

Этика дизайна

74 вебинар UX Russia

Дмитрий Сатин, Андрей Сикорский

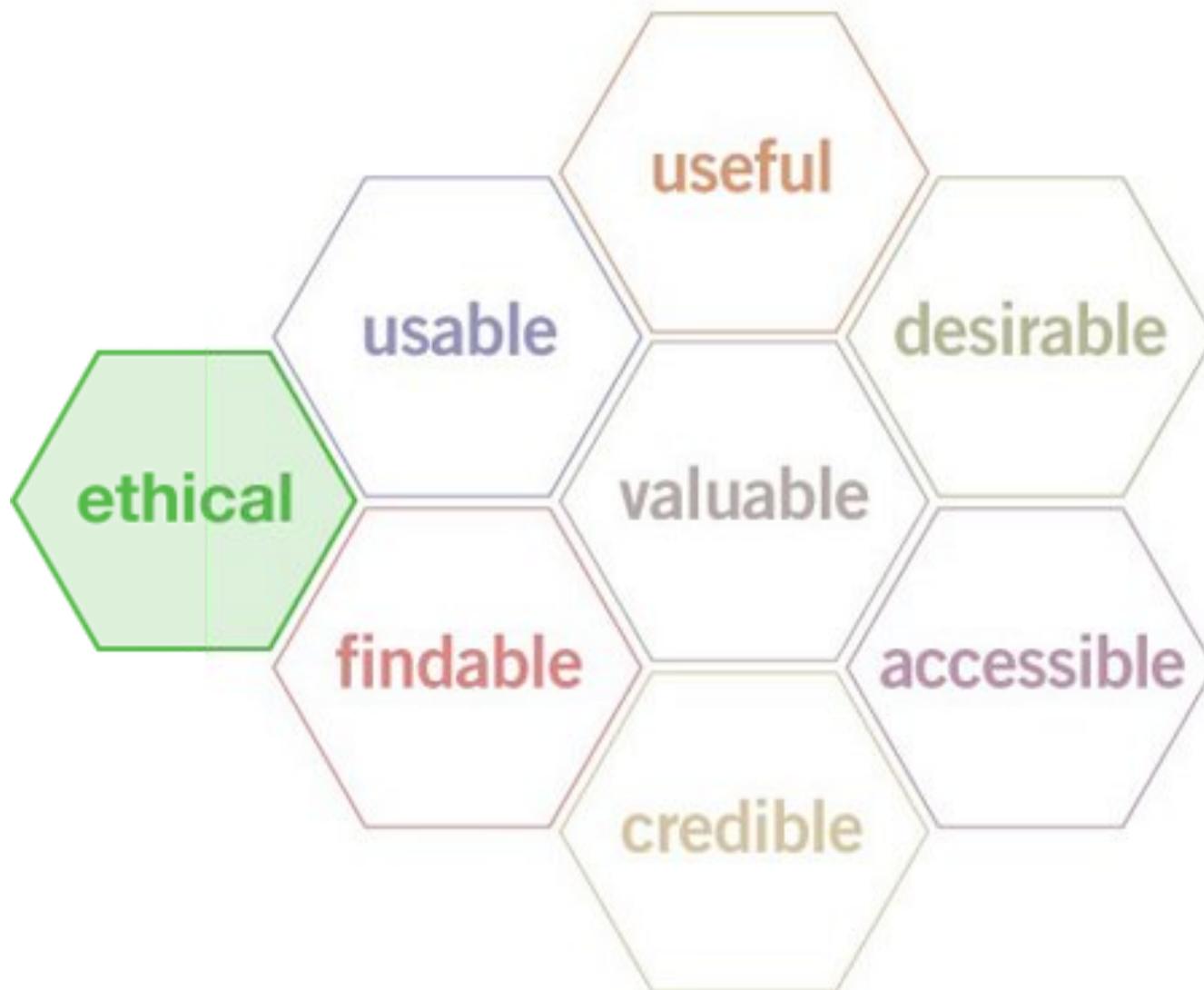
13 мая 2010 года

Don't be evil

- В 2001 году на собрании о ценностях Google Пол Бучхейт сказал:
 - You can make money without doing evil
- Пол – разработчик Gmail, а впоследствии FriendFeed'a



