

ТИПОВІ ПОМИЛКИ У ДИЗАЙНІ РЕЧЕЙ

Запорізька державна інженерна академія, кафедра УФСН

Виявляється, дизайнери тяжіють до того, щоб допустити помилку в дизайні речей. Таке твердження виглядає неправдоподібно, проте, можна показати велику кількість прикладів помилок. Ви колись витрачали багато часу на те, щоб розібратися, як працює нова кавова машина, чи як працювати з новою програмою? Найчастіше такі речі потрапляють до списку з поганим дизайном.

Для початку треба визначитись, що таке «речі» та «дизайн речей». Камінь на вулиці не можна назвати річчю, але якщо людина підніме його та зробить з нього статуетку, то він стане не просто природнім об'єктом. Отже, річ – це такий матеріальний об'єкт, який уведений людиною в ужиток, якимось нею оброблений та пристосований. Або той, який від самого початку створений нею для використання якоїсь корисної функції. Можна зустріти багато трактувань слова «дизайн», але найбільше підходить, що дизайн – це художнє конструювання предметів побуту, інтер'єрів, промислових виробів. Як би річ не виглядала, її зовнішній вигляд буде найбільш підходити по меті використання, місця використання та інших властивостей. Іграшка для дитини не буде мати гострих частин, чи частини які можна проковтнути. А кухонний ніж, навпаки, має бути гострим, щоб можливо було порізати їжу.

Найчастіше при неправильному дизайні, коли людина робить помилку, вона вважає себе винною. Враховуючи поганий дизайн (який часто призводить до непорозуміння), помилкові ментальні моделі та недостатній зворотній зв'язок, не дивно, що користувач почуває себе винним, якщо у нього виникає проблема з використанням різних пристроїв, особливо коли він вважає, що такі труднощі тільки у нього. Ми почуваємось винними, коли порушуємо важливі для нас правила, коли вважаємо, що зробили що-небудь не так, або коли розуміємо, що не відповідаємо встановленим нами стандартам. Почуття провини виникає тоді, коли ми думаємо, що повинні були зробити щось краще, ніж зробили, або мали поводити себе інакше. Після декількох годин роботи за комп'ютером можна забути про збереження файлів. І коли при закритті програма не нагадує про це, то після марно втраченого часу людина втрачає впевненість у собі та починає думати, чи не кинути їй цю справу.

Однією з найпоширеніших помилок є невикористання стандартів дизайну. Якщо замінити кнопки прийняття дзвінка на відкидання, то згодом людина замінить телефон, або звикне до цього. Але ж можна знехтувати правилами у дизайні речей, які можуть призвести до травм чи смерті.

У стандартних автомобілів наявні педаль гальма та газу. Робоча гальмівна система автомобіля служить для зниження швидкості рухомого автомобіля з необхідною ефективністю аж до повної його зупинки. Вона приводиться в дію зусиллям ноги водія, прикладеним до педалі, а ефективність її дії оцінюється величиною гальмівного шляху і максимальним уповільненням автомобіля. Наприклад, для використання електромобіля Nissan LEAF потрібно провести, як мінімум, декілька годин на полігоні, щоб звикнути до управління. Особливістю цієї машини є те, що педалі газу та гальма в ній – одне ціле. Для того, щоб зрушити з місця, потрібно, як і в звичайній машині, натиснути на педаль, а для гальмування чи зупинки треба трохи відпустити її або взагалі прибрати з неї ногу. У стресовій ситуації водій може ще більше натиснути на педаль, що призведе до збільшення швидкості.