

100 reguł designu + 10 zasad dobrego designu Dietera Ramsa = 100

William Lidwell, Kritina Holden i Jill Butler sformułowali swego czasu (2003) sto uniwersalnych reguł skutecznego designu, traktując rzecz bardzo szeroko i dogłębnie. Warto się, moim zdaniem, z nimi zapoznać i odnieść je do dzisiejszej sytuacji społeczno-gospodarczej. Stąd przytaczam niżej ich streszczenie (w moim przekładzie) in extenso, dodając to i owo dla lepszego zrozumienia.

1. Reguła 80/20. Duży procent oddziaływań w dużym systemie spowodowany jest przez mały procent możliwych zmiennych. Stąd ważna jest koncentracja surowców dla uzyskania racjonalnego designu. Nie każdy element ma tę samą wartość dla danego rozwiązania.
2. Brak barier. Obiekty i środowiska powinny być tak kształtowane, aby możliwie wiele ludzi mogło ich bez zmian używać. Ludzie o różnych kompetencjach mają moc używać jakiegoś urządzenia z uwagi na: postrzegalność (produkcja informacji za pomocą redundantnych zabiegów kodowania), używalność, zrozumiałość (eliminowanie zbędnej kompleksowości), wytrzymałość (minimalizowanie występowania skutków błędów, odwracalne akcje).
3. Advance Organizer. Zapośredniczanie nowych informacji na podstawie istniejącej wiedzy (prezentacja całości zagadnienia): raz, jako wyjaśniający, dwa, jako porównawczy advance organizer, stosując zawsze procedurę: posiadana wiedza + nowe informacje.
4. Estetyka i używalność. Estetyczny design odczuwany jest jako przyjaźniejszy dla użytkownika niż mniej estetyczny. Coś estetycznego odczuwa się jako prostsze niż mniej estetyczne rozwiązania, niezależnie od tego, czy rzeczywiście tak jest.
5. Affordance. Właściwość w kształtowaniu obiektu lub środowiska, która wywołuje u użytkownika określone, intuicyjne zachowanie; na przykład kiedy coś współgra z funkcją, jaką ma spełniać (uchwyt przy drzwiach sugeruje ciągnięcie, blaszka na drzwiach – pchanie). Design musi sugerować zamierzoną funkcję oraz wykluczać fałszywe stosowanie.
6. Kierunek. Teksty na stronie, layout. Oko biegnie od lewej do prawej i od góry do dołu. Stąd stosujemy zblokowany tekst tylko dla kompleksowych konstrukcji tekstowych.
7. Archetypy to uniwersalnie obowiązujące wzory tematów i form, które powstają z immanentnych skłonności lub predyspozycji człowieka.
8. Stereotypy atrakcyjności. Coś atrakcyjnego uznawane jest za bardziej pozytywne niż coś nieatrakcyjnego.
9. Schemat dziecka.

