставила впечатление, что эмоциональный дизайн – это что-то белое и пушистое, сплошь шуточки да обезьянки. В реальности далеко не каждый бренд может позволить себе сделать юмор частью своего имиджа. Иногда требуется вызвать у аудитории чувства уверенности и доверия.

Во второй главе я говорил о том, что нашему мозгу свойственно дробить сложные ситуации на составляющие, чтобы мы могли все тщательно взвесить и принять решение. Кроме того, мы запрограммированы скептически относиться к новым брендам, продуктам, ситуациям и даже людям – так инстинкт самосохранения защищает нас от возможных неприятностей.

Представьте, что вы заходите на автобарахолку, и продавец начинает расхваливать свой товар – вы насторожитесь. Вы усомнитесь в бренде, который предлагает вам средство от всех недугов – подобную чушь мы способны распознать с полуслова. И именно такому недоверию придется противостоять, когда вы начнете убеждать аудиторию довериться вашему бренду. Вы будете бороться с ее интуицией.

Когда вы общаетесь с ленивой, скептически настроенной или апатичной аудиторией, нужно быть убедительным, а не демонстрировать маркетинговые уловки. Но прежде чем учиться преодолевать подобные препятствия, необходимо детально разобрать процесс принятия решений.

## **Доверять интуиции**

Нам нравится думать, что в жизни мы руководствуемся логикой, а не эмоциями. Красивая, но далекая от истины идея. В действительности нам почти никогда не хватает времени, чтобы разложить все по полочкам и принять решение, поэтому мы полагаемся на интуицию. Вспомните свои недавние решения, и вы поймете, что ваш выбор определила именно она: «Какую рубашку надеть? Хм, пожалуй, подойдет голубая. Что съесть на завтрак? Хочется яичницы с беконом. Черт, кажется, впереди пробка. Что ж, сверну здесь, может, удастся объехать».

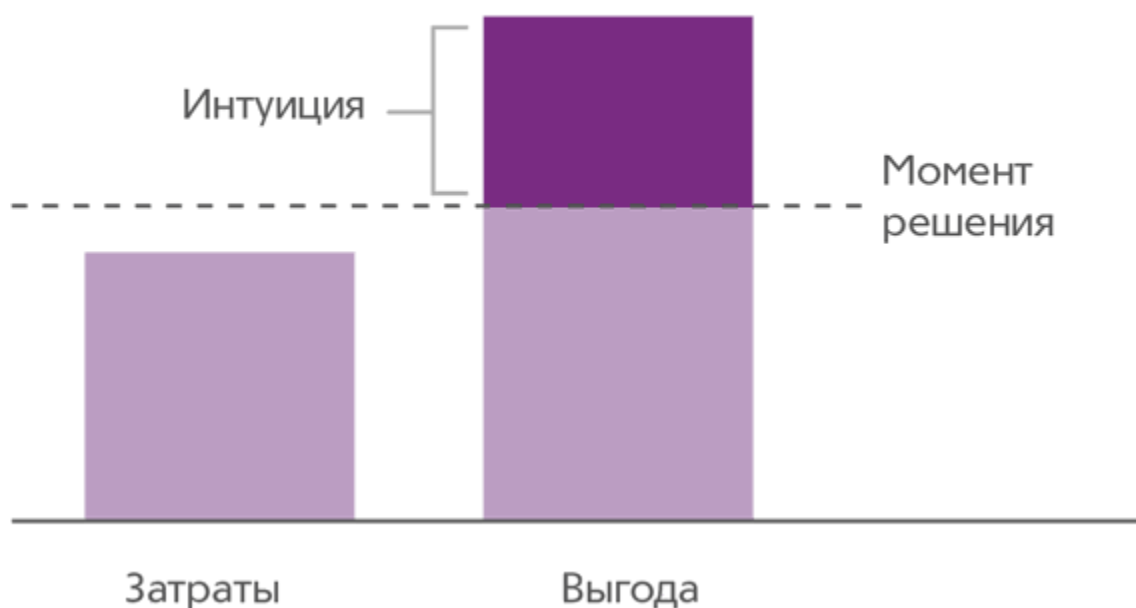
Интуиция стоит за многими из наших ежедневных решений. Эту рубашку вы надели, потому что вам «захотелось». У вас были и другие подходящие варианты, но, если каждый из них обдумывать, можно и из дома не выйти. Дело в том, что, когда у вас несколько равноценных вариантов, логика может подвести. И если все варианты одинаково полезны, решающий голос будет у ваших эмоций – вы выберете наиболее достойный, руководствуясь инстинктами. Пожалуй, если бы не интуиция, мы вряд ли успевали бы сделать хоть что-нибудь.

Что произойдет, если эмоции не станут помогать нам принимать решения? Антонио Дамасио, профессор нейробиологии Университета Южной Каролины, изучал людей, у которых поврежден участок мозга, отвечающий за эмоции. Такие люди не могли принять элементарного решения – например, на какое время назначить прием у врача или в каком ресторане пообедать. Вместо того чтобы сделать выбор, они начинали взвешивать преимущества каждого из вариантов, порождая бесконечные дебаты за и против. В случаях, когда варианты оказывались равноценны или почти равноценны, этим людям не хватало толчка к окончательному решению. Они не могли принять его без решающего голоса – голоса интуиции.

## Анатомия интуитивного решения

Мы, дизайнеры, имеем уникальную возможность – помогать пользователям следовать интуиции. Используя инструменты дизайна, такие как верстка, цвет, линия, текст или контраст, мы подаем информацию так, что они принимают решение, руководствуясь скорее инстинктом, нежели разумом. Другими словами, наша аудитория решает подписаться на сервис или выполнить задание просто потому, что так ей подсказывает интуиция. Помните об этом, потому что именно по этой причине нам не нужно приводить неоспоримые аргументы. Наша задача – воздействовать на чувства аудитории, создать ощущение, что выгода значительно превышает затраты (**рис. 5.1**).

### Анатомия интуитивного решения



**Рис. 5.1.** Чтобы побудить скептика к действию, не нужно выстраивать идеальную ситуацию – убедите его, что выгода превысит затраты, и чаша весов качнется в вашу сторону

Если вы хоть раз разрабатывали страницу регистрации, вам знакома главная проблема: нужно сделать так, чтобы пользователь захотел зарегистрироваться. Незначительные изменения в дизайне кнопок, языке или верстке могут вознести уровень конверсии до небес, а могут сбросить с небес на землю. Иногда секрет роста заключается не в деталях, а

в целостном восприятии дизайна. Сочетание шрифтов, цветовое решение и расположение объектов способны многое сказать о бренде и сформировать его восприятие аудиторией.

## **Mint: деньгам не до смеха**

Популярное приложение для управления финансами Mint (<http://mint.com>) столкнулось при запуске с серьезными проблемами. Сервис, который требовал от пользователя предоставить информацию обо всех его счетах, вызывал законный скепсис. Mint нужно было завоевать доверие, чтобы добиться успеха.

В теории инвесторы были в восторге от идеи Mint. Бесплатный сервис, позволяющий пользователям понять, каким образом они тратят деньги, и рекомендуемый им финансовые схемы, цель которых – экономить деньги, мог бы пользоваться огромной популярностью и приносить огромный доход. Однако на практике предприниматели имели предубеждение: доверять бесплатному сервису (слово «бесплатный» тут же пробуждает в человеке внутреннего скептика) информацию о своих финансах просто невысказано.

Дизайнер Mint Джейсон Путорти знал, что именно дизайн станет ключом к успеху:

*Необходимость завоевать доверие потенциальных пользователей была для нас самой большой сложностью в работе. Все начиналось с битвы за вложение капитала, ведь инвесторы сомневались, что кто-то будет делиться реквизитами счетов. Завоевание доверия – более интуитивный, нежели рациональный процесс, и дизайн здесь становится одним из важнейших аргументов.*

Путорти разработал такой дизайн Mint, который позволил с легкостью отличить его не только от сайтов конкурентов, таких как Quicken или TurboTax, но и от всех остальных веб-приложений. Mint создано в 2006 году, когда стандартом в финансовой сфере служили минималистские, строго функциональные приложения вроде 37Signals. Путорти привнес в проект иную эстетику. В те времена дизайнеры старались избегать чрезмерного использования картинок для создания эффекта градиента или шрифтов, недоступных большинству пользователей. Главным критерием была скорость работы сайта, поэтому текстуры, иллюстрации и эксперименты со шрифтами редко встречались в приложениях. Однако Путорти, разрабатывая Mint, не обращал внимания на эти предубеждения.

Вероятно, вы заметили, что интерфейс Mint будто светится изнутри. Такой эффект возникает благодаря использованию света, тени и градиента. Здесь много информации, но это не папина табличка Excel. Таблицы словно приподнимаются над поверхностью страницы, притягивая взгляд. Помните, образцом дизайна в 2006 году были Gmail и Basecamp. Mint сильно выделялся на фоне плоских, привычных для пользователя образцов строгого дизайна (**рис. 5.2**).

