

# Этика дизайна

74 вебинар UX Russia

Дмитрий Сатин, Андрей Сикорский

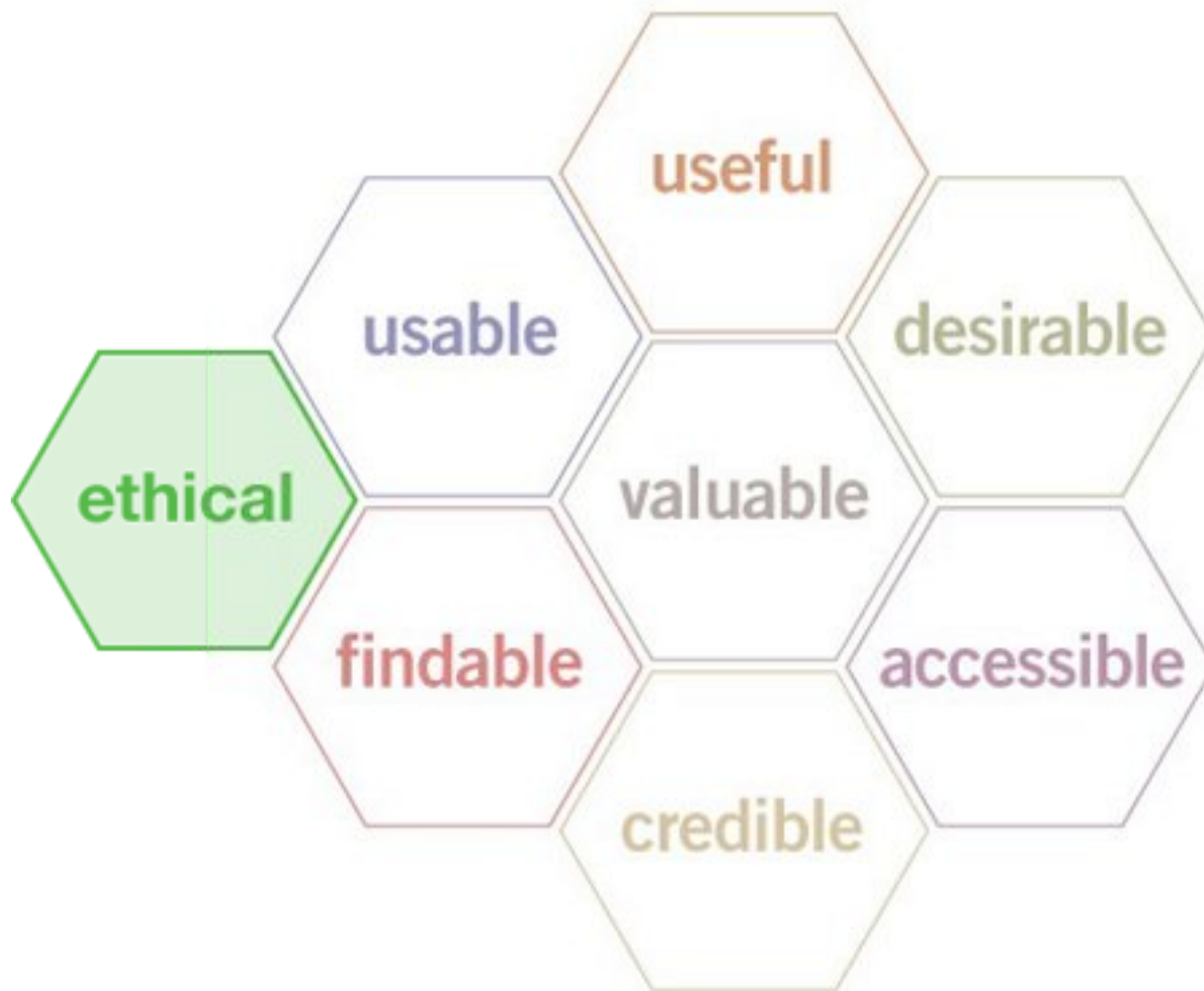
13 мая 2010 года

# 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'а