10. Chunking. Technika, przy której wiele jednostek informacyjnych sprowadzonych zostaje do ograniczonej liczby elementów lub chunks, aby łatwiej było te informacje opracować i łatwiej je sobie przypomnieć. Pamięć krótkotrwała zapamiętać może maksymalnie 4 chunks (plus/minus 1), na przykład listę składającą się z pięciu słów przez 30 sekund.
11. Klasyczna kondycjonalizacja. Połączenie bodźca z nieświadomą fizyczną lub emocjonalną reakcją.
12. Prawo zamkniętości. Skłonność widzenia grupy poszczególnych elementów jako rozpoznawalny wzór, postrzeganie wzorów w jednostkowych elementach. Bazuje na naszej ogólnej skłonności do konstruowania wzorów.
13. Dysonans kognitywny. Uczucie dyskomfortu wynikające ze sprzeczności między poglądami, myślami i opiniami. Dostarcza się dysonanтных kognicji i oferuje jednocześnie proste mechanizmy dla rozwiązania dysonansu.
14. Kolor. Wywołuje zainteresowanie, grupuje elementy, zapośrednicza treści, wzmacnia estetykę. Dotyczy: a) palety kolorów (oszczędne stosowanie kolorów); b) kombinacji kolorów: analogowe kolory (obok siebie w kole kolorów), komplementarne kolory (naprzeciwko siebie), triadyczne i tetradyczne kolory; na pierwszym planie ciepłe, a w tle zimne kolory; jasna szarość jest 'bezpiecznym' kolorem dla grupowania elementów i nie konkuruje z innymi; c) nasycenie kolorów: nasycone (czyste) kolory zwiększają uwagę, zgaszone jasne oddziałują przyjaźnie i profesjonalnie, a zgaszone ciemne – poważnie i profesjonalnie, czyste kolory działają pobudzająco i dynamicznie, czyste kolory należy jednak stosować z umiarem; d) symbolizm (kolorów) nie istnieje, stąd należy przedtem sprawdzić, jak określone kolory działają w grupie docelowej.
15. Wspólny los. Elementy poruszające się w tym samym kierunku, postrzega się bardziej jako przynależne do siebie, niż poruszające się w różnych kierunkach lub statyczne. Odczuwamy przynależność, kiedy coś porusza się w tym samym kierunku czyli wspólnie. I odwrotnie. W ten sposób tworzy się strategie grupowań i zależności.
16. Porównanie. Prezentacja zależności i wzorów w zachowaniach systemów o dwóch lub więcej zmiennych systemowych. Kluczowe techniki: a) jabłka z jabłkami = ta sama jednostka pomiarowa, b) jednostkowy kontekst = wszystko na jeden rzut oka, c) benchmarks = dane porównawcze dla prezentowanych danych, relacjonalizacji, bazy porównań.
17. Potwierdzenie. Technika, za pomocą której zapobiega się niechcianym akcjom, weryfikując akcję przed jej wykonaniem. Stosować należy przy krytycznych i nieodwracalnych akcjach. Zapobiega przeoczeniom. Ale – nie stosować zbyt często.
18. Konsystencja. Używalność danego systemu się polepsza, kiedy podobne części prezentowane są w podobny sposób. Istnieją cztery rodzaje: a) estetyczna konsystencja (styl, wygląd, efekt rozpoznania; b) funkcjonalna (znaczenie + akcja są

skonwencjonalizowane), c) wewnętrzna (z innymi elementami systemu, daje zaufanie), d) zewnętrzna (z innymi elementami w środowisku).

19. Stałość/konstancja. Skłonność traktowania obiektów jako niezmiennych mimo zmian w sensorycznym inpuście. Stałość wielkości, jasności, formy, głośności.

20. Constraint. Ograniczenie możliwych akcji w danym systemie. Czynniki design przyjaźniejszym w użyciu i redukują kwotę błędów. Mamy dwa rodzaje: fizyczne constraints (ścieżki, osie, bariery) i b) psychologiczne (ograniczają liczbę możliwych akcji, wpływając na to, jak ludzie postrzegają swe środowisko) w trzech rodzajach: b1) symbole (język lub symbole), b2) konwencje (wyuczona tradycja lub przyzwyczajenia); b3) mappings (wpływają na zachowanie za pośrednictwem postrzeganych zależności między różnymi elementami).

21. Sterowanie. Możliwości sterowania systemem powinny być dostrojone do poziomu wydolności i doświadczenia użytkowników. To znaczy, zawsze stawiamy do dyspozycji więcej możliwości dla realizacji danego zadania. Ale tylko wtedy, kiedy system używany jest długoterminowo, a więc można się wraz z nim i za jego pomocą uczyć.

22. Konwergencja. Proces, w którym w wielu systemach rozwijają się niezależnie od siebie podobne cechy i właściwości. Optymalna strategia powinna być możliwie najbardziej zbliżona do tego, co w środowisku i tak już funkcjonuje, a ponieważ już długo funkcjonuje, więc już jest optymalne. Stabilne środowiska o konwergentnych systemowych designach są jednak otwarte tylko na małe innowacje i względnie mało kreatywne. Niestabilne środowiska bez konwergentnych systemów tolerują więcej innowacji i słabiej wskazują kierunek dla skutecznych rozwiązań. Wniosek – stosować z(a)miennie.

23. Zasada kosztów i korzyści. Jakies działanie będzie kontynuowane tylko wtedy, kiedy korzyść z niego jest większa od kosztów lub im równa. Odnosi się to do wszystkich aspektów designu. Przy tym trzeba dobrze przemyśleć, jakie aspekty są kosztami, a jakie korzyściami. Koszty interakcji to te, które wynikają z kompleksowości designu. Rada – zawsze należy uwzględniać zarówno koszty, jak i korzyści.

24. Defensible Space. Przestrzeń z punktami oznakowania, możliwościami kontroli i jasnymi informacjami o zastosowaniu i stosunkach własności. Terytorialność, kontrola, symboliczne bariery.