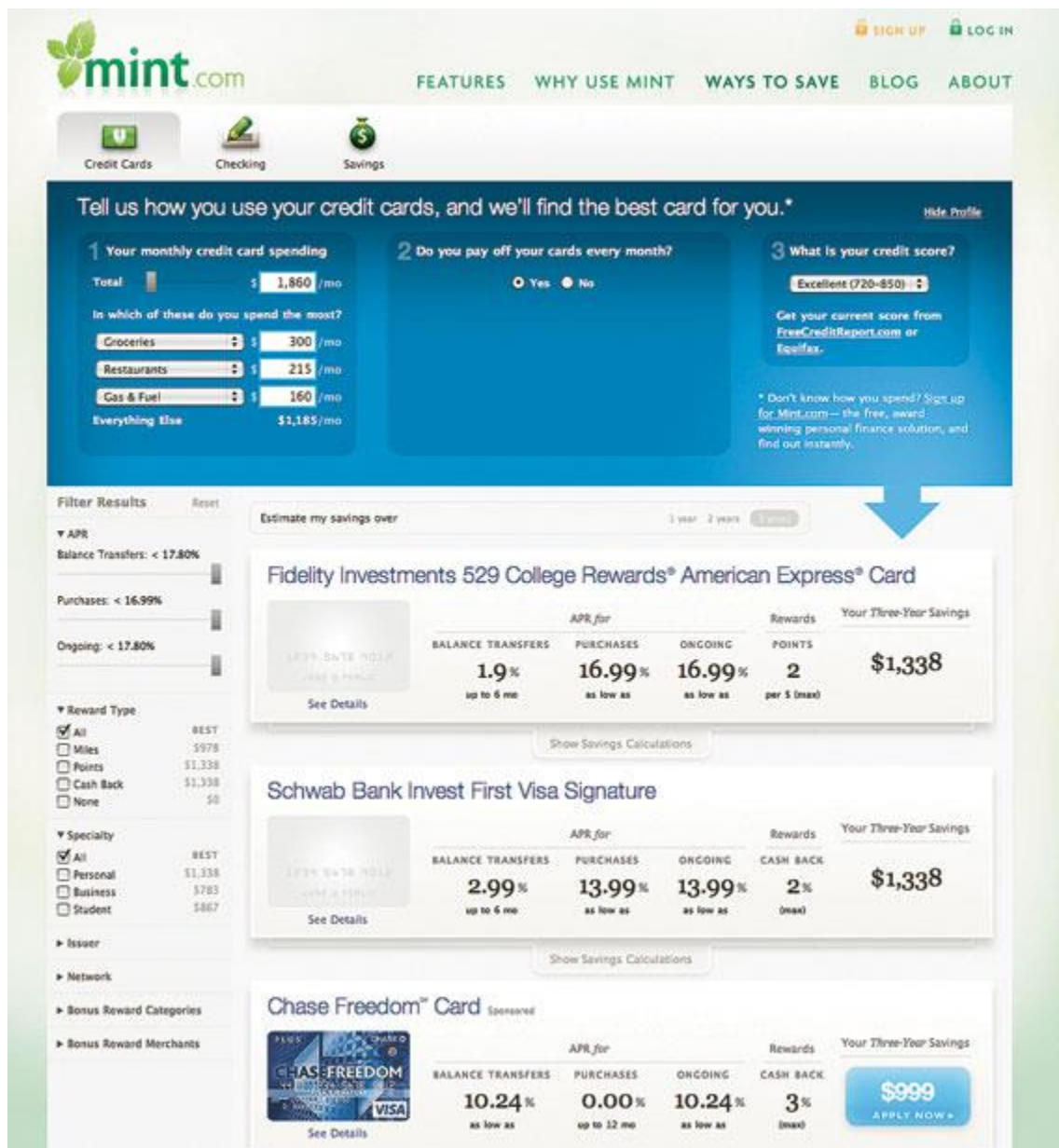


Рис. 5.2. Интерфейс Mint использует светлотени и чистые цвета, что выделяет его на фоне конкурентов и вызывает доверие у скептической аудитории

Тщательно продуманный дизайн интерфейса и его безукоризненная работа обратили скептиков в клиентов. Mint позволило без особых усилий отслеживать расходы и стал учить пользователей экономить деньги – весьма полезные предложения. Если бы эти услуги были представлены в посредственном интерфейсе (как это происходит у большинства финансовых приложений), то пользователям было бы сложнее следить за

своими тратами и приложение ценилось бы куда меньше. Не будь у Mint этого преимущества, сомнения в безопасности, скорее всего, перевесили бы соображения о потенциальной пользе и значительно снизили бы шансы сервиса завоевать расположение скептиков. Решающим фактором успеха Mint стал именно дизайн.

Тщательность и скрупулезность, присущие дизайну Mint, создают впечатление, что сервис столь же внимательно следит за безопасностью предоставленной ему информации, как и за качеством своего интерфейса. Разумеется, Mint указывало, что все сведения тщательно охраняются, но зачем постоянно писать об этом, если дизайн говорит сам за себя?

Кому вы скорее доверите свою жизнь – телохранителю в отглаженном костюме от Армани или парню в обрезанных джинсах и рваной футболке с логотипом рок-группы Grateful Dead? Внешность влияет на восприятие, и мы помним об этом. Дизайн Mint вызывает ровно столько доверия, сколько необходимо, чтобы пользователи сделали вывод, что в данном случае выгода превышает риски.

И все же для Путорти главной задачей было не столько завоевать доверие, сколько разработать такой дизайн, который сам убедил бы посетителя стать пользователем Mint:

*Ключевую роль мы отводили эстетике. Информация в приложении для управления финансами должна быть полезной, но в то же время она должна радовать глаз пользователя.*

*Безопасность не главная причина, по которой люди становятся подписчиками сервиса. Основная причина заключается в том, что пользователю удобно находить необходимую информацию. Если убедительно показать пользователю, какие выгоды он получит, предоставив сайту небольшой объем личной информации, он наверняка зарегистрируется.*

Наконец, интуиция подсказала пользователям, что Mint достаточно безопасно, да и таблицы с графиками выглядели неплохо, и люди начали регистрироваться.

Несмотря на то что сомнения инвесторов в отношении Mint опирались на чистую логику, Mint отринуло их, сделало ставку на эмоциональный дизайн и привлекло к себе пользователей. В ноябре 2009 года сайт Mint приобрел его главный конкурент – Quicken. Опыт Mint доказал, что дизайн и эмоции важны не меньше, а иногда и больше, чем разум и логика.

Несомненно, продуманный дизайн и ясно сформулированные выгоды могут привлечь на свою сторону скептиков, однако для ленивых пользователей потребуются другие аргументы.

**Dropbox: взятка – лучший стимул к путешествию**

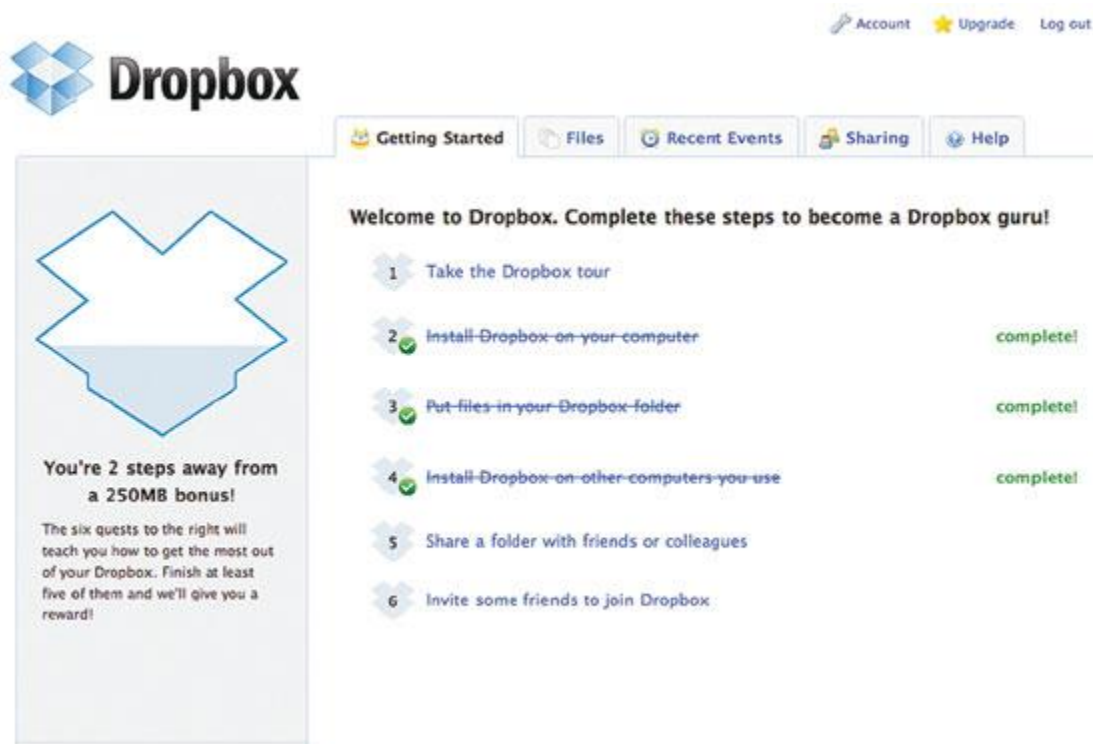
Скепсис – не единственное препятствие на пути к завоеванию аудитории. Не меньшим препятствием является лень. По правде говоря, люди не так ленивы, как мы склонны считать. Просто, двигаясь к цели, они идут по пути наименьшего сопротивления. Если они делают это неохотно, их можно слегка простимулировать.