Восьмой элемент UX



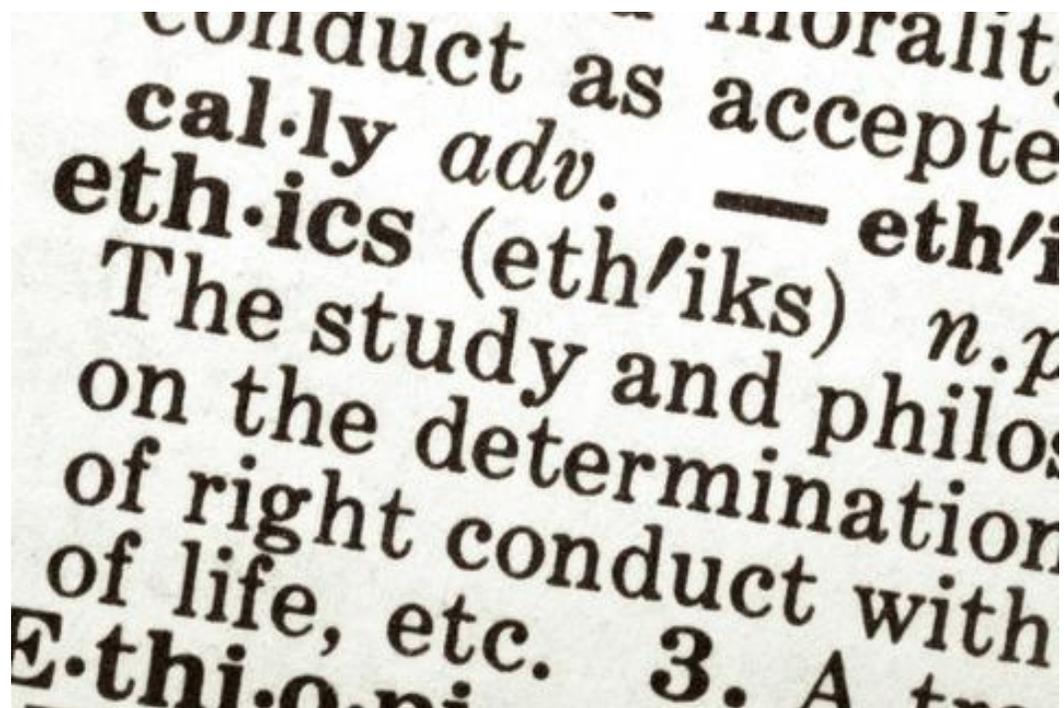
Expanded UX honeycomb

Что такое Этика?

Этика — (греч. ἠθικόν, от др.-греч. ἦθος — этос, «нрав, обычай») — философское исследование сущности, целей и причин морали и нравственности.

