

Biblioteczka specjalisty UX

Rekomendacje dla początkujących

O pomyśle

List rekomendacji książek jest wiele. Niektóre przytłaczają liczbą pozycji. Nasza lista jest krótka i osobista - przy każdym tytule znajdziecie uzasadnienie dlaczego była ona dla nas szczególnie pomocna i/lub inspirująca.

Jest to lista od nas - dla Was. Mamy nadzieję, że uwzględni specyfikę naszego rynku i będzie dla Was - młodych projektantów - doskonałym źródłem inspiracji i wskazówek jak radzić sobie z codziennymi wyzwaniami.

Każda pozycja zawiera link do serwisu Amazon, a polskie przekłady także do Lubimy Czytać. Nie jest to reklama - są one po prostu dobrym punktem odniesienia, z którego sami często korzystamy podejmując decyzję o zakupie.

Owocnej lektury!

Zespół CHI Polska

Pamiętajcie, że członkowie CHI Polska mogą korzystać z kodów promocyjnych:

O'Reilly: ebooki - 50% (kod DSUG), druk - 40% (kod OR112); Rosenfeld: ebooki i druk - 20% (kod SIGCHIPOLAND)

Change by design

Tim Brown

[Amazon](#)

[Lubimy Czytać](#)

“Change by design” to książka opowiadająca o tym, że innowację można tworzyć jedynie w oparciu o pracę w interdyscyplinarnym zespole oraz umiejętnemu obserwowaniu użytkownika. Na przykład, Tim opowiada o dziewczynie będącej internetową zakupoholiczką, która po to, żeby powstrzymać się przed nieprzemyślanymi zakupami, zamrazała swoją kartę kredytową w bryle lodu. Jeśli po roztopieniu bryły nadal chciała daną rzecz kupić, to był to dobry zakup, jeśli nie, to nie musiała odsyłać niechcianego towaru z powrotem. Na podobnej podstawie musiał powstać pomysł zmiany zakupów na Amazonie przez pół godziny od złożenia zamówienia, co jest rewolucyjną zmianą w zakupach internetowych. Takich przykładów jest w książce Tima cała masa. Można ją także kupić w języku polskim.

Agnieszka Szóstek

Gamestorming

Dave Gray, Sunni Brown,
James Macanuffo

[Amazon](#)

[Lubimy Czytać](#)

Żeby sprowokować ludzi do kreatywnego myślenia i działania, nie wystarczy po prostu zapytać ich o pomysły. Ta książka jest świetnym zbiorem pomysłów i przykładów na to, jak prowadzić warsztaty kreatywne. Korzystam z niej nagminnie i zawsze udaje mi się znaleźć w niej inspirację do tego, jak poprowadzić badania, warsztaty a nawet zwykłe spotkania, żeby wydobyć z uczestników ich najciekawsze pomysły i obserwacje.

Agnieszka Szóstek

Delivering Happiness

Tony Hsieh

Amazon

Lubimy Czytać

To niesamowita książka o tym jak CEO firmy Zappos sprzedającej ubrania online zmienił filozofię całej firmy tak, żeby opierała się tylko i wyłącznie o dostarczanie poczucia szczęścia swoim klientom i jakim niesamowitym sukcesem okazało się takie podejście. Jeśli ktoś nie wierzy, że tak się da (naprawdę się da:), to podejrzewam, że ta książka może wstrząsnąć jego światem.

Agnieszka Szóstek

Seductive Interaction Design

Stephen Anderson

[Amazon](#)

Uwodzenie projektowaniem to określenie, które po raz pierwszy usłyszałam lata temu na Politechnice w Eindhoven i które pokazało mi nowy sposób podejścia do projektowania. Książka Stephena jest zbiorem bardzo ciekawych przykładów o tym, jak takie podejście przekuć na sukcesy biznesowe firmy.

Agnieszka Szóstek

Sketching User Experiences

Bill Buxton

[Amazon](#)

Bill to niesamowity człowiek i “opowiadacz” z wielkim dystansem do siebie, a ta książka idealnie go wyraża. Pisał ją wiele lat: pamiętam, jak historie w niej zawarte opowiadał w Eindhoven w 2001 roku. Pisze o tym, że proces projektowania i podejście do niego muszą być lepiej rozumiane zarówno przez samych projektantów, jak i osoby zarządzające firmami. Doskonale ujmuje to, że aby zaprojektować coś prawdziwie angażującego, trzeba podejść do tematu holistycznie, a nie wybiórczo. Jest wielkim adwersarzem podejścia do projektowania opartego o szkicowanie, a książka jest pełna przykładów tego, jak można na różne sposoby szkicować. To właśnie na jej podstawie przygotowuję wykłady dla studentów pierwszego roku projektowania User Experience.