Например, Dropbox (<http://dropbox.com>) – сервис, предлагающий хранение файлов и возможность их синхронизации между компьютерами, мобильными устройствами и облаком на сервере, – заманивал клиентов бесплатными 250 Мб свободного пространства. Это предложение ясно давало пользователям понять, что выгоды превышают затраты. Бесплатное место для хранения файлов – что тут может не понравиться? Интуитивная реакция на Dropbox – положительная.

Впрочем, есть и ложка дегтя. Чтобы начать пользоваться Dropbox, необходимо установить приложение хотя бы на один компьютер – или на несколько, если вы планируете синхронизацию между ними. К тому же потребуется установить мобильное приложение, чтобы иметь доступ к данным с телефона. Это достаточно сложная цепочка первоначальных действий. Каждый из этих шагов в отдельности довольно прост, но, чтобы полностью завершить процесс установки, приходится переключаться с устройства на устройство, из-за чего Dropbox теряет пользователей. Но если новый пользователь все-таки решится потратить на это свое время, то не пожалеет – приложение принесет ему ощутимую выгоду.

Dropbox – не типичная программа. Это веб-приложение, но веб-приложение как для стационарной системы, так и для мобильных устройств. Для большинства людей это новая территория, и прежде, чем они убедятся в пользе этого сервиса, они должны с ним освоиться. Привлечь пользователей было для Dropbox легкой задачей, удержать их оказалось сложнее.

Dropbox придумал новый подход, вовлекавший пользователей в процесс сразу же после регистрации, – создал игру с призами для тех, кто ее прошел. Новый клиент, заходящий в Dropbox, получает шесть простых заданий (**рис. 5.3**).



**Рис. 5.3.** Dropbox предлагает новым пользователям войти в систему при помощи игры. Те, кто пройдет ее до конца, получают награду – дополнительное место для хранения файлов

Чтобы получить приз – дополнительное место для хранения файлов, пользователи должны совершить ряд действий: установить Dropbox на компьютер, на другие устройства, открыть доступ к папке для друзей и рассказать о сервисе другим людям. В ходе выполнения всех заданий работает счетчик, показывающий, сколько шагов остается до дополнительных 250 Мб. Пользователю все это кажется игрой, но Dropbox таким образом обучает людей пользоваться системой, и как результат, вероятность, что те уйдут, становится меньше. Действительно, когда файлы уже находятся в папках Dropbox и вы уже поделились ими с друзьями, вам значительно сложнее уйти.

Хотите – называйте это взяткой, хотите – применением положений теории игр, но результат налицо. Доделав задания, пользователи обретают и чувство выполненного долга (рис. 5.4), и место на сервере для хранения своих файлов. Игра «получи дополнительное пространство» продолжается, когда они публикуют ссылки на сервис в Twitter и Facebook, призывая всех зарегистрироваться. В последней главе я расскажу о том, что взятки и теория игр работают и в случае с сайтами, текст для которых взят из печатных буклетов, а содержимое редко меняется.



Работать со скептиками непросто, но они хотя бы обращают на вас внимание. Что делать, если аудитории вы безразличны?



Рис. 5.4. Счетчик на левой стороне экрана с логотипом Dropbox свидетельствует о том, что все задания выполнены

## Апатия

Скепсис и лень – труднопреодолимые препятствия, но справиться с апатией еще сложнее. Она ужасно деморализует: вы потратили бесчисленное число часов на разработку и запуск сайта или приложения, а ваши усилия дрейфуют в океане безразличия.

Пользователи равнодушны к сайтам, содержание которых не отвечает их интересам или плохо представлено. Создать нужное аудитории наполнение сайта вам поможет контентная стратегия. Я не буду углубляться в эту тему, но, если у вас существует проблема с генерированием контента, прочтите книгу Эрин Киссейн *The Elements of Content Strategy*<sup>[24]</sup>.

В примерах, которых я касался выше, все строилось вокруг правильного контента. Методы подачи дополняют содержимое, предлагая новые способы навигации либо поддерживая внимание аудитории. А хороший контент в сочетании с хорошей, эмоциональной подачей – это настоящий криптонит<sup>[25]</sup> для апатичных пользователей.

Помните Betabrand из первой главы? Это интернет-магазин, специализирующийся на мужской одежде – конкурентоспособном сегменте рынка. Betabrand поддерживает интерес аудитории при помощи детально разработанного контента. Каждую линейку товаров сопровождает текст, чтение которого занимает около тридцати минут. Контент полностью устраивает клиентов, они совершают покупку и впоследствии возвращаются на сайт, так как процесс приобретения товаров был запоминающимся. Аудиторию Betabrand можно назвать какой угодно, но не апатичной.

В примере с Housing Works из третьей главы контент – это сердце стратегии эмоционального дизайна. Истории, рассказанные от первого лица, и фотографии людей привлекают внимание посетителей, помогают им почувствовать эмоциональную связь и вовлекают их в деятельность этой организации.

Не отчаивайтесь, если аудитория не проявляет энтузиазма в отношении вашего сайта. В следующем разделе я расскажу вам, как это исправить.

## **Если успех не приходит сразу**

Аудитория все еще остается апатичной после того, как вы применили идеи и рекомендации из этой книги? Тогда задайте себе следующие вопросы:

- является ли созданная мной индивидуальность бренда искренней и подходит ли она аудитории?
- не слишком ли схожи индивидуальность моего и конкурирующего бренда?
- хорошо ли написан контент моего сайта и отвечает ли он потребностям аудитории?
- не противоречат ли используемые мной методы эмоционального дизайна базовым потребностям пользователей (не делают ли они сайт менее функциональным, надежным или удобным)?

Возможно, вам будет трудно честно ответить на эти вопросы. В таком случае вы можете провести тестирование юзабилити или простой опрос среди пользователей. Есть ли у вас доступ к представителям вашей целевой аудитории? Опросите не менее трех человек – это можно сделать в скайпе или на GoToMeeting (<http://gotomeeting.com>). Задавайте пользователям прямые вопросы обо всем, что вас интересует.

Например:

- как бы вы описали свое первое впечатление от сайта?
- какие ощущения вызывает у вас сайт?
- если бы этот сайт был человеком, кем бы он был и почему?

- вы бы рекомендовали этот сайт другу? почему? почему нет?
- есть ли разделы или свойства сайта, которые кажутся вам более важными, чем остальные? менее важными? почему?

Избегайте вопросов, подталкивающих пользователя к определенному ответу. Например, вопрос «Как вы думаете, с этим сайтом приятно работать?» подразумевает положительный ответ, потому что ответ пользователя во многом уже сформирован самим вопросом. Помните технологии формирования установки, описанные в предыдущей главе? Здесь вам нужно их избегать, чтобы собрать объективные и точные мнения о вашем сайте.

Проведите юзабилити-тестирование с участием трех пользователей, применяя методы Стива Круга, описанные в его бестселлере Don't Make Me Think<sup>[26]</sup>. Круг рекомендует вам, купив что-нибудь вкусненькое, организовать встречу со своими пользователями, пригласить на нее боссов вашей компании и провести несколько простых юзабилити-тестов, призванных исследовать основные рабочие процессы. Запишите сессию, используя программу вроде Silverback (<http://silverbackapp.com>), а затем изучите этот видеоматериал – проанализируйте выражение лиц пользователей в ключевые моменты. Улыбнулись они вашему сюрпризу или проигнорировали его? Полученные результаты помогут вам понять, оказывают ли стратегии вашего эмоционального дизайна негативное влияние на надежность, функциональность или удобство использования сайта.

Тесты должны быть простыми и практичными, чтобы их можно было провести без лишних усилий. Есть и менее научный метод: не выискивайте представителей целевой аудитории, а зайдите в ближайшую кофейню и предложите посетителям поучаствовать в десятиминутном тестировании в обмен на кекс или кофе. Любое тестирование лучше, чем его отсутствие.

Отсутствие интереса к вашему сайту, естественно, вызывает досаду, но, пообщавшись с аудиторией, вы, скорее всего, поймете, в чем его причины. Порой бывает сложно найти время для разговора с реальными пользователями, но в случае, когда вы сталкиваетесь с полным равнодушием в отношении вашей работы, вряд ли можно предложить лучший способ скорректировать курс и двинуться вперед.

Эмоциональный дизайн – это не просто способ произвести положительное впечатление и тем самым преодолеть временные трудности. Его задачи гораздо шире: он помогает справляться со сложными ситуациями, такими как падение сервера, потеря информации или атака вирусов, влияющих на работу сайта. Ошибки случаются, и у любого человека что-то может пойти не так. Но правильная реакция и запас доверия, накопленный в результате эмоционального взаимодействия с аудиторией, помогут вам пережить тяжелые времена.

## **6. Умение прощать**

Рано или поздно, но что-то с вашим сайтом может пойти не так. Серверы падают, люди ошибаются, существует масса других непредвиденных трудностей.

И лучшей помощью в их преодолении будет лояльность аудитории, когда она на вашей стороне, несмотря на временные неудобства.

В предыдущих главах я упоминал, что каждый раз, когда вы просите пользователей выполнить какое-то действие, они взвешивают усилия, которые должны затратить, и гипотетические выгоды. Результат этого внутреннего исследования и определяет, совершит пользователь действие или нет. Когда что-то идет не так и пользователи испытывают неудобства, есть риск, что они решат: усилия, которые придется затратить, работая с вашим сайтом, не оправдаются. Именно в такие моменты эмоциональное взаимодействие с аудиторией помогает снизить риск ее потери.