# 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.

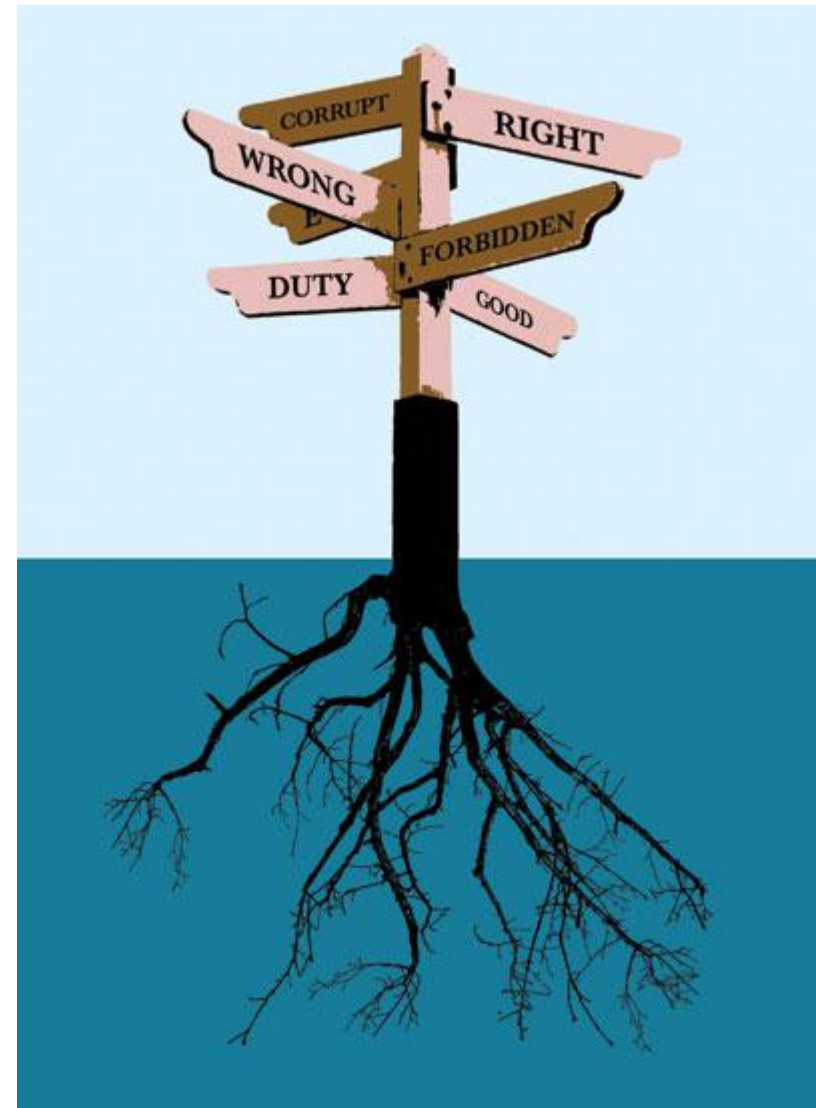
*Wikipedia.org*

**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?