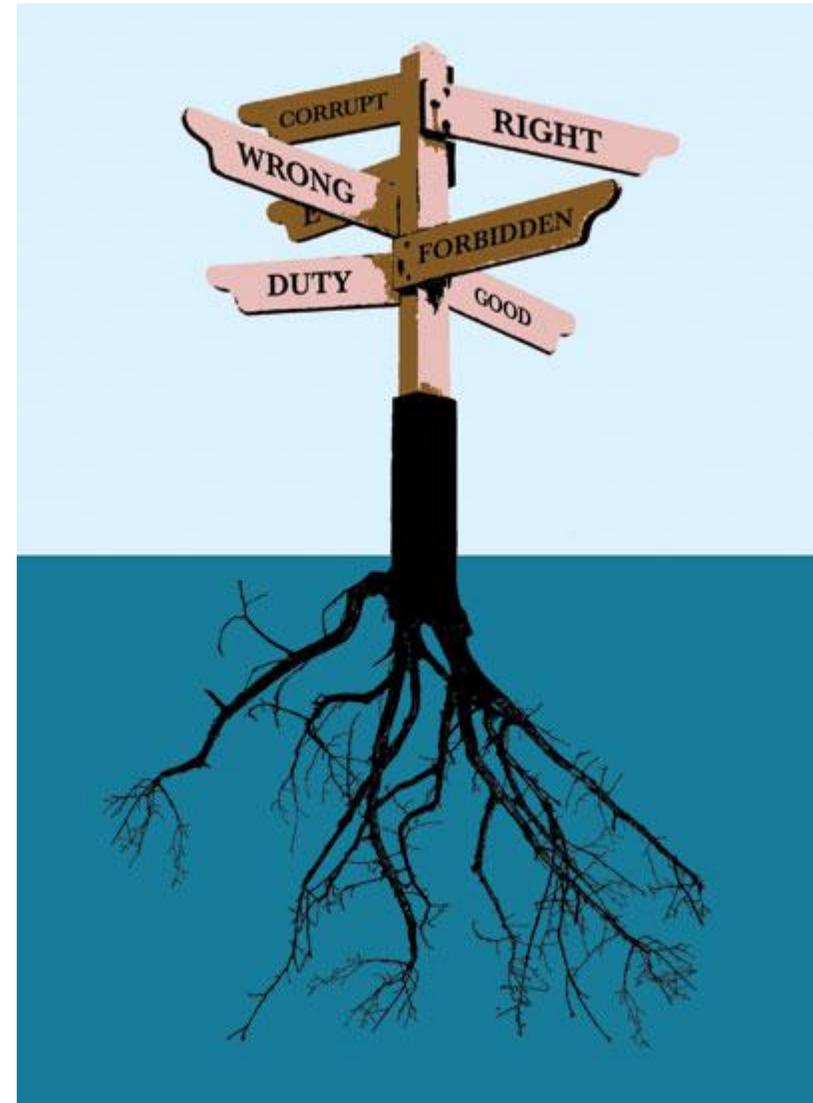
Wikipedia.org

Этика – (рациональное) исследование моральных дилемм в человеческой деятельности.



Мораль и действия

- Мораль - социальные нормы/коды/руководства, основанные на
 - Опыте, Вере, Привычках, Традициях и т.д.
- Действия и мысли
 - Моральные – в соответствии с личными и общественными кодами и нормами
 - Безнравственные, аморальные – не соответствующие принятым личным или общественным нормам
 - Неморальные, внеэтические – не лежат в плоскости норм и кодов



Этика целей

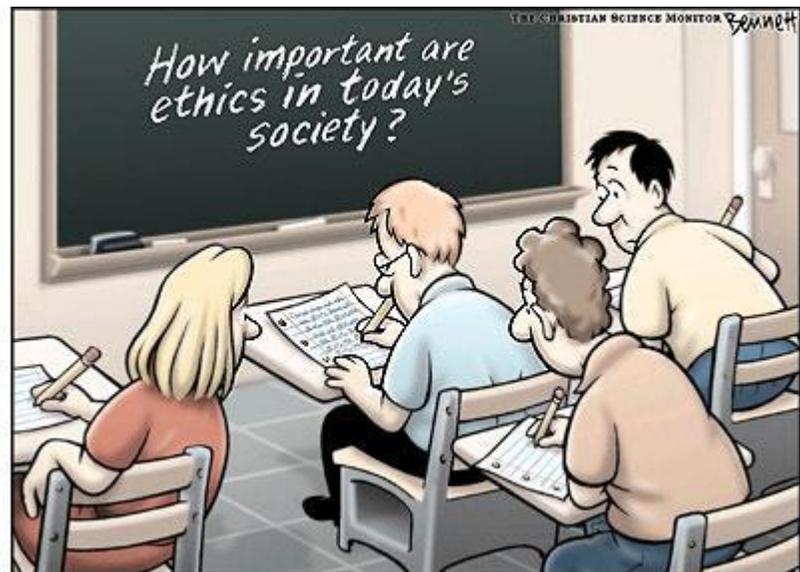
- Ваша работа делает мир лучше?
 - Для кого?
 - Как?
 - Почему?
- Есть ли те, для кого созданное вами – зло?