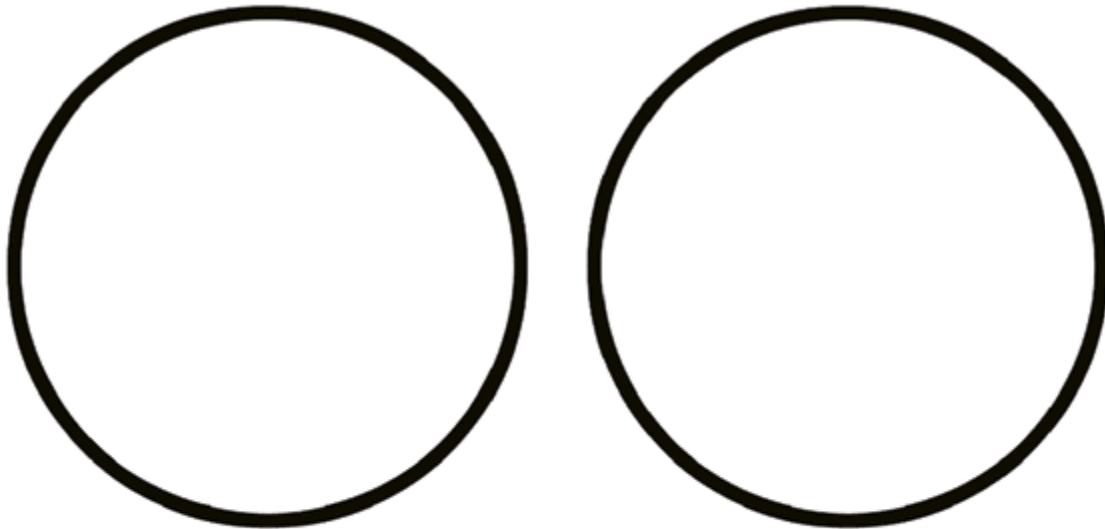
Если вы предлагаете пользователям захватывающие впечатления, они могут и не обращать внимания на возникающие время от времени неудобства и запомнят только то хорошее, что связано с вашим брендом. Пока положительные впечатления перевешивают отрицательные, вы в выигрыше. Вот почему необходимо застраховать себя от неминуемых проблем.

Flickr знает, насколько важна позитивная реакция на негативную ситуацию. Следующий пример рассказывает о том, что работе не повредит и толпа ярых фанатов.

### **Flickr: как делать из лимонов лимонад**

В июле 2006 года у популярного фотохостинга Flickr возникли проблемы с системой хранения данных. Фотографии, к счастью, не были утеряны, тем не менее тысячам пользователей пришлось испытать серьезные неудобства, когда их любимый фотохостинг некоторое время (примерно три часа) оказался недоступен. Напряжение было велико: пока инженеры восстанавливали работу сайта, в службу поддержки сыпались запросы от обеспокоенных пользователей.

Во время кризиса у команды Flickr случилось озарение. Вспомнив, как родители занимают ребенка в ожидании еды в ресторане, сотрудники сайта переключили внимание пользователей, устроив конкурс. Они опубликовали сообщение, объяснявшее причины неполадок, и попросили их творчески его переработать; победители получали аккаунт Flickr Pro на год (**рис. 6.1**).



## Arrggh! Our tubes are clogged!

Because this sucks\*, we thought you might like to enter an impromptu competition to win a FREE PRO ACCOUNT!

Just print out this page and colour in the dots. When the site's back up, take a photo of your creation and post it to Flickr, tagged with "flickrcolourcontest".

Team Flickr will pick a winner in the next couple of days, and that lucky duck will get a free year of Pro.

**Рис. 6.1.** Во время выхода сайта из строя в июле 2006 года Flickr организовал конкурс, превративший раздраженных пользователей в довольных участников творческого состязания



**Рис. 6.2.** Люди чуть с ума не сошли от конкурса Flickr. Они отправляли работы, позволившие некоторым счастливицам выиграть бесплатный Pro-аккаунт

Вместо того чтобы переживать по поводу утраченной фотобиблиотеки, пользователи задумались над тем, как выиграть приз. Сайт получил сотни работ, причем среди них были очень хорошие (**рис. 6.2**). Несмотря на то что сайт не работал (и это доставляло неудобства), пользователи Flickr запомнили, как они участвовали в веселом конкурсе, а некоторые из них – как выиграли год использования Pro-аккаунта.

Все хорошо, что хорошо кончается, мы же можем вспомнить об опыте Flickr, когда будем разбирать свои ошибки и пытаться остановить отток посетителей. Очень важно быть готовым к подобным ситуациям, и знать, что положительные впечатления, созданные вокруг вашего сайта, могут предотвратить негативные последствия.

Flickr пережил стрессовую ситуацию, спокойно и честно общаясь с пользователями. Давайте разберем тактику Flickr подробнее, чтобы понять, как эмоциональный дизайн определял реакцию пользователей.

### **Реакция на события: фактам время, потехе час**

Когда происходят подобные события, главное – избавить пользователей от опасений. Если они сильно нервничают из-за сбоя в работе сайта или допущенной вами ошибки, вы должны честно и четко объяснить им, что произошло. Приведите факты, расскажите, что вы делаете, чтобы исправить ситуацию, и постоянно обновляйте информацию, даже если почти ничего не изменилось. Именно это и делал Flickr с помощью своего блога (<http://bkaprt.com/de/8>).

Обновления дают пользователям понять, что вы полностью сосредоточены на решении возникшей проблемы. Это еще одна возможность извиниться за доставленные неудобства и убедить своих клиентов, что вы устраните неполадку при первой же возможности.

Когда вы сделали все возможное, чтобы усмирить бурю эмоций, можно подумать о переключении внимания пользователей, как это сделал Flickr. Например, раздача подарков поможет восстановить добрые отношения с аудиторией и даст возможность отвлечь ее внимание от проблемы на время, необходимое для ее устранения. Если сделать подарок каждому невозможно, организуйте конкурс – это отличный способ добиться того же результата, снизив затраты.

В стрессовых ситуациях ваша главная задача – в кратчайшие сроки уменьшить поток негативных эмоций и, если это возможно, преобразовать их в позитивные.

Удачная идея команды Flickr спасла положение после поломки сайта, однако это не единственная причина, благодаря которой пользователи не отвернулись от него в трудную минуту.

## Невоспетый герой возрождения Flickr

19 июля 2006 года Flickr спас не только конкурс, но и эмоциональный дизайн сайта, завоевавший преданность его пользователей. Flickr – икона эмоционального дизайна, его разработчикам удалось создать неформальный, очеловеченный интерфейс, с которым приятно работать. Мы любим приветствия на нескольких языках, появляющиеся после регистрации на сайте, и радуемся, когда на экране появляется умильная панда. Конкурс был просто очередным способом напомнить о дизайн-образе, который приобрел верных последователей. Конечно, мы расстраиваемся, когда лишаемся доступа к одному из любимых веб-приложений, но накопленный положительный опыт использования этого ресурса перевешивает неудобства, причиняемые его поломкой.

Эмоциональный дизайн гарантирует доверие аудитории, если возникают проблемы. Если вы когда-либо оставались верны человеку, причинившему вам боль, то знаете, что в таких случаях человеческую реакцию больше определяют эмоции, чем логика. Вы же не анализируете в голове плюсы и минусы, чтобы после детального сравнения решить, продолжать ли поддерживать с ним отношения. Ваше поведение зависит от того, насколько крепка ваша эмоциональная связь. На товары и услуги мы реагируем похожим образом.

Эмоциональная вовлеченность позволяет нам пересмотреть свое отношение даже к самым серьезным проступкам, в результате в нашей голове добро преобладает над злом. Психологи называют такой эффект положительных воспоминаний «розовой ретроспективой». Со временем воспоминания о проблемах и неприятностях словно растворяются, уступая место воспоминаниям о положительных моментах – они в дальнейшем и формируют наше восприятие.

Это хорошая новость для дизайнеров, поскольку она означает, что неизбежные несовершенства в нашей работе не вызовут массового бегства пользователей. Дональд Норман в своей статье *Memory is More Important Than Actuality* («Память важнее реальности») подчеркивает, что погоня за совершенством – ложная цель, ведь в итоге значение имеет только общее впечатление, формирующее восприятие пользователей:

*Как дизайнеры интерфейсов мы стремимся избегать недора-зумений, трудностей и прежде всего негативных эмоций. Но знаете что? Жизнь полна негативных впечатлений. Мы не просто переживаем их, но, вспоминая о них позже, преуменьшаем плохое и преувеличиваем хорошее.*

*Мы не должны посвящать все свое время конструированию идеального впечатления. Почему? Хотя бы потому, что совершенство почти недостижимо. Более того, совершенство редко стоит затраченных усилий. Да, у людей могут возникать проблемы с приложением, сайтом, товаром или услугой. Главное – общее впечатление. Да и само впечатление не так важно, как воспоминания о нем.*



Несомненно, аккуратное и продуманное устранение проблем и ошибок помогут вам избежать краха, но сохранить лояльность аудитории позволит только разработанный до их появления эмоциональный дизайн. Прощение, заслуженное благодаря выверенному эмоциональному дизайну, способно предотвратить значительные финансовые потери. И это достаточно веская причина, чтобы следовать его принципам в своей работе.

В последней главе я расскажу о рисках, возникающих при использовании эмоционального дизайн. Прочитав ее, вы убедитесь, что выгоды, которые получит ваш бизнес, целиком эти риски оправдывают.