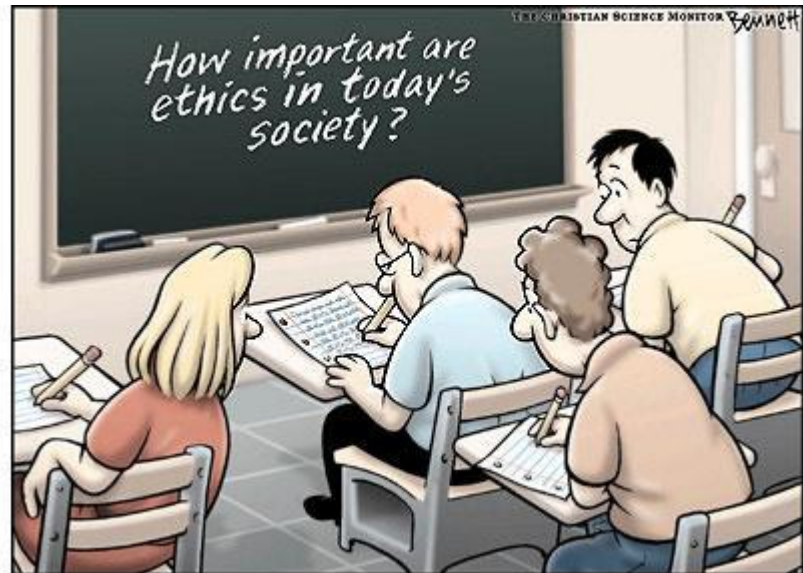




# Дизайнер как «формирующей»

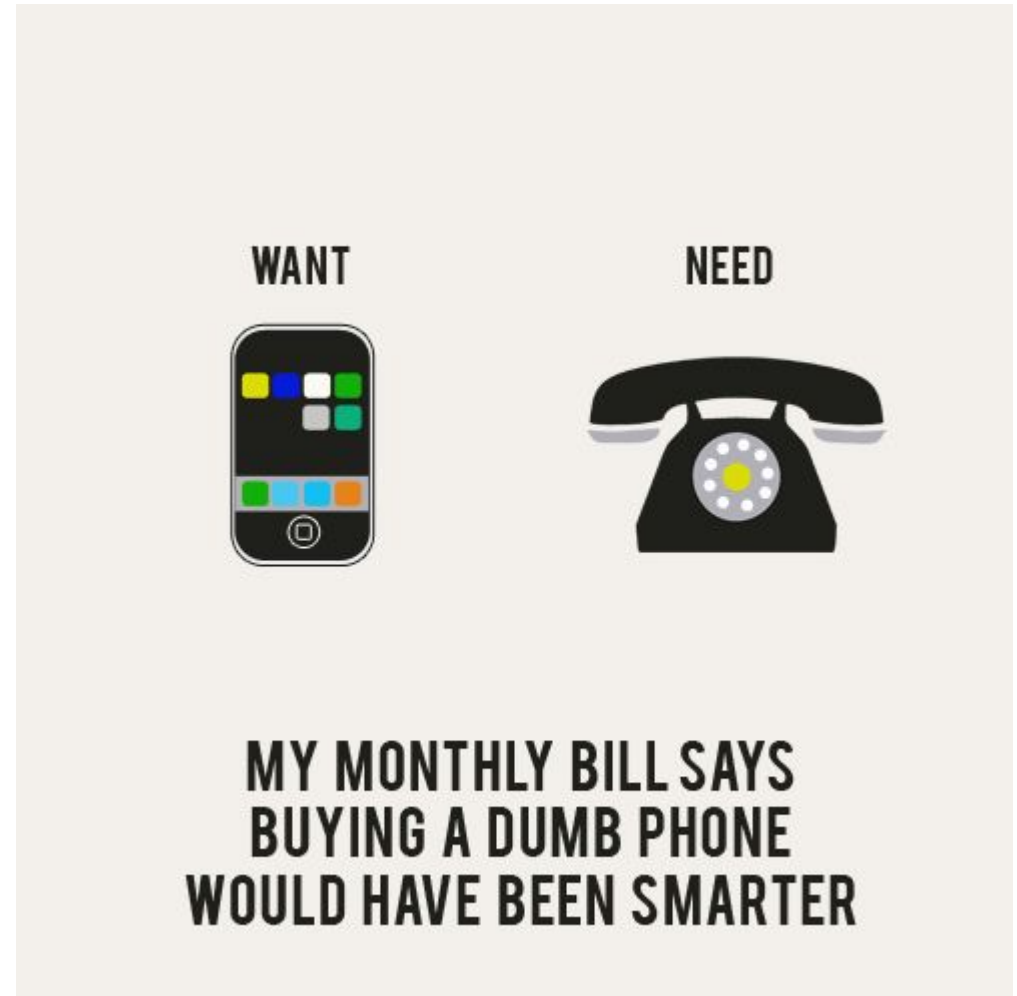
## пользователя

- 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