Дизайнер как «формирующей»

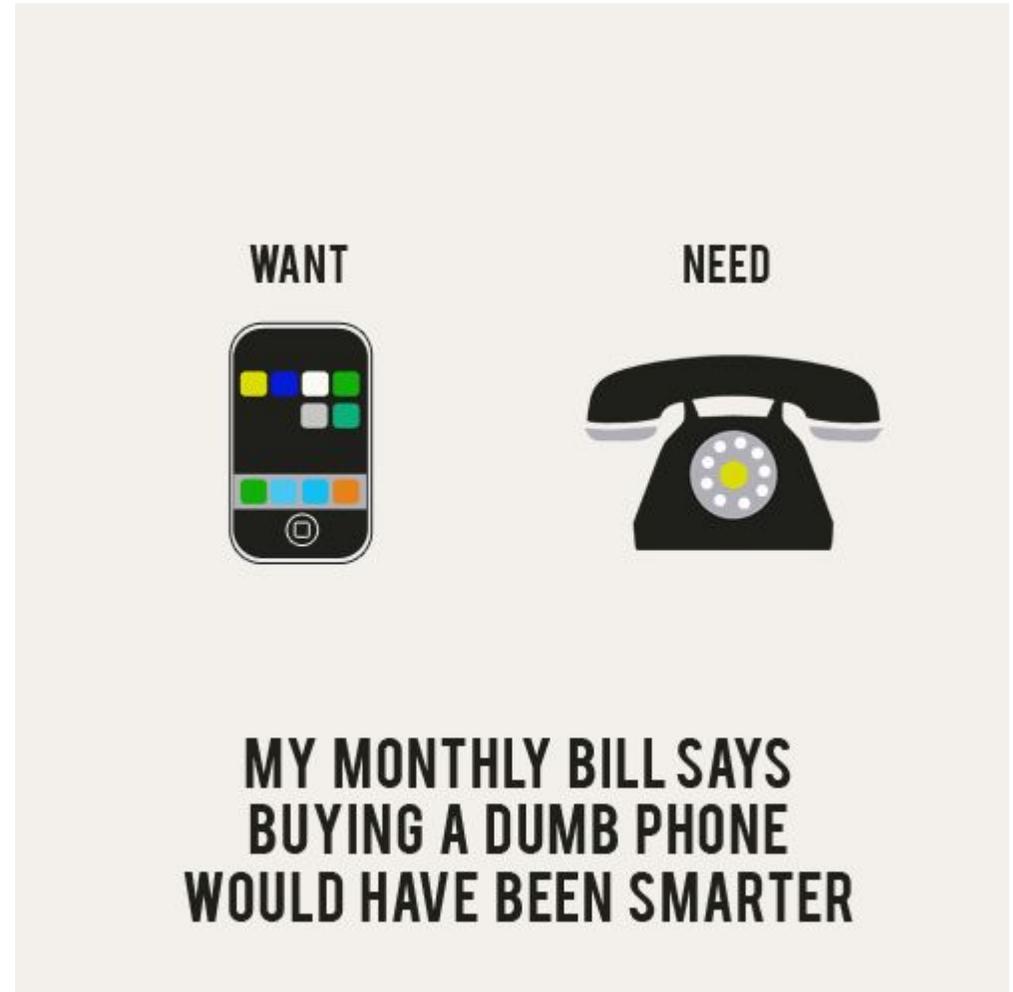
пользователя

- Нет никакого «пользователя», кроме того, что у вас в голове.
- Люди используют вещи, продукты – но это не делает их «пользователями» - они сложнее и богаче, чем вмещает слово «пользователь».
- Опасайтесь образа пользователя, сформированного в вашем сознании – он ограничен вашим опытом.
- Формируйте такого пользователя, который будет этичен с вашей точки зрения.
- Будьте готовы к сопоставлению своих этических принципов и этических принципов пользователя.