## **7. Награда за риск**

Проявлять эмоции рискованно как в жизни, так и в дизайне. Кто-то не поймет, кому-то не понравится, но все это в порядке вещей. Лучше получить эмоциональный отклик, чем оставить окружающих равнодушными.

Эмоциональный дизайн не просто привлекает и удерживает аудиторию – он дает вам возможность вести диалог именно с теми клиентами, которые важны вашему бизнесу. Не с каждым клиентом нужно работать, с некоторыми из них это настолько сложно, что полученный результат не компенсирует затраченные усилия. А это ужасная моральная и финансовая обуза.

Если потребители недовольны тем, что ваша продукция, услуга или бренд не похожи на аналоги конкурентов, значит, вы все делаете правильно (если только их жалобы не касаются качества сервиса, надежности и т. п.). Такие клиенты могут передумать, увидев, что ваш бренд нравится окружающим. Зачастую им просто необходимо получить одобрение, прежде чем они позволят себе полюбить ваш продукт или услугу. Хоть инстинкт и подсказывает нам, что выделяться рискованно, но еще более рискованно не отличаться от конкурентов: потребителю гораздо сложнее будет понять, чем ваш бренд лучше.

Я надеюсь, что вас заинтересовали все дизайнерские приемы, способные произвести впечатление на аудиторию. Однако на практике добавить страсти в свою работу может оказаться непросто, если ваш начальник не видит смысла в эмоциональном дизайне. Когда босс или клиент говорит: «Не знаю, ”эмоциональный дизайн“ звучит как-то рискованно» – у вас наготове должны быть конкретные примеры и план действий, способные убедить самого закоренелого скептика в том, что ваши идеи многого стоят. Прежде чем разработать план покорения начальства, давайте рассмотрим три реальных примера – они могут стать вашими дополнительными аргументами и заставить критиков умолкнуть.

## **Начать с малого: программы CoffeeCup Software**

Чтобы дизайн вызывал эмоциональный отклик, вовсе не обязательно проводить редизайн или ребрендинг. Можно (и даже нужно) начинать с малого. Выберите один из разделов

сайта и в течение некоторого времени проведите на нем пару небольших экспериментов. Именно так поступила компания CoffeeCup Software (<http://coffeecup.com>) весной 2010 года.

Приближалась Пасха, и CoffeeCup организовала на своем сайте забавную охоту на «пасхальные яйца». Цели кампании были вполне прагматичными – увеличить посещаемость и поднять продажи.

Команда CoffeeCup, подобно пасхальному кролику, спрятала яйца во всех разделах сайта. Они появлялись только в определенное время суток или если вы посетили определенное количество страниц (**рис. 7.1**). И это была не детсадовская охота на яйца: яйцо с выигрышем требовалось действительно отыскать. Тот, кто его находил, получал бесплатный комплект программного обеспечения или денежный приз.

Запустил охоту вице-президент CoffeeCup Джей Корнелиус, поместив сообщение о ее начале в Twitter (**рис. 7.2**).



**Рис. 7.1.** CoffeeCup запустила охоту на пасхальные яйца и в итоге добилась невероятных результатов



Рис. 7.2. Охота на пасхальные яйца началась с твита вице-президента Джея Корнелиуса

Вскоре новость распространилась в Twitter и Facebook, и посещаемость сайта резко пошла вверх: в первые три дня она выросла в три раза. Если до начала охоты посетитель CoffeeCup просматривал в среднем пять страниц, то после ее начала эта цифра выросла до тридцати. Люди сидели на сайте часами, пытаясь найти выигрышное яйцо. Одна из посетительниц на странице компании в Facebook призналась, что разыскивала яйцо пять часов и в конце концов купила себе одну из программ:

*Я так довольна, что теперь у меня есть этот софт. Я уже давно хотела его купить и даже копила на это деньги. Теперь я могу порадовать себя и другими программами, с которыми познакомилась во время своей пятичасовой охоты.*

А вот как описал свою реакцию пользователь форума CoffeeCup (<http://bkaprt.com/de/12>):

*Не могу остановиться. Пошел третий день. Стыжусь, сколько потратил времени. К тому же я кликал на все яйца, которые видел с самого начала (10:15, понедельник) – и оказалось, что каждое из них уже кто-то нашел до меня!*

Разве кто-нибудь раньше мог сказать, что посетитель провел на его сайте три дня? Форумы CoffeeCup переполняли сообщения о промоакции. За время ее проведения их было написано более 3700, а просмотрели их более 55 тысяч раз!

Охота на яйца получила широкий резонанс в социальных сетях. Число поклонников страницы CoffeeCup на Facebook возросло на 217 %, а количество фолловеров в Twitter – на 170 %.

Статистика продвижения CoffeeCup действительно ошеломляет. Благодаря использованию многих из упомянутых в этой книге инструментов дизайна, таких как вариативное подкрепление, предвкушение, повышение статуса, их эксперимент дал невероятно мощный результат. И хотя CoffeeCup держит точные цифры в секрете, можно уверенно говорить о значительном росте объема их продаж.

CoffeeCup проводила эксперимент в течение определенного времени, после чего сайт обрел свой прежний вид, и риски, связанные с использованием эмоционального дизайна, исчезли. Но согласитесь, что риск, на который пошла компания, не идет ни в какое сравнение с выгодой, которую она получила.

Это утверждение справедливо и для компании Blue Sky Resumes, сделавшей ставку на эмоциональный дизайн и сорвавшей большой куш.

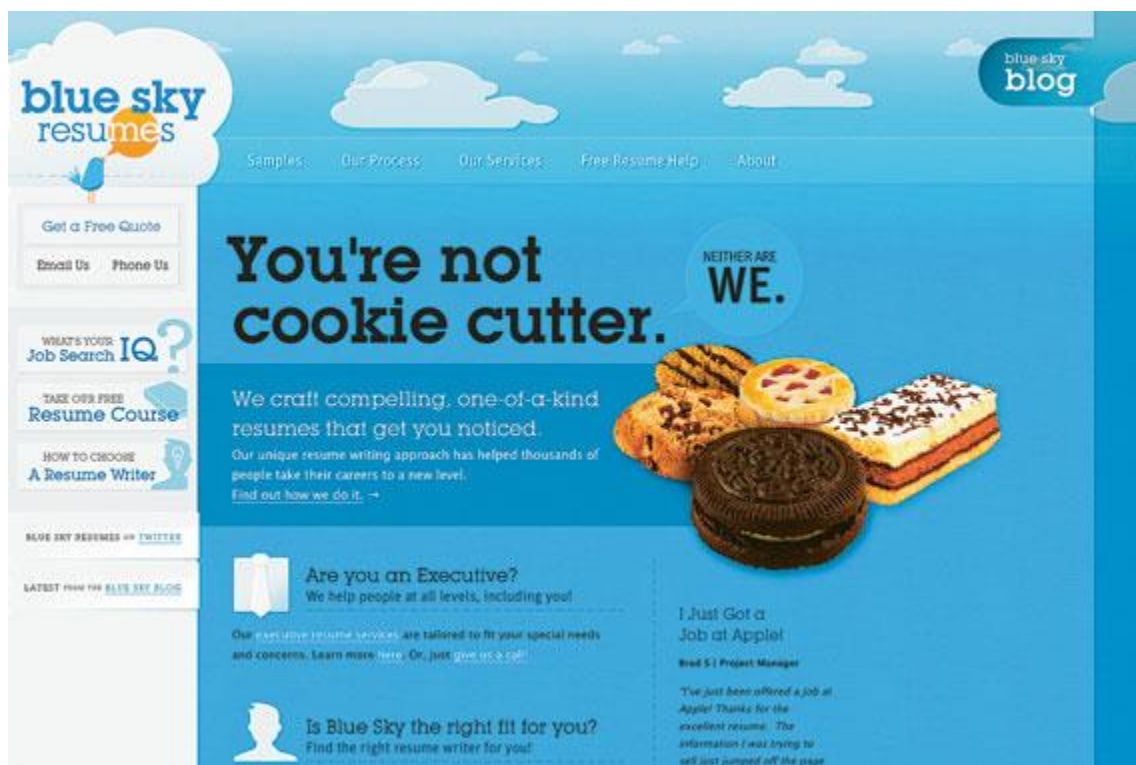
## **Игра по-крупному: редизайн Blue Sky Resumes**

Если вы создаете новый сайт и готовы к значительным переменам, то можете объединить бренд, дизайн и основной посыл в стратегию эмоционального дизайна. Blue Sky Resumes (<http://blueskyresumes.com>) – сервис, помогающий людям создавать отличные резюме, – сделал именно это. Сайт обрел новый облик в 2010 году благодаря усилиям дизайн-агентства из Южной Каролины Squared Eye (<http://squaredeye.com>) во главе с Мэтью Смитом.

Прежде чем приступить к работе, агентство изучило сайты конкурентов Blue Sky Resumes. Многие из них выглядели одинаково: низкопробные фотографии из фотостоков, унылые цвета и скучные шрифты – все это производило печальное впечатление. У них отсутствовала всякая индивидуальность – сложно было поверить, что с их помощью кто-то найдет работодателя, способного сыграть решающую роль в его карьере.

После общего ребрендинга компании силами агентства Able Design (<http://designedbyable.com>), Squared Eye разработала сайт, представляющий Blue Sky Resumes как идеальный выбор для молодых технически подкованных профессионалов, которые не хотят, чтобы их резюме было лишь одним из стопки. Сузив аудиторию, команда Squared Eye придала бренду индивидуальность, наслаждаясь свободой творчества и избегая шаблонных подходов, за которые цепляются остальные резюме-сервисы.

