

[Spis treści]

<i>Przedmowa</i>	7
Rozdział 1. Dojrzewająca branża	15
O tym, jak przegadałem swoją drogę do świata designu	16
UX to wciąż młoda dziedzina	18
Dobry design to kwestia gustu, ale nie do końca	22
Nie czas na krytykę sztuki	23
Ego i intuicja	24
Zwrot w stronę produktów	25
Świat cyfrowy nie jest mniej prawdziwy	27
Rozdział 2. Zdolny projektant umie rozmawiać	31
Gdzie kucharek sześć	31
Każdy jest projektantem!	32
Interfejs to Twoje dzieło	33
Praca zespołowa — nie tak znowu dobra	34
Komunikacja jest ważna	35
Elokwencja to sukces	37
Bądź sprawnym projektantem	39
Rozdział 3. Zrozumieć relacje	49
Zrozum ich punkt widzenia	50
Wskazywanie wpływowych jednostek	58
Wartości interesariuszy	60
Historyjki interesariuszy	63
Nawiązuj korzystne relacje	64

Rozdział 4.	Redukcja obciążenia poznawczego	69
	Pozbądź się zakłóceń	70
	Przewiduj reakcje	73
	Zbuduj sieć wsparcia	77
	Próba generalna	80
Rozdział 5.	Wysłuchać znaczy zrozumieć	85
	Czynności pasywne	86
	Czynności aktywne	94
Rozdział 6.	Właściwy stan umysłu	105
	Pozbądź się złudzenia kontroli	106
	Okiełznaj swoje ego	107
	Bądź na „tak”	109
	Ujmuj swoim urokiem	113
	Zmień słownictwo	119
	Przejsście	120
	Dodatkowe lektury	123
Rozdział 7.	Odpowiedź: strategia i taktyka	125
	Strategia udzielania odpowiedzi	126
	Taktyka to działanie	132
Rozdział 8.	Odpowiedź: standardowe komunikaty	143
	Biznes	144
	Projekt	146
	Badania	148
	Ograniczenia	155
Rozdział 9.	Odpowiedź: uzyskanie zgody	159
	Zdobycie poparcia	160
	Zsumujmy wszystko	161
Rozdział 10.	Po zebraniu	171
	Spotkanie po zebraniu	172
	Przełącz sprawozdanie	172
	Odfiltruj ważne informacje	174
	Poszukaj sprzymierzeńców	176
	Zrób cokolwiek — choćby nie to, co trzeba	177

Rozdział 11. Jak przetrwać katastrofę	181
Jak to się stało?	182
Wprowadzanie zmian, których się nie popiera	183
Nie ma tego złego... ..	186
„Bank Zaufania”	188
Kiedy się mylisz	189
Malowanie kaczką	193
Zarządzanie oczekiwaniami	195
To już prawie koniec	198
 Rozdział 12. Jeśli nie jesteś projektantem... ..	201
Ślepiec i król	202
Dziesięć wskazówek współpracy z projektantami	209
Przygotuj listę kontrolną projektu	210
Miejsce przy stole konferencyjnym	212
 Rozdział 13. Projektować z wizją	215
Zrozum, jakie masz możliwości	216
Rozwijanie kreatywności	218
Praktyka	221
Snucie fantazji	225
Trafić do ludzi	228
Nie tylko piksele	228
 O autorze	231
 Skorowidz	233