Потребности и желания

- Удовлетворяйте потребности, а не желания.
- Научитесь распознавать, что на самом деле нужно людям, а не довольствоваться их желаниями (особенно при внешних обстоятельствах).
- Не переусердствуйте в удовлетворении потребностей – желания тоже должны быть удовлетворены.
- Научитесь соблюдать баланс между желаниями и потребностями
 - Это дается опытом!



<http://www.geekiz.com/want-vs-need-par-erin-hanson>

Экология и окружающая среда

- Что является этичным с точки зрения экологии?
- Решается ли проблема на самом деле, или она только «уменьшается»?
- Насаждаете ли вы идею экологической сохранности или это только лицемерие?
- Избегайте «рисованности» - не старайтесь называться «экологичными» только для того, чтобы добавить себе веса на рынке.



Поликультурность

- Обусловлены ли ваши цели культурными императивами и особенностями?
- Какими и почему?
- Не нужно ли их сменить?
- Должны ли вы сделать локализованное решение (для узкого круга культур) или глобальное (для как можно большего числа культур)?



Этика на практике

- Хотелось бы вам пользоваться вашим продуктом?
- Считаете ли вы этот дизайн подходящим?



Средства и цели

- Цели не оправдывают средства (равно и наоборот).
- Практика - это часть решения.
- Этический дизайн – это не только производство продуктов, которые этичны, но и распространение идей и практик.



**THE ENDS
JUSTIFIES
THE
MEANS**

NICCOLÒ MACHIAVELLI (1469 – 1527)

© UNFINISHED POLLS



Методы и инструменты

- Методы и инструменты должны быть выбраны и адаптированы в соответствии с местными, национальными и иными культурами.
- Не следуйте слепо методам, если они видятся неэтичными.
- Человеко- и группоориентированные методы дают большую вероятность этичного решения.