25. Głębia wykonania. Informacje, które należy szczegółowo analizować, zatrzymuje się w pamięci lepiej, niż kiedy oferowane są powierzchownie analizowalne informacje. Dwie metody: mechaniczne przypominanie (bazujące na czystym powtarzaniu) i elaboracyjne przypominanie (głęboka analiza informacji). Druga metoda jest lepsza, ponieważ dłużej zapamiętuje się jej wyniki. Głębokość opracowania informacji zależy od jej specyficzności, relewancji i stopnia elaboracji (ile się nad czymś zastanawiamy).

26. Cykl generowania procesu. Cztery etapy: a) identyfikacja wymagań wobec produktu, interakcja między designerem a grupą docelową; b) design – przekład punktu (a) na formę, analiza istniejących rozwiązań, test optymalizacji koncepcji; c) realizacja

specyfikacji designu, trzymanie się tych specyfikacji; d) test produktu wśród grupy docelowej, przyjazność w użyciu, niezawodność.

27. Dostęp. Fizyczny lub wizualny dostęp do danego designu. Pierwsze wrażenie w obliczu systemu. Kluczowe elementy dobrego dostępu: minimalne bariery, punkty widokowe (elementy rzucające się w oczy), wizualne zachęty.

28. Błędy. Działanie lub zaniechanie działania o niezamierzonych skutkach. Ludzkie niepowodzenia nie biorą się z ludzkich wad, lecz z błędów w designie. Dwa rodzaje błędów: a) fałszywe/błędne działania: błędy w działaniu lub realizacji, kiedy jakieś działanie nie jest przeprowadzane zgodnie z zamiarem, rezultaty zautomatyzowanych procesów przy zmianie rutyn, ich minimalizację uzyskuje się przez jednoznaczne sprzężenie zwrotne z działaniami i wbudowanie potwierdzeń, b) fałszywe/błędne posunięcia: błędy w zamiarach lub planowaniu, pojawiają się, kiedy dany zamiar jest fałszywy, są wynikiem świadomie przebiegających procesów myślowych, występują jako rezultat stresu; minimalizować można je przez stworzenie orientacji w jakiejś sytuacji lub widoku jej całości, redukcję stresu i kognitywnego obciążenia, wielostopniowe potwierdzenia.

29. Postawa pełna oczekiwań. Postrzeganie i zachowanie zmieniają się w rezultacie własnych oczekiwań lub oczekiwań innych. Postawa oczekiwania poprawia wyniki, te jednak nie utrzymują się zbyt długo. Tu oddziałuje też 'postawa wezwania' = mówi się to, o czym się sądzi, że ten drugi chce to usłyszeć.

30. Efekt kontaktu. Powtarzany kontakt z bodźcami, wobec których mamy neutralne uczucia, powodują wzrost sympatii. Odnosi się tylko do neutralnych i pozytywnych bodźców; negatywne są przez to tylko wzmacniane. Efekt ten z czasem jednak słabnie. Kontakt powinien zawsze być krótki.

31. Face-ism-Index. Relacja twarz-ciało w obrazie, która wpływa na powstanie wrażenia o prezentowanej osobie.

32. Czynniki (wzrostu) pewności. Stosowanie większej ilości elementów, niż byłoby właściwie konieczne, aby zniwelować oddziaływania nieznanymi zmiennymi i zapobiec załamaniu się systemu. Przy każdym designie występują czynniki, które są nieznane, aby to uwzględnić, wbudować trzeba czynniki pewności. Nowy design wymaga więcej, a stary, wypróbowany mniej takich czynników.

33. Pętla sprzężenia zwrotnego. Relacja między zmiennymi danego systemu, przy której skutki jakiegoś wydarzenia wprowadzane są zwrótnie jako input do systemu i w ten sposób modyfikują wydarzenia w przyszłości. Pozytywne sprzężenie zwrotne wzmacnia wyjścia systemu (co prowadzi do wzrostu lub regresji), jest efektywne, kiedy chodzi o modelowanie zmiany, jednak wcześniej czy później ma negatywne skutki. Negatywne sprzężenie zwrotne tłumi wyjścia, co prowadzi do stabilizacji systemu w stanie równowagi i do stagnacji; jest efektywne, kiedy nie zamierza się dokonywać zmian.

34. Liczby Fibonacciego. Ciąg liczb, przy którym każda liczba jest sumą obydwu poprzednich. Zasada ta występuje bardzo często w naturze, stąd próbuje się te wzory

stosować w designie. Są związane ze złotym podziałem w tym względzie, że kiedy w ciągu Fibonacciego dzieli się jakąś liczbę przez poprzedzającą ją, uzyskuje się w przybliżeniu wzór złotego podziału.