Дизайн сайта обыгрывает название компании (**рис. 7.3**) и олицетворяет оптимистичное будущее, что само по себе служит сильным посылом, особенно во времена рецессии, когда множество людей остались без работы.



**Рис. 7.3.** После редизайна сайт Blue Sky Resumes обрел неформальную индивидуальность, что значительно повысило уровень его конверсии

Плывущие облака, оригинальный текст и сильный, но неформальный шрифт с засечками в заголовке – вот лишь некоторые элементы дизайна, объясняющие пользователям, что Blue Sky Resumes уникален, как и они сами. Вот как Мэтью Смит описывает процесс его создания:

*Я хотел сконструировать не просто свежий дизайн, но и технологию, которую с удовольствием будут использовать в современном мире, вот почему для усиления индивидуальности дизайна мы использовали @font-face<sup>[27]</sup> и необычный макет. Все эти технологии в сочетании с хорошими фотографиями и остроумными находками сделали сайт приятным и энергичным. Мы протестировали его с помощью клиентов Blue Sky Resumes и получили прекрасные отзывы.*

Запуская свой новый сайт, компания Blue Sky Resumes была уверена, что это поможет ее бизнесу, но она не могла даже представить, насколько впечатляющими окажутся результаты. Количество предложений выросло на 15 % в месяц, средний доход на одного клиента – тоже на 15 %. Число клиентов увеличивалось на 65 % ежемесячно, а общая прибыль – на невероятные 85 %. Конверсия возросла с неплохих 25 до 36 %.

Другими словами, новый сайт Blue Sky Resumes завоевал внимание пользователей, помог выстроить с ними прочные отношения и тем самым способствовал росту бизнеса. И что особенно впечатляет – команда Blue Sky Resumes ничего не меняла в своей маркетинговой политике. Конверсия и доходы возросли исключительно благодаря оформлению сайта, основой которого стал эмоциональный дизайн.

У сооснователя Blue Sky Resumes Луизы Флетчер есть свое мнение о том, почему редизайн смог увеличить бизнес-показатели:

*Цифры показывают, что дизайн сайта убедил потенциальных клиентов стать реальными. Иными словами, они приняли решение еще до того, как связались с нами. Отсюда и рост конверсии на 50 %.*

Вскоре после проведения редизайна с Blue Sky Resumes связался креативный директор журнала O, the Oprah Magazine и попросил разрешения упомянуть о них в статье о женщинах, желающих сменить профессию. Почему он выбрал именно Blue Sky? Потому что сайт представлял их как компанию, которая заботится об интересах своих клиентов. Они отличались от конкурентов, поставивших сбор резюме на поток ради прибыли. Дизайн же сайта Blue Sky Resumes ясно дает понять, что эта компания больше всего ценит личность.

Руководители Blue Sky Resumes не сразу одобрили выбранное Squared Eye направление. Оно казалось рискованным, потому что слишком отличалось от привычного. Но в итоге именно благодаря яркой индивидуальности их бизнес резко пошел в гору.

Blue Sky Resumes сделала ставку на редизайн, а CoffeeCup Software использовала тщательно продуманный единовременный ход. Но есть и третий вариант.

## **Компромисс: постепенное улучшение**

Можно экспериментировать с эмоциональным дизайном, применяя незначительные временные нововведения, как в случае с CoffeeCup Software, или пройти весь путь от начала до конца, проведя ребрендинг и редизайн, как это сделали в Blue Sky Resumes. Но существует и еще один подход, который вы можете использовать при создании эмоционального дизайна. Если вы читали A List Apart, журнал для разработчиков веб-сайтов, то знаете о концепции прогрессивного улучшения (<http://bkaprt.com/de/13>). Согласно этой концепции следует создавать сайты, отвечающие общепринятым требованиям, и добавлять дополнительные функции для тех, кто использует новые версии браузеров.

Прогрессивное улучшение – вторая натура для тех, кто создает сайты по принятым стандартам.

Как явствует из примера с интерфейсом MailChimp, юмор и положительные эмоции помогли нам обрести верных последователей. Однако у этой медали была и обратная

сторона: многие люди восторгались нашим чувством юмора, но некоторые просто ненавидели все эти шуточки, да и приложение в целом. Просто этот стиль им не подходил – мы не подходили друг другу, как масло и вода.

Однако мы не собирались отказываться от индивидуального стиля бренда только потому, что кому-то он пришелся не по вкусу. Мы нашли решение, которое заставило стихнуть бурю негативных эмоций в Twitter и уменьшить поток обращений в службу поддержки с жалобами на лицо бренда. Таким решением стало создание режима «ворчун» – опции, позволявшей отключить шуточные приветствия и скрыть раскиданные по всему интерфейсу неформальные словечки. Его активация делала сайт достаточно строгим, что устраивало тех, кого наш юмор раздражал.

Буду откровенен: я был принципиальным противником режима «ворчун». Мне казалось, что, внедряя его, мы отказываемся именно от того, что в первую очередь отличает нас от всех остальных. К счастью, мое беспокойство о том, что он изменит наш бренд, не оправдалось.

Спустя год после запуска режима «ворчун» мы решили посмотреть, сколько наших пользователей его включили. Я очень боялся узнать результаты, потому что, если таких большинство, нам пришлось бы серьезно подумать, что делать с созданным нами дизайн-образом. Оказалось, что на режим «ворчун» перешли всего 0,007 % наших пользователей. Так мы убедились, что, несмотря на присутствие нескольких ворчунов, не разделяющих наших взглядов на бренд MailChimp, гораздо больше людей их принимают и получают удовольствие от того же, что и мы. Я считаю, что ради этого можно было рискнуть.

Прогрессивное улучшение может оказаться полезным и в вашем случае: поможет успокоить клиентов или начальство, утихомирить тех, кто не понимает индивидуальности вашего сайта. Теперь для аргументации у вас есть и цифры.

Итак, я привел доказательства ценности эмоционального дизайна, осталось дать ответ только на один вопрос: как убедить начальника.

## **Убедить начальство**

Убедить босса или клиента в необходимости кардинальных изменений бывает очень непросто. Вы уже вооружены наглядными примерами и показателями, которыми можете подкрепить свои предложения, поэтому все, что вам нужно, это план.

Начнем с общих вопросов. Ваша компания или клиент хотят и могут провести ребрендинг или редизайн своего сайта, чтобы выстроить взаимоотношения с аудиторией? Если речь не идет о редизайне, будут ли целесообразны небольшие изменения в дизайне сайта или бренда? Если вы ответили «да» на один из этих вопросов, начните с создания дизайн-образа, описанного в третьей главе.

Даже если ваш бренд уже находит отклик у клиентов, дизайн-образ поможет вам понять, какими вы хотите видеть ваши взаимные отношения с аудиторией. Это отличный инструмент в ваших с начальством переговорах об эмоциональном дизайне. Вместо того чтобы выдвигать предложения со словами «Мне кажется, было бы неплохо, если...», вы можете сослаться на дизайн-образ и говорить: «Индивидуальность нашего бренда – это... Сделав новый дизайн, мы будем выгодно отличаться от конкурентов и более эффективно взаимодействовать с нашими клиентами».

Свяжите ваши идеи с бизнес-целями компании и избегайте аргументов, базирующихся на личном мнении. И тогда вы сделаете предложение, от которого будет сложно отказаться.

Научный подход и знание психологии – неперенные составляющие всех примеров, которые я привел в этой книге. Не бойтесь сослаться на принципы, о которых вы узнали. Ведь главное в эмоциональном дизайне не белые и пушистые впечатления, а то, что он играет огромную роль в процессе принятия пользователями решений. Чем эффективнее вы его применяете, тем выше уровень конверсии и показатели продаж вашего сайта.

Используйте примеры из этой книги в качестве отправных точек вашего разговора с начальством. Показав руководителю, что вы провели самостоятельное исследование на тему оптимизации вашего сайта, вы произведете хорошее впечатление, и разговор с самого начала пойдет в нужном ключе. Привяжите один или два примера из книги к проекту, над которым вы уже работали, и босс поймет, насколько эти идеи важны для вашей компании. Убедитесь, что эти примеры подходят для вашего бренда, чтобы не отвлекать босса от сути вашей концепции и не перегружать его лишними деталями. Помните, что эмоциональный дизайн ни в коем случае не должен применяться в ущерб удобству, функциональности или надежности.

Не пытайтесь сразу радикально изменить образ вашего сайта, сначала попробуйте выбрать ключевой показатель, который вам хотелось бы улучшить, например среднее время, проведенное пользователем на сайте. Слегка преобразуйте ваш интерфейс, руководствуясь принципами эмоционального дизайна, а затем воспользуйтесь программой, подобной Google Site Optimizer (<http://bkaprt.com/de/14>), чтобы протестировать сделанные изменения. Если показатели улучшатся, у вас будет сильный аргумент, чтобы убедить руководителя внедрить эмоциональный дизайн и в другие разделы вашего сайта – с цифрами не поспоришь.

Когда на человеке лежит ответственность за результат, изменения почти всегда кажутся ему рискованными. Ваша задача – убедить руководителя, что в случае реализации ваших идей компания может добиться выдающихся результатов и что ради этого стоит пойти на небольшой риск.