Agnieszka Szóstek

The Back of the Napkin

Dan Roam

[Amazon](#)

[Lubimy Czytać](#)

Bez względu na to czy jesteś czarnym piórem, żółtym zakreślaczem, czy czerwonym długopisem, z pewnością posiadasz potencjał, który umożliwi Ci przedstawienie najbardziej złożonych problemów za pomocą kilku kresek i strzałek. Książka Dana Roama to bardzo dobra lekcja myślenia wizualnego.

Joanna Kwiatkowska

Storytelling for User Experience

Whitney Quesenbery, Kevin Brooks

[Amazon](#)

W życiu codziennym historie nas uczą i inspirują. W przypadku user experience pomagają zrozumieć użytkowników, przekazać wyniki badań, przygotować scenariusze użycia, czy zobrazować działanie nowego systemu. Ta książka bardzo dobrze przygotowuje Cię do tworzenia i przekazywania opowieści.

Joanna Kwiatkowska

Design for the Real World

Victor Papanek

[Amazon](#)

[Lubimy Czytać](#)

Obowiązkowa lektura dla wszystkich, którzy czują się projektantami. Została napisana ponad czterdzieści lat temu, ale jej przesłanie jest nadal aktualne. Ta książka uwrażliwia na problemy społeczne i zachęca do refleksji, gdyż istnieją co prawda dziedziny działalności bardziej szkodliwe niż wzornictwo przemysłowe, ale jest ich bardzo niewiele (V. Papanek we wstępie książki).

Joanna Kwiatkowska

Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming

Ellen Lupton

[Amazon](#)

Książka - inspiracja. Album prezentujący zestaw technik i metod, które pobudzają kreatywność i stanowią niebanalne podejście do rozwiązywania problemów. Można przeczytać ją od deski do deski, przeglądać przed snem i wracać w chwilach utraty weny twórczej. Zawsze warto ją mieć przy sobie.

Joanna Kwiatkowska

Interviewing Users

Steve Portigal

[Amazon](#)

Każdy z nas potrafi zadawać pytania. Ale jak pytać by nas słuchano i zdobywać odpowiedzi, które pozwolą nam zrozumieć jak inni postrzegają otaczającą nas rzeczywistość? Ta książka przygotowuje do przeprowadzania wywiadów i prezentuje liczne techniki, dzięki którym można nabyć umiejętność prowadzenia bardzo wartościowych rozmów.

Joanna Kwiatkowska

Simple and Usable

Giles Colborne

[Amazon](#)

[Lubimy Czytać](#)

Ta prosta i użyteczna książka pokazuje nie tylko jak tworzyć zupełnie nowe interfejsy, ale także jak pracować nad już istniejącymi. Colborne wyszczególnia cztery strategie umożliwiające poprawę interfejsu: usuwanie, organizacja, ukrywanie i przenoszenie. Po przeczytaniu tej książki będziesz wiedział, którą z nich i jak zastosować, żeby interfejs nad którym pracujesz był prosty i użyteczny.

Emilia Kowalik

Designing with the Mind in Mind

Jeff Johnson

[Amazon](#)

Książka ładnie pokazuje połączenie między psychologią, szczególnie poznawczą, a projektowaniem. Dobra lektura zarówno dla osób, które nigdy z psychologią nie miały do czynienia i chcą nadrobić braki jak i dla młodych projektantów po psychologii, którzy mogą zobaczyć jak można zastosować wiedzę wyniesioną ze studiów w praktyce projektanta. Bardzo dobre wyważenie praktycznych przykładów i mocnych naukowych podstaw.

Olga Górnicka

Tapworthy: Designing Great iPhone Apps

Josh Clark

[Amazon](#)

W błyskawicznie zmieniającym się świecie mobilnych technologii trudno jest napisać książkę, która będzie miała żywot dłuższy niż rok. A jednak, Clarkowi to się udało. Bardzo dobrze napisana pozycja dla zaczynających projektować na mobile, zwraca uwagę na kilka rzeczy ważnych dla mobilnego kontekstu, takich jak uwaga (bardzo mały zasób) i palce (bardzo duży rozmiar).

Olga Górnicka

The Design of Everyday Things

Donald Norman

[Amazon](#)

Absolutny klasyk w projektowaniu interakcji. Myślę, że można powiedzieć, że wychowały się na niej pokolenia projektantów. Norman bardzo przystępnie opisuje jak można sprawić by interakcja z obiektem była prosta i przyjemna (lub wręcz odwrotnie). Ważnym przesłaniem jakie niesie jest to, że to nie użytkownik jest głupi a technologia niedoskonała. Myślę, że każdy z nas powinien o tym pamiętać, choć wiem, że nie zawsze jest to łatwo przyznać.