35. Relacja figura-tło. Elementy postrzegane są albo jako figura (centrum uwagi), albo tło (pozostałe pole postrzegania). Pochodzi z praw Gestaltu postrzegania. Powinno się bardzo precyzyjnie wyróżniać między figurą a tłem.

36. Prawo Fittsa. Czas potrzebny do dotarcia do jakiegoś celu zależy od wielkości celu i odległości od niego. Im mniejszy cel i im bardziej jest on oddalony, tym więcej czasu potrzebujemy.

37. Pięć zasad organizacji informacji: kategorie (organizacja według podobieństwa lub zależności), czas (odnosi się do organizacji według chronologicznej kolejności), miejsce (organizacja według aspektów przestrzennych), alfabet (organizacja według alfabetycznej kolejności), hierarchia (organizacja według wielkości, wysokości, jakości itp., kiedy rzeczy porównywalne są we wspólnym systemie miar).

38. Elastyczność i używalność. Im bardziej elastyczny jest jakiś system, tym bardziej jego używalność się zmniejsza.

39. Tolerancja na błędy. Design powinien pomagać zapobiegać błędom oraz minimalizować negatywne skutki błędów pojawiających się mimo to. Chodzi o design tolerancyjny wobec błędów.

40. Forma postępuje za funkcją. Piękno jakiegoś designu wynika z klarowności funkcji.

41. Efekt framingu. Zabieg, przy którym na generowanie decyzji oraz rozsądek wywiera się wpływ przez manipulowanie prezentacją informacji.

42. GIGO (garbage in – garbage out). Jakość tego co wychodzi z systemu zależy od jakości tego co do niego wprowadzono. Gdzie wkłada się śmieci, wychodzą śmieci. Problemy z rodzajem i sposobem wprowadzania elementów (z reguły spowodowane przez błędne działania) oraz z jakością wprowadzanych danych (sposób wprowadzenia co prawda jest odpowiedni, jednak same dane są błędne, z reguły spowodowane jest to przez błędne działania). Uzyskiwaniu śmieci zapobiega się, zapobiegając wprowadzaniu śmieci.

43. Złoty podział – mniej więcej: 0,618. Mniejsza część stoi w relacji do większej części, jak większa do całości.

44. Prawo ciągłości. Elementy, które uporządkowane są na prostej linii lub lekkiej krzywiźnie, postrzegane są jako grupa oraz jako bardziej podobne, niż prezentowane w inny sposób. Reguła ta pochodzi z teorii Gestaltu.

45. Diagram Gutenberga. Pozycja u góry z lewej jest prymarna, u góry z prawej to silny obszar leżący odłogiem, na dole z lewej to słaby obszar tego typu, na dole z prawej to

końcowy obszar, po przekątnej od góry z lewej do dołu z prawej to oś orientacji (na stronie). Tak zwana grawitacja czytania.

46. Prawo Hicksa. Im więcej alternatyw stoi do dyspozycji, tym więcej czasu potrzeba, by podjąć decyzję. Zadania rozwiązuje się w czterech etapach: a) identyfikacja problemu, b) ocena stojących do dyspozycji opcji dla rozwiązania problemu, c) decyzja na rzecz jednej z opcji, d) implementacja tej opcji.

47. Hierarchia. Hierarchiczna organizacja struktury wizualizacji. Struktury drzewa, gniazda, schodkowe. Elementy podstawowe i poboczne.

48. Hierarchia potrzeb. Zaspokojenie potrzeb grupy docelowej jest zorganizowane hierarchicznie, od góry do dołu: a) funkcjonalność, b) niezawodność, c) używalność, d) kreatywność.

49. Wyróżnienia/podkreślenia. Ukierunkowanie uwagi na tekst lub obraz. Reguła – nie więcej niż 10% wyróżnień.

50. Piktograficzne prezentacje – lepsza rozpoznawalność.

51. Immersyjność (zanurzenie). Stan umysłowej koncentracji, który jest tak intensywny, że zanika świadomość "realnego" świata i dochodzi do stanu szczęścia i zadowolenia.

52. Efekty interferencji. Mentalne procesy przebiegają wolniej, gdy inne mentalne procesy z nimi konkurują.

53. Odwrócona piramida. Prezentacja informacji, w której najważniejsze informacje stoją na początku.

54. Iteracja. Proces, przy którym ciąg zdarzeń tak długo jest powtarzany, aż pojawi się specyficzny wynik. Dzieli się na iteracje designu (podczas projektowania obiektu) oraz iteracje procesowe (które stają się konieczne po wprowadzeniu produktu, ponieważ wcześniej nie pomyślano).

