

طراح زندگی خود باشید

چگونه یک زندگی مرفه و شاداب داشته باشیم

بیل برنت و دیو ایوانز

مترجم:

رضا عباس زاده

انتشارات نالیف

فهرست مطالب

۴	مقدمه: زندگی با طراحی
۲۶	۱. چرا طراحی را شروع کنید؟
۵۰	۲. ساخت قطعات
۶۱	۳. مسیریابی
۸۲	۴. طراحی از گرفتاری
۱۰۷	۵. طراحی زندگی
۱۲۵	۶. مهندسی اولیه
۱۴۷	۷. چگونه شغلی را انتخاب کنیم؟
۱۶۳	۸. طراحی شغل رویایی خود
۱۷۶	۹. انتخاب خوشبختی
۲۰۰	۱۰. مصون از شکست
۲۱۹	۱۱. مشکل نیم
۲۳۷	نتیجه گیری: زندگی خوب طراحی شده

مقدمه: زندگی با طراحی

آلن جمع آوری، مرتب‌سازی و تقسیم‌بندی سنگ‌ها با توجه به اندازه، شکل، نوع و رنگشان را دوست داشت. پس از دو سال تحصیل در دانشگاهی با سطح پایین زمان انتخاب رشته‌اش رسیده بود. نمی‌دانست با زندگی‌اش چه کند یا نمی‌دانست وقتی بزرگ شد چه کاره شود؛ ولی زمان انتخاب بود. در آن زمان زمین‌شناسی بهترین تصمیم به نظر می‌رسید. به هر حال، واقعا سنگ‌ها را دوست داشت.

پدر و مادر آلن به دخترشان، به عنوان دانشجوی زمین‌شناسی، و زمین‌شناس آینده، افتخار می‌کردند. پس از فارغ التحصیلی، به اتفاق خانواده‌اش به خانه برگشت. برای کسب درآمد حداقلی، شروع به پرستاری از بچه‌ها کرد. والدینش به سردرگم بودند. این کار را هنگام تحصیل در دبیرستان انجام داده بود. والدینش به تازگی هزینه‌ی گزاف تحصیل در دانشگاهش را پرداخته بودند. کی دخترشان به شکل معجزه‌آسایی یک زمین‌شناس می‌شود؟ کی حرفه‌ی خودش را شروع می‌کند؟ تحصیلاتش در رشته‌ی زمین‌شناسی بود و قرار بود در این کار مشغول شود.

مسئله این است که آلن متوجه عدم علاقه‌اش به حرفه‌ی زمین‌شناسی شد. به هیچ وجه نمی‌خواست که وقتش را صرف مطالعه‌ی فرآیندها، مواد یا تاریخ کره‌ی زمین کند. علاقه‌ای به کار میدانی یا کار برای شرکت منابع طبیعی یا آنالیز محیط زیستی، نقشه‌برداری یا گزارش نویسی نداشت. زمین‌شناسی را بی دلیل انتخاب کرده بود، چون سنگ‌ها را دوست داشت؛ و حالا آلن مدرک به دست و با طعنه‌های پدر و مادرش، هیچ فکری برای پیدا کردن شغل و آینده‌ی زندگی‌اش نداشت.

اگر، طبق گفته‌ی اطرافیانش، چهارسال دانشگاه بهترین دوره‌ی زندگی‌اش بوده

باشد کاری جز غصه خوردن ممکن نخواهد بود. نمی‌دانست تنها کسی نیست که می‌خواهد در حیطه‌ی تحصیلاتش کار کند. در واقع، تنها ۲۷ درصد فارغ التحصیلان دانشگاهی در امریکا در حوزه‌های تحصیلی خود مشغول به کار می‌شوند. اینکه حوزده تحصیلی شما همانی خواهد بود که ادامه‌ی زندگیتان آن را تجربه دهید و اینکه دانشگاه بهترین سال‌های زندگی شما (قبل از زندگی کاری بسیار و کسالت بار) است، هر دو مقوله‌ای به نام "باور ناکارآمد" می‌باشند؛ معده‌هایی که مانع خیلی از افراد برای طراحی زندگیشان می‌شود.

باور ناکارآمد: مدرک شما مره‌ی شما را تعیین می‌کند.

بازسازی: سه چهارم فارغ‌التحصیلان در حوزه‌های غیرمرتبط با رشته تحصیلی خود کار می‌کنند.

چنین قبل از ۳۵-۳۶ سالگی واقعاً شروع به درو کردن ثمره‌ی چند دهه فداکاری خود کرده بود. توانسته بود خیلی سریع وارد بازار کار شود و همانجا بماند. فارغ التحصیل یک دانشگاه و مدرسه حقوقی درجه یک و در یک شرکت مهم و تاثیر گذار مشغول شده بود و داشت جدا "موفق" می‌شد. دانشگاه، مدرسه حقوق، ازدواج، کار. همه چیز زندگی‌اش همانی بود که برایش برنامه‌ریزی کرده بود و عزم و سخت‌کوشی‌اش به او هر چیزی که می‌خواست داده بود. او نماد موفقیت و دستیابی بود.

اما چنین یک راز داشت.

بعضی شب‌ها، پس از بازگشت از شرکتی که نام یکی از معتبرترین شرکت‌ها را در سینیگون ولی یدک می‌کشید، روی ماشین می‌نشست و تا صبح گریه می‌کرد. هر چیزی که فکرش را می‌کرد داشت. هر چیزی که فکر می‌کرد می‌خواهد، ولی عمیقاً ناراحت بود. می‌دانست که باید از زندگی که ساخته است احساس خوشنودی کند ولی این طور نبود. به خوشنودی حتی نزدیک هم نشده بود.