Olga Górnicka

The Elements of User Experience

Jesse James Garrett

[Amazon](#)

Lektura wielowarstwowa niczym cebula. Garrett z wprawą godną mistrza kuchni obiera ją na oczach czytelnika zatrzymując się na chwilę przy każdej warstwie. Ta nieduża książeczka w przystępny sposób rozkłada UX na elementy pokazując jak obchodzić się z każdym z nich. Garrett sprowadził swój model do klarownej "checklisty" graficznej, co czyni go doskonałym narzędziem do usprawniania komunikacji, nie tylko wewnątrz zespołu. Książka inspiruje, również po godzinach pracy.

Bartosz Mozyrko

Lean UX

Jeff Gothelf

[Amazon](#)

Świetna książka odpowiadająca bieżącym trendom w branży interaktywnej. Autor książki pokazuje w jaki sposób szybko testować wczesne założenie biznesowe w oparciu o feedback od użytkowników. Duży nacisk położono na proces ciągłego uczenia się - podejmowanie decyzji projektowych na bazie twardych metryk oraz iteracyjne dostosowywanie produktu do potrzeb grupy docelowej. Po przeczytaniu książki dowiesz się jak poprowadzić projekt w krótkich cyklach, jakie metryki dobrać, jak pogodzić perspektywę biznesu i użytkownika żeby zmieścić się w ustalonym budżecie.

Bartosz Mozyrko

Envisioning Information

Edward Tufte

[Amazon](#)

Ciężko przecenić wpływ Edwarda Tufte na dziedzinę projektowania informacji i jej wizualizacji. Książka ta opowiada o koncepcjach przedstawiania skomplikowanych danych za pomocą technik wizualnych. Nie jest to podręcznik i stanowiła dla mnie raczej początek zrozumienia z jakimi problemami trzeba zmierzyć się jako projektant tak, aby przedstawić dane w sposób zrozumiały w ograniczonym medium jakim jest papier i ekran.

Niestety nie ma wydania elektronicznego, a książka nie jest tania, więc odbiega od dzisiejszych oczekiwań i przez to może wydawać się dziwną pozycją. Tufte skupił się na każdym detalu wydania papierowego i sam kontroluje proces druku. Nakłady drukowane są na bawełnianym papierze na prasach typograficznych, aby uzyskać jak najlepsze odwzorowanie intencji projektowych.

Szymon Boniecki

The Inmates Are Running the Asylum

Alan Cooper

Amazon

Lubimy Czytać

Do tej książki mam osobisty sentyment. Od niej wszystko się zaczęło. Może zainspirować do zmiany myślenia i otworzyć oczy. Szczególnie polecam podsuwać ją informatykom, z którymi przyjdzie Wam współpracować.

Wiesław Bartkowski

Designing Interactions

Bill Moggridge

Amazon

Zbiór opowiadań 40 projektantów, którzy współtworzyli historię współczesnych technologii interaktywnych. Wiele można nauczyć się o projektowaniu studiując historię.

Wiesław Bartkowski

Understanding your users

Catherine Courage, Kathy Baxter

[Amazon](#)

Forma podręcznika nie dla każdego jest atrakcyjna, jest to jednak przystępnie napisana książka z licznymi praktycznymi odniesieniami i przykładami. Daje dość szeroką perspektywę na pracę projektanta UX i co ważne - umieszcza ją w kontekście celów i zadań wykonywanych przez innych specjalistów na różnych etapach cyklu tworzenia produktu. Może to być szczególnie cenne dla osoby, która stawiając pierwsze kroki w dziedzinie UX rozpoczyna swoją karierę zawodową w ogóle - brakuje jej więc zrozumienia rzeczywistości branżowej, która z pewnością pomaga osobom przekwalifikującym się na UXa np. z Visual Designera czy Front-End Developera.

Książka jest kosztowna ale warto zakupić ją np. do firmowej biblioteczki.

Bartek Matoga

A Project Guide to UX Design

Russ Unger, Carolyn Chandler

[Amazon](#)

Poniższy cytat z recenzji książki w dużym stopniu wyjaśnia, dlaczego ją wybrałem:

“There’s a lot more to successful UX design than knowing the latest Web technologies or design trends: It takes diplomacy, management skills, and business savvy.”

Nie mógłbym zgodzić się bardziej. Dla początkujących projektantów niezwykle ważne jest zrozumienie całości "procesu", jaki prowadzi w danej firmie do stworzenia serwisu, aplikacji czy usługi. Umiejętność współpracy z innymi specjalistami oraz skuteczna komunikacja swoich pomysłów to jedne z najważniejszych umiejętności projektanta.

Bartek Matoga

Owocnej lektury

:)