55. Prawo związłości/dobitności. Tendencja do interpretowania wieloznacznych obrazów nie jako kompleksowe i niedokończone, lecz jako proste i kompletne.

56. Layering. Porządkowanie informacji w powiązanych ze sobą blokach w celu strukturyzacji kompleksowości i uwidocznienia relacji w ramach informacji.

57. Czytelność. Optyczna klarowność tekstu: wielkość, rodzaj, kontrast (między tekstem a tłem kontrast powinien wynosić ponad 70%), rodzaj składu (dla wielkości krojów od 9 do 12 optymalne są długości linijki 8 do 13cm, względnie 10 do 12 słów, względnie 35 do 55 znaków), odstęp (dla wielkości krojów od 9-12p) interlinii: wielkość kroju + 1 do 4p.

58. Cykl życia (produktu): wprowadzenie, wzrost, dojrzałość, spadek i utrata pozycji.

59. Mapping. Relacja między elementami obsługi urządzeń, a ich skutecznością w użyciu. Dobry mapping prowadzi do łatwiejszej obsługi. Kiedy skutek nie odpowiada oczekiwaniom, wtedy nie jest to dobry mapping. Współgra layoutu, zachowania i znaczenia.
60. Modele myślenia. Obrazy, wyobrażenia o systemach bazujące na doświadczeniu. Wie się z reguły dość dobrze, jak jakiś system funkcjonuje, ale względnie mało o tym, jak ludzie się nim posługują. Stąd mieć musimy pełny model systemu, a dodatkowo pełny model interakcyjny (użytkownika).
61. Mimikra. Naśladowanie właściwości znanych przedmiotów lub środowisk.
62. Mnemotechnika. Reorganizacja informacji dla jej lepszego przyswojenia.
63. Modularyzacja. Segmentowanie dużych systemów na liczne mniejsze, funkcjonalnie oddzielone systemy dla lepszego obchodzenia się z kompleksowością.
64. Hipoteza uśrednienia. Tendencja by faworyzować twarze, których oczy, nos, wargi i inne cechy odpowiadają średniej w populacji (w której ktoś w swoim środowisku żyje). Ponieważ ewolucja wyklucza brzegowe formy, mamy tendencję do faworyzowania tego co średnie, gdyż to właśnie w ewolucji pozostaje.
65. Rozkład normalny (Gaussa). Zestaw danych, który daje krzywą w formie dzwonu.
66. Zasada ekonomii. Przy wyborze funkcjonalnie ekwiwalentnych designów powinien zostać wybrany najprostszy. "Wszystko powinno być tak proste, jak to możliwe, ale nie prostsze" A. Einstein.
67. Instrumentalne warunkowanie (kondycjonalizacja). Technika modyfikacji zachowania przez wzmocnienie chcianego zachowania i ignorowanie lub karania za niechciane zachowanie.
68. Wrażliwość orientacyjna. Określone linie są łatwiej rozpoznawalne niż inne. Efekt oblique – pionowe i poziome linie rozpoznajemy lepiej niż przekątne/diagonalne. Efekt pop-out – określone elementy rzucają się w oczy wprost i postrzegane są przez to jako centralne. 30 stopniowe odstępów dobrze postrzegamy, poniżej tej granicy – gorzej.
69. Obciążenie. Im więcej trudu sobie zadajemy przy rozwiązywaniu jakiegoś zadania, tym mniej skuteczny jest rezultat.
70. Dokonanie versus preferencja. Designu pomagającego człowiekowi w optymalizacji jego dokonania, nie uważa on automatycznie za wart starań.
71. Zasada przewagi reprezentacji wizualnej. Obrazy przypominamy sobie lepiej niż tekst.
72. Stopniowe odsłanianie. Strategia dla opanowania kompleksowych informacji, przy której podawana jest tylko informacja konieczna lub oczekiwania w tym czasie.