Этика в дизайнерских предложениях

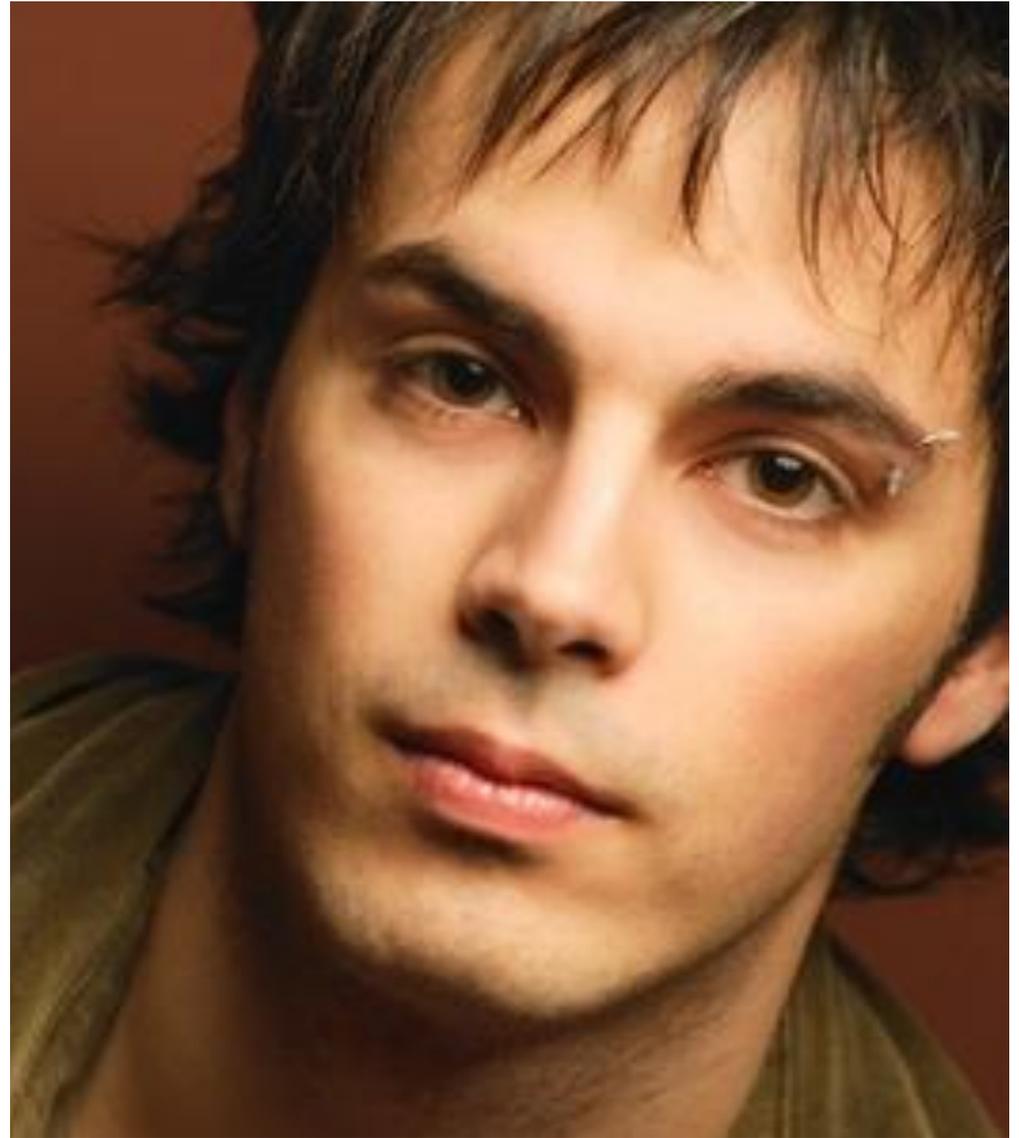
- Стали бы вы это использовать сами?
- Хотели бы вы, чтобы каждый обладал этим продуктом?
- Как это будет выглядеть на практике?
- Может ли ваш дизайн был неправильно использован?
- Можете ли вы (и должны ли) попытаться предотвратить такое неправильное использование?



Martin Cooper (Motorola)

Дизайн для всех

- Можете ли вы избежать всех традиционных проблем при дизайне продукта для «25-летнего-европейца-студента-гика»?
- Кто такие «все»?



Индивидуальный и общественный

- Дизайнерские решения не используются в вакууме – они работают далеко за пределами конкретного человека или группы.
- Перевешивают ли потребности многих потребности одного (и наоборот)?



Форма и функциональность

- И то, и другое должно со-существовать.
 - Проблемы начинаются там, где что-то доминирует



Инновация и традиция

- Если вы изобретаете, то вы заставляете людей изменить традиции.
- Внесение изменений или введение альтернативных способов использования?
- Стоит ли подчиняться традиции только потому, что она есть?