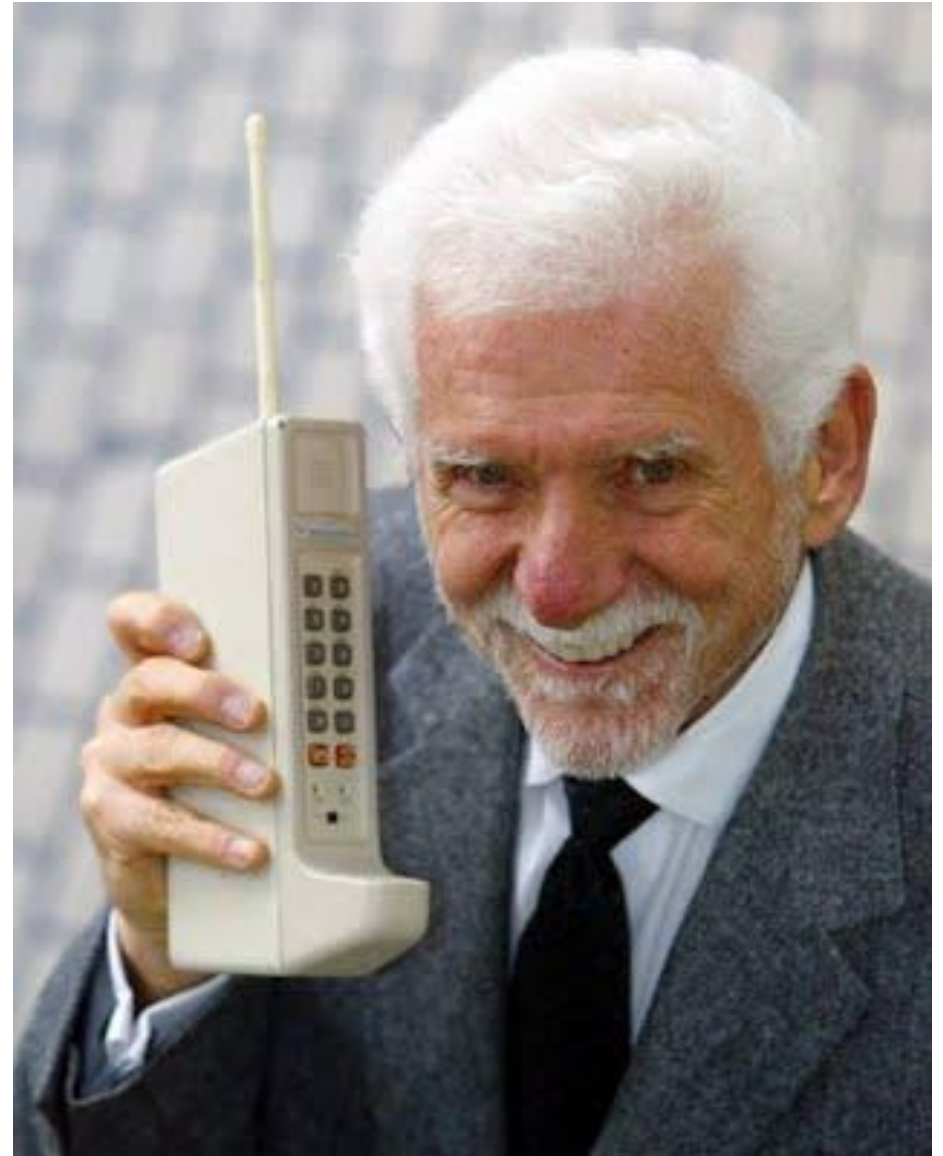
# Методы и инструменты

- 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 групппоориентированные 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?