73. Ogólny zarys i refugium. Tendencja faworyzowania środowisk o szerokim zasięgu (ogólny zarys) i z możliwościami wycofania lub schronienia się (refugium).
74. Prototypy. Zastosowanie uproszczonych modeli dla sprawdzenia jakiejś idei.
75. Prawo bliskości. Elementy leżące blisko siebie odczuwane są jako bardziej powiązane, niż oddalone od siebie. Semantyczne grupowanie elementów.
76. Czytelność.
77. Rozpoznawalność – przypominanie sobie. Naszej pamięci łatwiej jest rozpoznawać rzeczy, niż przypominać je sobie.
78. Redundancja. Stosowanie redundancji dla polepszenia stabilności.
79. Reguła jednej trzeciej. Technika kompozycji, przy której jakieś medium (w poziomie lub w pionie) dzielone jest na trzy części, aby prymarne elementy designu pozycjonować możliwie estetycznie.
80. Satisficing (satisfying + suffice) – sztuka zadowalania się. Pierwszy zadowalający rezultat jest często lepszy, niż poszukiwanie optymalnego rozwiązania. Zachowanie, przy którym wybiera się pierwszą z lepszych możliwości, spełniającą zamierzony cel.
81. Teoria sawanny. Tendencja faworyzowania środowiska o charakterze sawanny wobec innych przestrzeni życiowych.
82. Błędy skalowania. Założenie, że funkcjonujący system może być bez problemów transponowany w inną skalę. To nieprawda. Bo systemy zachowują się w zależności od skali różnie.
83. Samopodobieństwo, fraktale. Składniki jakiejś formy są podobne zarówno do siebie, jak i do całości.
84. Pozycja seryjna/szeregową. Obiekty na początku lub na końcu wyliczenia są dla pamięci łatwiej dostępne niż stojące w środku.
85. Formowanie zachowań (aproksymacja). Formowanie zachowania przez stopniowo wzmacniające przybliżanie się do tego zachowania.
86. Relacja sygnał-zakłócenie. Relacja relewantnej do nierelewantnej informacji na wyświetlaczu.
87. Prawo podobieństwa. Elementy podobne do siebie odczuwane są jako bardziej powiązane niż niepodobne.

88. Opowiadanie/narracja. Rama, charaktery, plot, niewidoczność (opowiadającego), ambient (produkuje emocje), ruch.
89. Sposoby konstrukcji. Konstrukcje masywne, ramowe i szalowe.
90. Symetrie. Symetria: lustrzana, rotacyjna (wokół wspólnego środka) i translacyjna (przesunięcie w przestrzeni).
91. Rozpoznawanie niebezpieczeństwa. Groźne bodźce postrzegany efektywniej niż niegroźne.
92. Trójwymiarowa projekcja. Różne nawyki patrzenia przy trójwymiarowym widzeniu.
93. Oświetlenie top-down. Tendencja interpretowania ciemnych lub przyciemnionych obszarów jakiegoś obiektu jako cienie pochodzące od źródła światła powyżej tego obiektu, ponieważ ewolucyjnie jesteśmy do tego przyzwyczajeni przez pozycję słońca. Rzeczy oświetlone od lewej górnej odbierane są więc jako bardziej naturalne.
94. Relacja nieostrości. Przez pomiar wrażliwe zmienne jakiegoś systemu mogą zostać zmienione a dokładność pomiaru zafałszowana.
95. Grupowanie według wspólnych cech. Elementy o tych samych wizualnych właściwościach (na przykład kolor) postrzegane są jako bardziej powiązane niż elementy, które takich właściwości nie posiadają. Postrzeganie Gestaltu.
96. Widoczność. Im bardziej widoczny jest status systemu i możliwości jego stosowania, tym bardziej system jest przyjazny w użyciu.
97. Efekt von-Restorffa. Rzeczy, których nie da się pomylić z innymi, łatwiej się zapamiętuje niż powszechnie znane. Zasada, iż łatwiej sobie coś przypominamy, gdy odróżnia się to od otoczenia (wykazane przez Hedwig von Restorff).
98. Relacja talia-biodra. Faworyzowanie określonej relacji, miara atrakcyjności. Mężczyźni faworyzują u kobiet relację talia-biodra 0,67 do 0,80; kobiety u mężczyzn – 0,85 do 0,95.
99. Orientacja. Zastosowanie przestrzennej i specyficznej środowiskowo informacji, aby dotrzeć do jakiegoś celu. Cztery fazy: orientowanie się, decyzja na korzyść jednej drogi, stałe sprawdzanie tej drogi, (roz-)poznawanie celu.
100. Najśłabsze ogniwo. Zastosowanie słabego elementu, który w wypadku jego awarii chroni inne elementy systemu.

Przyjrząwszy się tym stu regułom dokładnie, nietrudno zauważyć, że sprowadzają się one syntetycznie do "10 reguł dobrego designu" Dietera Ramsa (ur. 1932, wieloletniego szefa designu Braun AG). Oto one, cytowane in extenso:

10 reguł dobrego designu Dietera Ramsa

1. Dobry design jest innowacyjny.

Możliwości innowacji jeszcze długo się nie wyczerpały. Rozwój technologiczny oferuje ciągle nowe punkty wyjścia dla innowacyjnych konceptów kształtowania, które optymalizują wartość użytkową produktu. Innowacyjny design powstaje jednak zawsze w relacji do innowacyjnej techniki, nigdy jako cel sam w sobie.