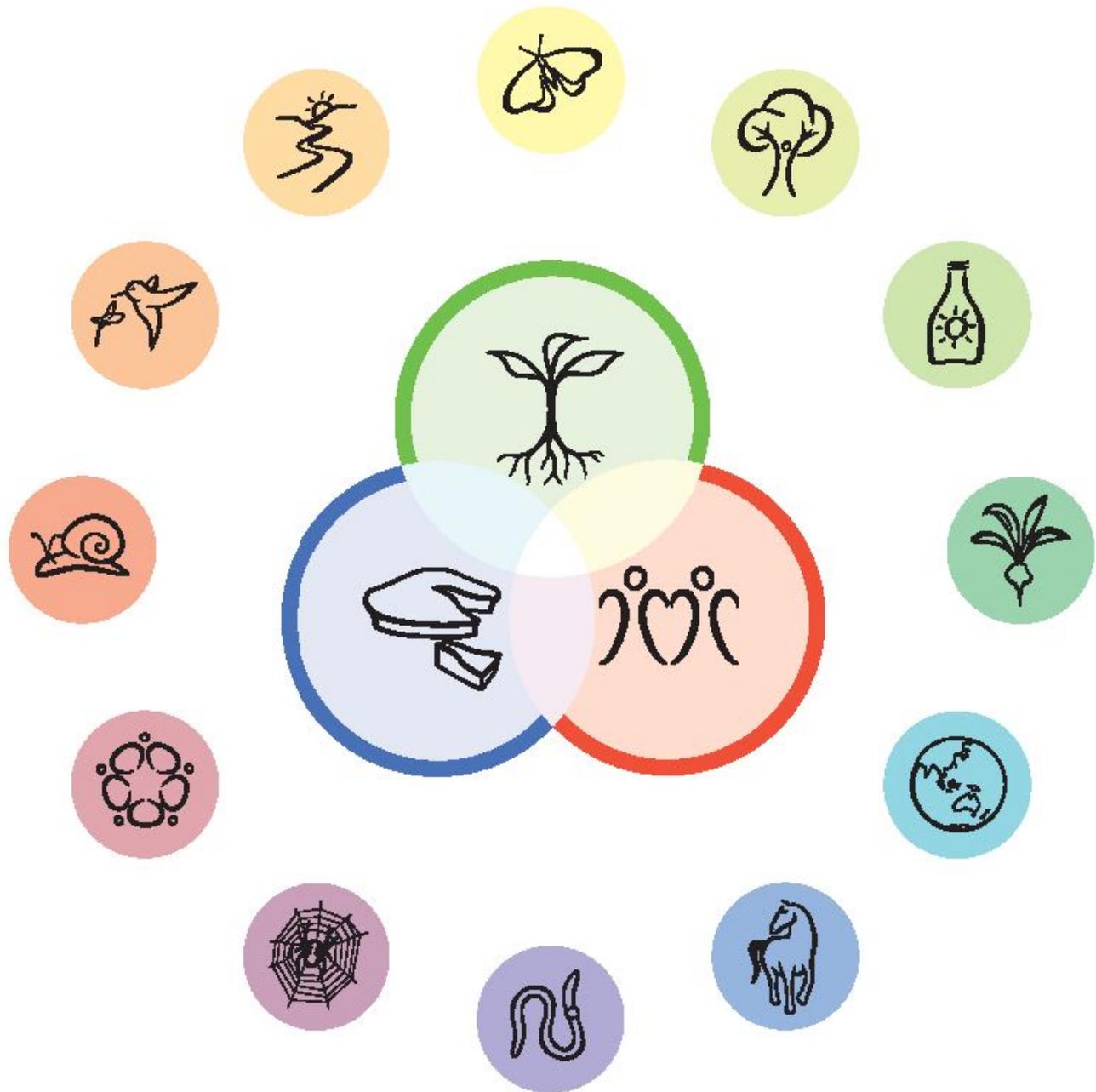
Permaculture

Permaculture Ethics

-  Care of the Earth
-  Care of People
-  Fair Share

& Design Principles

-  1. Observe & interact
-  2. Catch & store energy
-  3. Obtain a yield
-  4. Apply self-regulation & accept feedback
-  5. Use & value renewable resources & services
-  6. Produce no waste
-  7. Design from patterns to details
-  8. Integrate rather than segregate
-  9. Use small & slow solutions
-  10. Use & value diversity
-  11. Use edges & value the marginal
-  12. Creatively use & respond to change



Придерживаться принципов

- Вы должны стоять на чем-то конкретном, иначе будете неуспешны во всем.

YOU MUST
STAND FOR
SOMETHING
OR YOU WILL
FALL FOR
EVERYTHING.

Спасибо за внимание