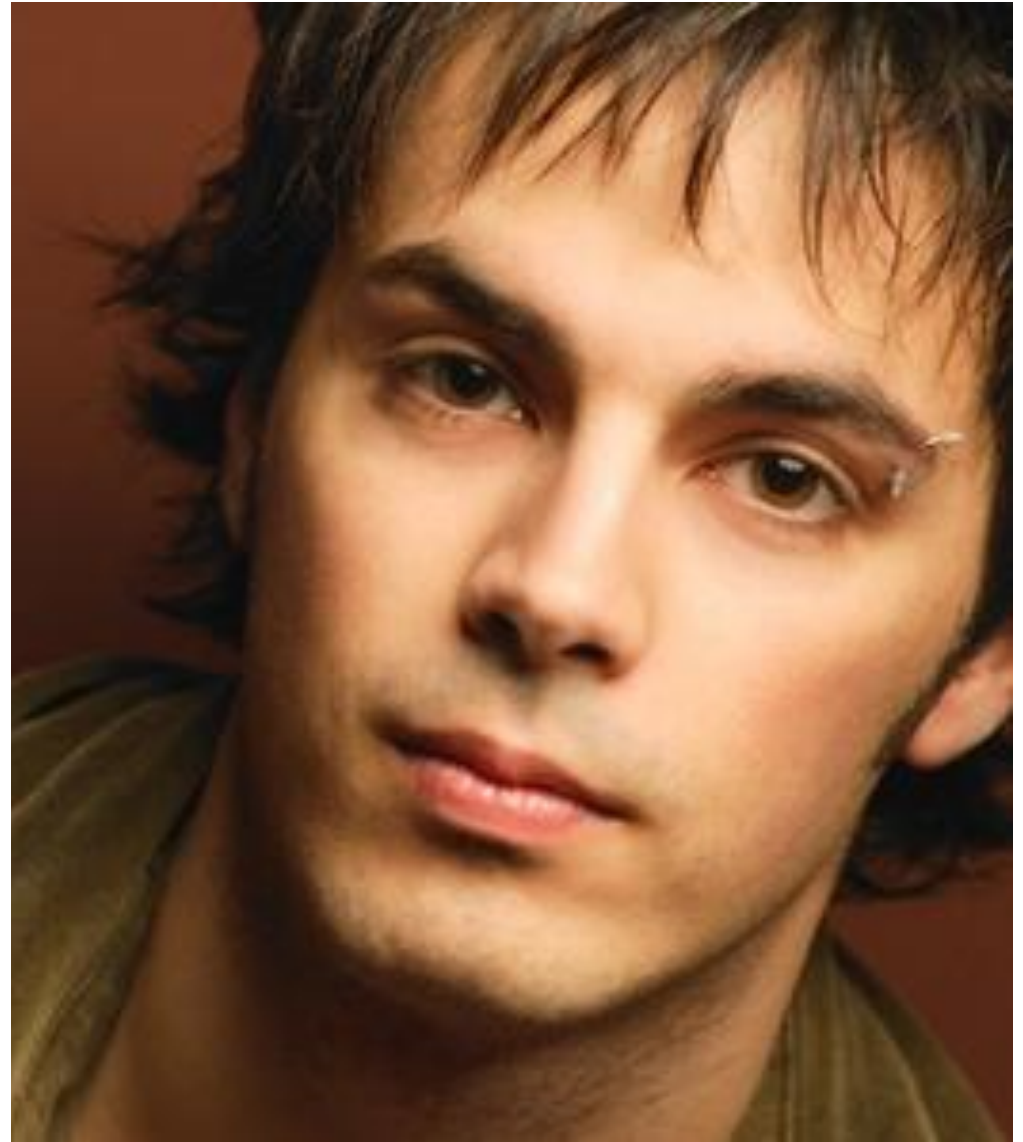


Martin Cooper (Motorola)