2. Dobry design czyni przedmiot przydatnym.

Kupuje się produkt, żeby go używać. Powinien on spełniać określone funkcje – funkcje prymarne na równi z uzupełniającymi funkcjami psychologicznymi i estetycznymi. Dobry design optymalizuje przydatność i pomija wszystko, co nie służy temu celowi lub zgoła mu przeczy.

3. Dobry design jest estetyczny.

Estetyczna jakość produktu jest integralnym aspektem jego użyteczności. Bowiem przedmioty, których się codziennie używa, wyznaczają osobiste otoczenie i wpływają na dobre samopoczucie. Ładne jednak może być tylko to, co jest dobrze zrobione.

4. Dobry design czyni produkt zrozumiałym.

Uzmysławia przekonująco strukturę produktu. Więcej – może spowodować, że przedmiot przemówi. A w najlepszym wypadku sam siebie wyjaśni.

5. Dobry design jest uczciwy.

Nie pozwala produktowi jawić się innowacyjniejszym, wydajniejszym, skuteczniejszym, wartościowszym, niż w rzeczy samej jest. Nie próbuje manipulować konsumentem przez obietnice, których potem nie może dotrzymać.

6. Dobry design się nie narzuca.

Produkty zaspokajające potrzeby mają charakter narzędzia. Nie są one ani obiektami dekoracyjnymi ani dziełami sztuki. Ich design powinien dlatego być neutralny, pozwolić sprzętom na pozostanie na drugim planie i dać człowiekowi przestrzeń dla samorealizacji.

7. Dobry design jest długowieczny.

Unika bycia modnym, i dlatego nigdy nie staje się antykwaryczny. W wyraźnym przeciwieństwie do krótkotrwałego modnego designu jest w stanie przetrwać wiele lat również w dzisiejszych czasach społeczeństwa konsumpcyjnego.

8. Dobry design jest konsekwentny do ostatniego detalu.

Niczego wie wolno pozostawiać dowolności i przypadkowi. Gruntowność i dokładność kształtowania są ostatecznie wyrazem respektu wobec użytkownika.

9. Dobry design jest przyjazny wobec środowiska.

Design ma ważny wkład w zachowanie środowiska. W kształtowaniu produktów uwzględnia w równym stopniu chronienie zasobów, co minimalizację fizycznego i wizualnego zanieczyszczenia.

10. Dobry design to tak mało designu jak to tylko możliwe.

Mniej designu to więcej, gdyż koncentruje się on na to, co istotne, zamiast przeładowywać produkty tym, co zbędne. Powrót do tego, co purystyczne, czyste, proste!



Mamy zatem sporo zasad designu: raz, sformułowanych przez badaczy, raz, przez jednego z wiodących designerów współczesności i teoretyka designu. Ale co mówi druga strona? To znaczy, inni aktywni na rynku designerzy, jak oni widzą swą pracę, jej wyznaczniki, jej reguły? Aby uwzględnić również tę perspektywę, zestawię tu (bez komentarza) wypowiedzi na temat designu kilku działających dzisiaj designerów lub grup designerskich. Zobaczmy, co z takiego, czysto mechanicznego zestawienia dla nas wynika. Nie chodzi mi tu tylko o to, *co* ci projektanci mówią, lecz w pierwszej linii – *jak i dlaczego tak*. Ponieważ wszystkie cytaty wybrałem z wypowiedzi designerów zamieszczonych w charakterze exposé w Fiell i Fiell (2007), ograniczę się do podania tylko stron.

