

ПРЕДИСЛОВИЕ

Мы хотим, чтобы наши работы выделялись. Мы хотим, чтобы они производили впечатление, которым хочется поделиться с другими. Мы хотим создавать нечто исключительное.

Часто, желая поразить других, мы добиваемся лишь кратковременного успеха. Одни, создав 30-секундный рекламный ролик, который идет перед трансляцией финала Суперкубка и где персонажи отвечают на звонки преувеличенным «WHA-A-ATS A-A-AWP?»¹, заставляют некоторое время говорить о себе в офисных коридорах. Другие запускают вирусные видео с собаками на скейтбордах. Но кого этим заинтересуешь надолго? Подлинный успех приходит тогда, когда удастся создать что-то неординарное, что заставляет людей обсуждать нашу работу недели, месяцы и даже годы. Ведь те, кого нам удалось поразить, еще долго будут говорить об этом. Умение добиваться непреходящего интереса — святой Грааль мира рекламы, где сарафанное радио правит бал. Завоевав внимание как можно большей аудитории, мы видим, как растет наша популярность, а вместе с ней и доходы. И неважно, какую бизнес-модель мы для этого избрали.

Но признания можно добиться, лишь достигнув другой вершины — удовольствия. Ведь один человек посоветует другому только то, что ему по-настоящему понравилось. И если мы хотим добиться стабильного признания, нужно доставить людям такое удовольствие, которое они запомнят надолго.

Объясняя, как разработать дизайн, способный затрагивать наши эмоции, Аарон проделал невероятную работу. Внимайте его словам. Он собрал в одной маленькой книге огромное количество теорий и практических советов. Она поможет вам создать дизайн, который сделает ваш продукт привлекательным. И вы сможете достичь заоблачных высот в вашем бизнесе!

Джаред Спул, CEO ² и основатель User Interface Engineering

¹ Автор имеет в виду известную серию рекламных роликов пива Bud, герои которых постоянно использовали характерное приветствие. *Здесь и далее прим. ред.*

² Chief Executive Officer (англ.) — высшая исполнительная должность в компании. В принятой в России иерархии аналог генерального директора.