## **Заключение**

В этой небольшой книге мы прошли немалый путь, в ней я рассказал вам о применении принципов дизайна и психологии на примерах Wufoo, Betabrand, Housing Works, Mint,



Flickr и Blue Sky Resumes. Несмотря на то, что аудитория, контент и дизайн этих сайтов различны, у них есть нечто общее: создатели каждого из них ценят мастерство и индивидуальность, что позволяет их пользователям видеть живых людей за компьютерными интерфейсами.

У каждого из этих сайтов тщательно продуманный контент и отличный дизайн. Сохраняя функциональность, надежность и удобство в работе, они сделали и следующий шаг – сформировали у своих пользователей положительный опыт взаимодействия. Эмоциональный дизайн позволяет построить с аудиторией такие отношения, о которых мы прежде не могли и мечтать. Раньше мы проектировали сайты, заполненные неодушевленными образами; это был декоративный фасад, к которому аудитория через некоторое время теряла интерес. Сегодня мы можем привнести в работу часть своей личности – наши пользователи могут почувствовать, что общаются с реальными людьми, а не с корпоративными аватарами. Они любят нас за искренность, они доверяют нам, потому что видят в нашем бренде свое отражение, и, если мы допускаем ошибки, они обычно их нам прощают.

В третьей главе я просил вас вспомнить человека, который произвел на вас сильное впечатление при первой встрече. Скорее всего, у вас с ним было так много общего, что вы легко шутили и рассказывали друг другу личные истории. У вас возникло чувство, что вы хорошо знаете этого человека и доверяете ему. Помните эти ощущения? Надеюсь, что да, потому что именно они и есть то стартовое условие, которое необходимо для создания эмоционального дизайна.

Мы не просто разрабатываем страницы. Мы дарим человеку новый опыт. Подобно адептам движения Arts and Crafts, мы знаем, что вкладывать в работу частичку души не просто возможно – это крайне необходимо.

## **Благодарности**

Эта книга не оказалась бы в ваших руках, если бы Джеффри Зельдман, Мэнди Браун и Джейсон Санта-Мария не предоставили мне эту возможность. Я счастлив стать одним из цветов в «радуге познания» Book Apart и с гордостью занимаю место среди прекрасных авторов этого издательства.

Я безумно благодарен Мэнди Браун и Кристе Стивенс, которые сделали так, что я выгляжу куда лучшим писателем, чем есть на самом деле. Они терпеливо ждали, пока я смогу придать своим мыслям какую-то форму, и предлагали мне помощь каждый раз, когда чувствовали, что я в ней нуждаюсь. Мэнди и Криста, вы превратили написание этой книги в удовольствие, большое спасибо вам за это.

Уитни Хесс дала массу ценных советов на первом этапе работы над рукописью, что помогло мне начать движение в правильном направлении. Я благодарен ей за ее профессиональное мнение и острый взгляд, которым она оценивала мою книгу.

Я много лет восхищаюсь работой Джареда Спула в области исследований пользовательского взаимодействия и его готовностью помочь всем нам как можно лучше удовлетворять потребности клиентов. Для меня большая честь, что он написал предисловие к этой книге.

Бен Честнат и Мэтью Смит оказали мне незаменимую помощь в работе над книгой. На протяжении целого года Бен был для меня источником вдохновения и множества интересных примеров. Он также создал поистине шедевральное рабочее место, где я мог тщательно обдумывать массу идей (в основном те, о которых я рассказываю в этой книге).

За это я выражаю ему свою бесконечную благодарность.

Мэтью Смит, прочитав мое письмо с просьбой дать оценку нескольким образцам эмоционального дизайна, прислал мне в ответ огромное число новых примеров, которые очень помогли мне в работе. Спасибо, Мэтью!

Тайрик Кристиан оказал мне неоценимую помощь при написании третьей главы. Он помог описать примеры дизайн-образов в понятной любому читателю форме. Я был счастлив получить такую помощь.

Мне было непросто работать над этой книгой, и, чтобы сохранить энтузиазм, мне требовалась поддержка. Моя жена Джейми дала мне возможность работать, взяв на себя основную массу домашних дел и подбадривая меня, когда я больше всего в этом нуждался. Она поддерживает меня как никто другой. И я очень счастлив, что она рядом.

Вскоре после того, как я начал писать эту книгу, я стал отцом. Мой сын Оливер подарил мне больше мыслей об эмоциональном дизайне, чем многие процитированные в этой книге именитые дизайнеры и мыслители. Опекая его, я стал лучше, и за это говорю ему спасибо.

## **Приложение**

### **Полные веб-адреса упомянутых в книге источников**

#### **Глава 1**

1. <http://gettingreal.37signals.com/>

#### **Глава 3**

2. <http://www.flickr.com/photos/clagnut/4947389773>

3. [http://en.wikipedia.org/wiki/File: Bundesarchiv\\_Bild\\_146II-732,\\_Erholung\\_am\\_Flussufer.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Bundesarchiv_Bild_146II-732,_Erholung_am_Flussufer.jpg)

4. <http://www.webdesignerdepot.com/2008/12/why-mood-boards-matter/>
5. <http://daringfireball.net/linked/2009/04/02/designing-convertbot>

#### Глава 4

6. <http://dribbble.com/shots/14379-Profile>

#### Глава 6

7. <http://blog.flickr.net/en/2006/07/19/temporary-storage-glitch/>
8. <http://www.flickr.com/photos/14922438@N00/194463892/>
9. <http://www.flickr.com/photos/41225983@N00/193706751/>
10. <http://interactions.acm.org/content/?p=1226>

#### Глава 7

11. [http://www.coffeecup.com/forums/search/?q=%22Guess+I+could+have+waited+for+today+if+all%22&in=81&type=contents&view=posts&search=true&button\\_search.x=54&button\\_search.y=-106&button\\_search=true](http://www.coffeecup.com/forums/search/?q=%22Guess+I+could+have+waited+for+today+if+all%22&in=81&type=contents&view=posts&search=true&button_search.x=54&button_search.y=-106&button_search=true)
12. <http://www.alistapart.com/articles/understandingprogressiveenhancement/>
13. <http://google.com/websiteoptimizer>
14. <http://amzn.com/1592535879>
15. <http://getmentalnotes.com/>
16. <http://amzn.com/0465051367>
17. <http://amzn.com/0393334775>
18. <http://amzn.com/014303622X>
19. <http://amzn.com/030746086X>
20. <http://amzn.com/0979777747>
21. <http://amzn.com/0321607376>
22. <http://uxmag.com/design/beyond-frustration-three-levels-of-happy-design>
23. <http://uxmag.com/design/the-psychologists-view-of-ux-design>

24. <http://uxmag.com/design/organized-approach-to-emotional-response-testing>
25. <http://boxesandarrows.com/view/emotional-design>

## Рекомендуемая литература

При решении визуальных и концептуальных проблем необходимо следовать основополагающим принципам дизайна. Скажу прямо: если вы с ними не знакомы, вам суждено постоянно поддаваться искушению украшать свои сайты бессмысленными образами. Если вы можете позволить себе купить лишь одну книгу по дизайну, то пусть это будет книга Джил Батлер, Кристины Холден и Уильяма Лидвелла *Universal Principles of Design: 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal, Make Better Design Decisions, and Teach Through Design* (<http://bkaprt.com/de/15>).

Разумеется, я не первый человек, кто обнаружил связь между дизайном и эмоциями. Легендарный дизайнер и мыслитель Дональд Норман исследует причины нашей любви к тем или иным продуктам в своей книге *Emotional Design* (<http://bkaprt.com/de/17>).

За каждой концепцией лежит огромный пласт научных, в частности психологических, изысканий. Если вы хотите глубже окунуться в магический мир человеческого сознания, начните с книг Стивена Пинкера *How the Mind Works* (<http://bkaprt.com/de/18>) и Антонио Домасио *Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain* (<http://bkaprt.com/de/19>).

В книге Янгми Мун *Different: Escaping the Competitive Herd* (<http://bkaprt.com/de/20>) рассматривается вопрос о том, почему некоторым брендам удается выделиться из общей массы и обрести неповторимое лицо.

Доктор Джон Медина рассказывает о связях, возникающих в мозге, и о том, как они влияют на наше поведение. Прочтите его книгу *Brain Rules: 12 Principles for Surviving and Thriving at Work, Home, and School* (<http://bkaprt.com/de/21>).

Если вы только начинаете исследовать вопросы пользовательского взаимодействия, то вам будет полезна книга Рассы Ангера и Каролин Чендлер *A Project Guide to UX Design: for User Experience Designers in the Field or in the Making* (<http://bkaprt.com/de/22>).

## Помощь онлайн

Писатель и преподаватель Стивен Андерсон провел обширное исследование принципов эмоционального дизайна. Результаты исследования он представил в виде карточек *Mental Notes*, каждая из которых отражает оригинальный принцип эмоционального дизайна: <http://bkaprt.com/de/16>

В журнале UXMag можно найти массу интересных статей на темы психологии, эмоций и пользовательского взаимодействия. Вот лишь некоторые из моих самых любимых:

- Дана Чизнел, Beyond Frustration: Three Levels of Happy Design: <http://bkaprt.com/de/23>;
- Сьюзан Вейнсченк, The Psychologist's View of UX Design: <http://bkaprt.com/de/24>;
- Натаниэль Бем, Organized Approach to Emotional Response Testing: <http://bkaprt.com/de/25>.