- "Funkcjonalność jest również atrybutem użytkownika a nie tylko produktu" Iiro A. Ahokas (24).
- Chodzi o "kształtowanie od nowa archetypowo danych produktów. W relewantnych innowacjach nie można opierać się na istniejących trendach, wykreować trzeba własne wyobrażenie o przyszłości" Werner Aisslinger (36).
- "Otwarty duch, wolny od nastawień ukierunkowanych na oczekiwania" Steven Blaess (74).
- "Chodzi o przestrzeń życia, w których dokonują się doświadczenia" Continuum (102).
- "Marzenia moich klientów są moją motywacją" Matali Crasset (106).
- "Natura jest prosta i kompleksowa, formalny organizm i funkcjonalna kompleksowość, bez kompromisów i redundancji = ekonomia formy; przekazywanie idei i znaczeń kulturowych" Deepdesign (130).
- "Nie postęp, lecz ewolucja. Uczyć się od natury, a nie – małpować ją" Jozeph Forakis (186).
- Ten rodzaj normalności, "który łatwo przeoczyć, kiedy zawieszamy się na designie" Naoto Fukasawa (192).
- "Design is what you see when you close your eyes... observing ist the most beautiful way of thinking... design is taking a thought-line for a walk" Alfredo Häberli (227; design jest tym, co widzisz, kiedy zamykasz oczy... obserwowanie to najpiękniejsza droga myślenia... design to stosowanie myślenia jako spacerowej drogi).
- "Wielu ludzi nie dostrzega w swojej codzienności, że wszystko, co widzą, słyszą, czują lub wąchają, bardzo silnie oddziałują na ich umysł i uczucia. Miasto, budynek, pokój, krzesło, stół – one wszystkie są ze sobą powiązane i w równym stopniu przejawiają swe oddziaływanie. (...) Na wskutek tego stajemy się też niewrażliwi na szczegóły, drobiazgi i prostotę, ponieważ nasze organy zmysłów coraz częściej reagują na rynkowe efekty typu 'wow'. (...) Środowisko jakiegoś obiektu jest tak samo decydujące dla jego formy i jego treści jak jego użycie" Sam Hecht (246).
- "...móc kształtować coś, co do czego mam nadzieję, że jest to dość normalne. Dziwne w tym jest to, że to, co normalne, stało się dzisiaj niezwykle" James Irvine (264).
- "Rzeczy w naturalnym świecie ciągle się zmieniają. Tak samo ludzie są permanentnie w ruchu. Dla mnie design nie znaczy nic innego, niż bezpośrednie uwiecznienie tego aktywnego stanu" Toyo Ito (270).
- "Znaleźć proste rozwiązania dla w najwyższym stopniu kompleksowych problemów" Apple-Team (279).

- "Nie powtarzać się... Nie nudzić się... Zawsze wynajdywać coś nowego... Przejść samego siebie... Zaskakiwać się... Krytykować... Zacząć jeszcze raz od początku... Dać sobie czas... Nigdy nie oszukiwać... Słuchać... Dyskutować... Decydować..." Patrick Jouin (282).
- "Współrelacje między środowiskiem i człowiekiem, ludźmi i ludźmi, jak również użytkownikami i obiektami są elastyczne i zmieniające się. Obserwowanie ludzi, obiektów, otoczenia, aby polepszyć jakość życia" Suntae Kim (286).
- "Beauty is the depth of a surface" Nikola Knezevic (294; piękno jest głębią danej powierzchni).
- "To design is to look in a different way" Levernía Cienfuegos y Asociados (303; designowanie to patrzenie w inny sposób).
- "Cała droga od naukowych badań podstawowych aż do ostatecznej formy powinna być naznaczona przez jedno jednorodne odczucie estetyczne" Leading Edge Design (304).
- "What's visible is only a fraction of the world" Mathieu Lehanneur (314; to, co widoczne, jest tylko odłamkiem świata).
- Przedmioty, które obok formy posiadają także sens w rozumieniu prostoty. "Prostota nie jest banalna, ona jest rozwiązaniem czegoś kompleksowego" Alberto Meda (374).
- "Momenty typu !" Nendo (Ōki Satō) (390).
- "Simplexity [prostopleksowość, prostota + kompleksowość] – skomplikowanym rzeczom pozwalać być prostymi. Prosty, bez upraszczania" Ora ĩto (416).
- "Ograniczenia, które dane są poprzez rodzaj produktu, funkcję, materiał, proces wykonania, rynek, zleceniodawcę... Obserwować, porównywać, wynajdywać" Pearson Lloyd (430).

Najważniejsze w kształtowaniu designu, tyle mogę dodać, jest uwzględnienie różnicy między chcieć a potrafić.

Fiell Charlotte; Fiell Peter, 2002, Design des 20. Jahrhunderts. Köln.

Lidwell William; Holden Kritina; Butler Jill, 2004, Design: Die 100 Prinzipien für erfolgreiche Gestaltung. München (ang. oryginał – Universal Principles of Design. Beverly, MA, 2003).

"10 reguł dobrego designu" Dietera Ramsa, wersja z października 1995, nieznacznie zmieniona i rozszerzona w roku 2002, patrz – <https://www.usabilityreport.de/design-thesen-rahms>).

Zebrał, zestawiał i komentarzem (tu i ówdzie) opatrzył
Michael Fleischer