# 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

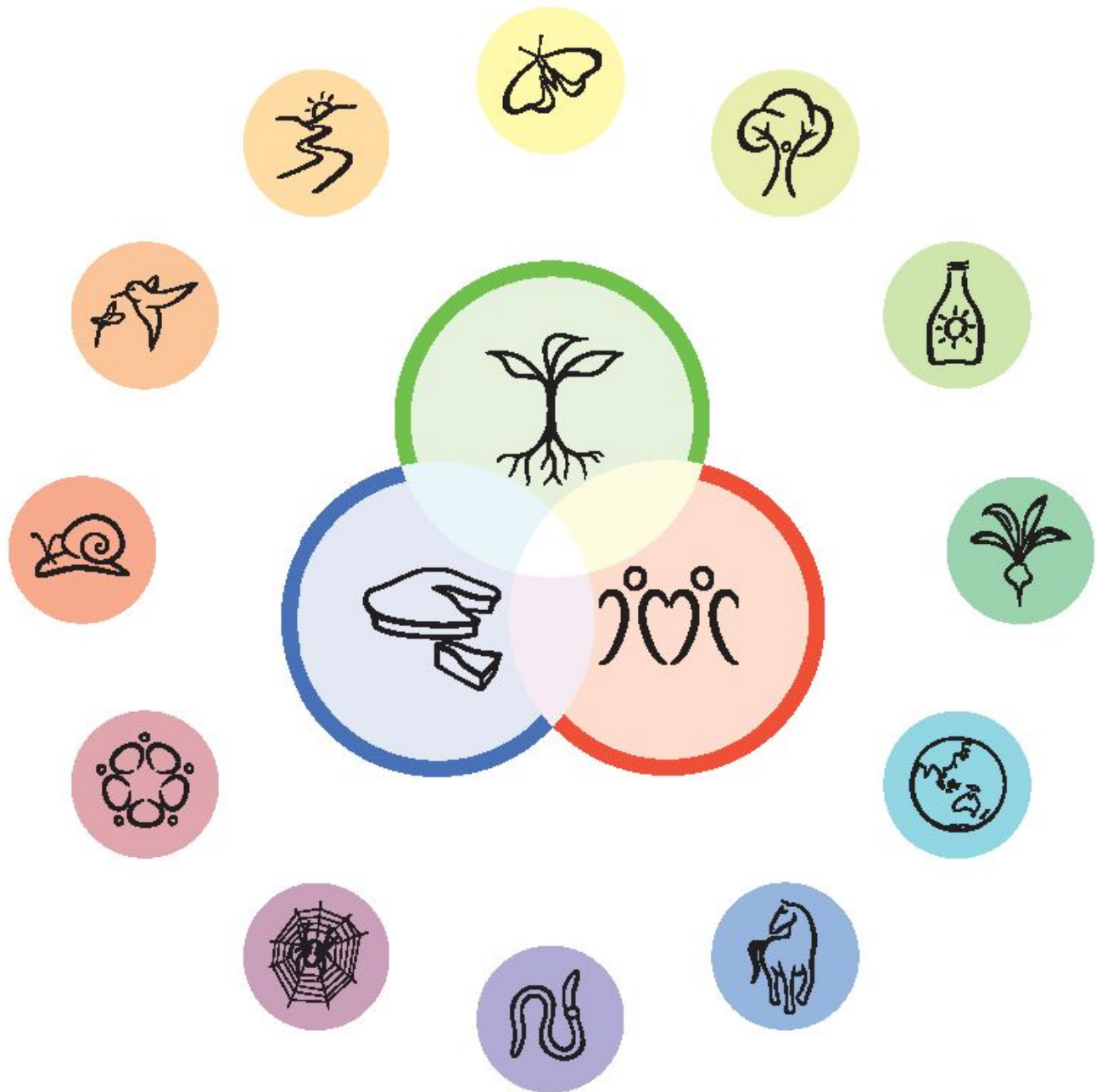
-  Care of the Earth
-  Care of People
-  Fair Share

## & 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



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-No Derivatives 2.5 Australia License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/au/> or send a letter to Creative Commons, 375 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA. The design principles have been adapted from David Holmgren's book 'Permaculture: Principles & Pathways Beyond Sustainability', Permaculture Principles Poster 1.0



# 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**