Тревор ван Горп в своей статье Emotional Design with A.C.T.: Part 1 рассказывает о роли личности в эмоциональном дизайне: <http://bkaprt.com/de/26>.

Полный текст интервью с дизайнерами, которые я провел в процессе подготовки этой книги, а также ссылки на другие ресурсы, полезные дизайнеру-энтузиасту, ждут вас в моем блоге, где я продолжаю делиться результатами своих исследований (<http://aaronwalter.com/tag/emotional-design>).

## **Об авторе**



Аарон Уолтер – ведущий дизайнер пользовательских интерфейсов компании MailChimp. До этого в течение десяти прекрасных лет он делился опытом с жадными до знаний веб-дизайнерами в колледжах по всем Соединенным Штатам. В наши дни свою страсть обучать других он реализует через проект The Web Standards Project’s InterACT (<http://interact.webstandards.org>). Аарон живет со своей женой и сыном в городе Афины, штат Джорджия, и собирается помимо своей основной специальности освоить профессию баристы.

## **Примечания**

## 1

Автор имеет в виду известную серию рекламных роликов пива Bud, герои которых постоянно использовали характерное приветствие. *Здесь и далее прим. ред.*

[\(обратно\)](#)

## 2

Chief Executive Officer (англ.) – высшая исполнительная должность в компании. В принятой в России иерархии аналог генерального директора.

[\(обратно\)](#)

## 3

Arts and Crafts – движение «искусств и ремесел», возникло в XIX столетии в Англии. Одним из его основоположников был художник Уильям Моррис.

[\(обратно\)](#)

## 4

Пузырь доткомов – стремительный рост капитализации интернет-бизнесов в период с 1995 по 2000 год. Лопнул 10 марта 2000 года, когда произошло обвальное падение индекса высокотехнологичных компаний NASDAQ. В результате сотни интернет-компаний обанкротились, были ликвидированы или проданы.

[\(обратно\)](#)

## 5

В оригинале: user experience designer. В буквальном переводе – дизайнер пользовательского опыта. Термин user experience в широком смысле означает ощущения, возникающие у человека при непосредственном взаимодействии с объектами окружающего мира. В настоящее время в сфере информационных технологий сложилась практика перевода данного термина как «опыт взаимодействия». Это понятие применяется для описания ощущений и реакции пользователей при посещении сайта, работы с приложением и т. п. В данном контексте речь идет о разработке дизайна интерфейса.

[\(обратно\)](#)

## 6

Юзабилити – в буквальном переводе «возможность использования». Понятие, обозначающее уровень удобства предмета (в первую очередь утилитарного, а не эстетического) для использования в заявленных целях.

[\(обратно\)](#)

## 7

АМС Pacer – инновационная модель, созданная компанией American Motors Corporation (АМС) в марте 1975 года. Позиционировалась как «первый широкий маленький автомобиль», не уступающий по уровню комфорта своим полноразмерным собратьям. Машина имела очень необычный, футуристический для тех лет дизайн – округлые формы и большую площадь остекления.

[\(обратно\)](#)

## 8

Часть лимбической системы, отвечающая за регуляцию сердцебиения и кровяного давления.

[\(обратно\)](#)

## 9

Названия марок на сайте активно используют различные каламбуры. Так, Cornarounds – это переделанное слово corduroy («корд», «велвет»). Имеются также Sons of Britches (буквально «сыны штанов», переделка выражения «сукины дети») и т. д.

[\(обратно\)](#)

## 10

Lingua franca – язык, используемый как средство межэтнического общения в определенной сфере деятельности. Изначально так назывался смешанный язык, на котором говорили в Средиземноморье. На постсоветском пространстве эту роль исполняет русский язык.



[\(обратно\)](#)

## 11

Розеттский камень – плита с выбитыми на ней текстами, найденная в Египте в 1799 году. Именно эта находка позволила ученым расшифровать египетские иероглифы.

[\(обратно\)](#)

## 12

Издание на русском языке: Брингхерст Р. Основы стиля в типографике. М.: Д. Аронов, 2006.

[\(обратно\)](#)

## 13

Дональд Норман (1935) – американский психолог, почетный профессор в области когнитивных наук университетов Калифорнии и Сан-Диего, профессор Северо-Западного университета. Входит в многочисленные экспертные комиссии, включая редакционную коллегию Британской энциклопедии.

[\(обратно\)](#)

## 14

The Love Bug – фильм 1968 года, известен также под названием «Влюбленная малютка».

[\(обратно\)](#)

## 15

Mood board – тип визуального представления идеи, часто делается в виде коллажа, передающего общее настроение или стиль.

[\(обратно\)](#)

## 16

«Пасхальное яйцо» (англ. Easter Egg) – разновидность секрета, оставляемого в игре, фильме или программном обеспечении создателями. Пасхальные яйца играют роль своеобразных шуток для внимательных игроков или зрителей.

[\(обратно\)](#)

## 17

Гик (англ. geek) – сленговое выражение, обозначающее людей, увлеченных технологиями, в том числе компьютерными.

[\(обратно\)](#)

## 18

**Джеймс Стюарт** – знаменитый американский актер «золотой эры» Голливуда, снявшийся в более чем ста фильмах. **Эди Иззард** – популярный британский стендап-комик и актер. Его комедийный стиль: хаотичный, эксцентричный монолог и пантомимы.

[\(обратно\)](#)

## 19

Маллет – стиль прически, при котором волосы коротко подстрижены спереди и по бокам, а сзади остаются длинными.

[\(обратно\)](#)

## 20

Фолловер (от англ. follower – «последователь») – на твиттер-сленге этим словом называют пользователя, который подписался на обновления вашего микроблога.

[\(обратно\)](#)

## 21

The Sims – стратегическая игра с множеством разновидностей, симулятор реальности, в которой игрок может создавать персонажей, наделять их характерами и желаниями, подбирать им гардероб.

[\(обратно\)](#)

## 22

Super Mario Brothers – игра аркадного типа (так называемая платформа), разработанная компанией Nintendo в 1985 году. Игрок следует установленному сюжету и собирает предметы, без которых не может перейти на следующий уровень.

[\(обратно\)](#)

## 23

Хэштег – ключевое слово в тексте в Twitter, помогающее быстро найти сообщения на определенную тему.

[\(обратно\)](#)

## 24

Издание на русском языке: Киссейн Э. Элементы контентной стратегии. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012.

[\(обратно\)](#)

## 25

Криптонит – минерал с фантастическими свойствами из саги про Супермена.

[\(обратно\)](#)

## 26

Издание на русском языке: Круг С. Не заставляйте меня думать. СПб.: Символ-плюс, 2008.

[\(обратно\)](#)

## 27

Правило @font-face позволяет задать настройки шрифта и использовать на сайте любой шрифт, не установленный у пользователя на компьютере.

[\(обратно\)](#)

## Оглавление

- [От партнера российского издания](#)
- [Предисловие](#)
- [1. Эмоциональный дизайн](#)
- [Какими мы были](#)
- [Хеллоу, Маслоу](#)
- [Освоить основы](#)
- [Удобный = съедобный](#)
- [Wufoo: больше чем польза](#)
- [Эмоции и память](#)
- [Принцип эмоционального дизайна](#)
- [2. Дизайн для людей](#)
- [То, что нас объединяет](#)
- [Человеческая природа и дизайн](#)
- [Мир – наше зеркало](#)
- [Различия: плохо или хорошо?](#)
- [Ограничения процессора](#)
- [Бренд и контраст](#)
- [Власть эстетики](#)
- [Основа эмоционального дизайна](#)
- [3. Индивидуальность](#)
- [Индивидуальность – основа для эмоций](#)
- [Краткая история индивидуального стиля в дизайне](#)
- [Моделирование «персонажей»](#)
- [Создание образа для вашего сайта](#)
- [Tapbots: робот и любовь](#)
- [Carbonmade: осьминоги, единороги и усищи](#)
- [Housing Works: имя и лицо](#)
- [Сила индивидуальности](#)
- [4. Эмоциональное взаимодействие](#)
- [Удивление и радость](#)
- [Photojojo: атака услужливых кукол](#)
- [Wufoo: удивительно личное сообщение](#)
- [Предвкушение, эксклюзивность и статус](#)
- [Новый Twitter](#)
- [Говорить «вы можете» вместо «вы должны»](#)
- [Эффект предшествования](#)
- [MailChimp: случайный эффект предшествования](#)

- [Нет никакой формулы](#)
- [5. Преодолевая препятствия](#)
- [Доверять интуиции](#)
- [Анатомия интуитивного решения](#)
- [Mint: деньгам не до смеха](#)
- [Dgorbox: взятка – лучший стимул к путешествию](#)
- [Апатия](#)
- [Если успех не приходит сразу](#)
- [6. Умение прощать](#)
- [Flickr: как делать из лимонов лимонад](#)
- [Реакция на события: фактам время, потехе час](#)
- [Невоспетый герой возрождения Flickr](#)
- [7. Награда за риск](#)
- [Начать с малого: программы CoffeeCup Software](#)
- [Игра по-крупному: редизайн Blue Sky Resumes](#)
- [Компромисс: постепенное улучшение](#)
- [Убедить начальство](#)
- [Заключение](#)
- [Благодарности](#)
- [Приложение](#)
- [Полные веб-адреса упомянутых в книге источников](#)
- [Рекомендуемая литература](#)
- [Помощь онлайн](#)
- [Об авторе](#)