چنین فکر کرد که شاید مشکل روانی دارد. چه کسی هر روز صبح با ظاهر

شخصی موفق بیدار می‌شود و هر شب با ناراحتی به تخت خواب می‌رود و احساس می‌کند که چیزی سر جایش نیست، چیزی که در مسیری که آمده گم شده است؟ کجا باید وقتی که هر چیزی داری و در عین حال چیزی نداری برگردی؟ چنین نگرانی مانند این یک باور ناکارآمد داشت. بنا به اعتقاد او اگر خودش را با همه یخ‌بسته‌ها سرگرم کند و بهترین زندگی را داشته باشد خوشبخت خواهد بود. چنین نیز می‌باشد. در آمریکا دو سوم کارگران از کار خود ناخشنود هستند و در واقع ۱۵٪ افراد از شغل خود متنفرند.

باور ناکارآمد: اگر موفق باشید فواید بیشتری خواهد بود.

بازسازی: فواید بیشتری واقعی است که از طراحی یک زندگی مناسب ناشی می‌شود.

دونالد برای بیش از سی سال در یک شغل کار کرده، درآمدش را کسب کرده و قسط‌های خان هاش تقریباً تمام شده بود. همگی فرزندان فارغ التحصیل و پس انداز بازنشستگی‌اش با دقت سرمایه گذاری شده بود. حرفه و زندگی یکنواختی داشت. بیدار می‌شد، سرکار می‌رفت، قبض‌ها را پرداخت می‌کرد، به خانه برمیگشت، می‌خوابید. فردای آن روز بیدار می‌شد و همگی این کارها را دوباره انجام می‌داد. کف صابون. شستشو. تکرار.

دونالد چهل سال سوال تکراری را بارها و بارها پرسیده و این سوال همیشه در ذهنش بود: در کافه ها، سر میز شام، در کلیسا و حتی در کافه نزدیک خانه‌اش که رفتن به آنجا آتش این سوال را می‌خواباند. ولی سوالی نبود که برای همیشه بخوابد. این سوال حدود یک دهه او را تا ساعت ۲ صبح بیدار نگه می‌داشت و جلوی آینه‌ی دستشویی همراه او می‌ایستاد: "چرا این کار را انجام می‌دهم؟"

این مرد حتی یک بار هم نداشت که جواب خوبی از نگاه کردن به خودش در آینه به دست بیاورد. باور ناکارآمد دونالد مرتبط به باور چنین بود اما برای مدت بیشتری با آن درگیر بود: بنا به باورش یک زندگی کاری موفق و مسئولانه او را خوشحال می‌کند. آیا همین کافی است؟ اما دونالد باور ناکارآمد دیگری هم داشت: اینکه

نمی توانست دست از کار همیشگی‌اش بردارد. ای کاش شخص درون آینه می‌نست بگوید که او تنها نیست و مجبور نبود کاری که همیشه انجام می‌داده را داند دهد. تنها در ایالات متحده بیش از سی و یک میلیون نفر بین سنین ۴۴ و ۷۰ خواهان چیزی هستند که اغلب آن را شغل "آنکور" می‌نامند؛ شغلی که شامل خمسته‌ی شخصی، درآمد مستمر و تاثیر اجتماعی باشد. برخی از آن ۳۱ میلیون نفر مسافر آنکور خود را یافته‌اند و خیلی‌های دیگر نمی‌دانند از کجا شروع کنند و می‌ترسند که برای تغییر خیلی دیر شده باشد.

باور ناکارآمد: خیلی دیر است.

بازسازی: عزیز، هرگز برای طراحی یک زندگی دیر نیست.

سه نفر. سه مشکل بزرگ.

طراحان مشکلات را دوست دارند.

به دور و بر خود، به خانه یا دفتر خود نگاه کنید، به صندلی‌ای که روی آن می‌نشینید، به تابلو یا گواشی هوشمندمی که احتمالاً در دست گرفته‌اید. هر چیز که اطراف ما هست را کسی طراحی کرده و هر طراحی یا یک مسئله شروع شده است. مسئله‌ی عدم توانایی گوش دادن به موسیقی زیاد بدون حمل چمدان پر از سی‌دی دلیل این است که شما می‌توانید سه هزار آهنگ را روی یک شی یک اینچی مربعی شکی که روی پیراهنتان چسبانده‌اید گوش دهید. فقط به دلیل یک مسئله است که تلفن شما کاملاً در کف دست شما قرار دارد یا اینکه لب تاپ شما ساعتها عمر نمی‌درد. یا اینکه ساعت زنگ دار شما صدای جیرجیرک پرندگان را پخش می‌کند. اکنون، ممکن است صدای آزار دهنده ساعت زنگدار در طوح بزرگ کارها مسئله‌ی بزرگی به نظر نرسد، اما برای کسانی که نمی‌خواستند هر روز را با بوق شدید یک زنگ ساعت معمولی شروع کنند، مسئله کافی بود. مسائل دلیل وجود آب جاری و عایق بندی در منزلتان هست. لوله‌کشی و مسواک هر کدام به خاطر وجود یک مشکل اختراع شد. صندلی‌ها به این خاطر ساخته شدند که شخصی،

جایی خواست که یک مشکل بزرگ را حل کند: نشستن روی سنگ باعث زخمی
بستر می‌شود.

تفاوتی میان طراحی مسائل و مهندسی مسائل وجود دارد. هر دوی ما در پی
مدرک مهندسی هستیم. و مهندسی رویکرد خوبی برای حل مسئله است. وقتی
می‌توانید مقدار زیادی داده بدست آورید و مطمئن هستید که یک بهترین راه حل
وجود دارد. بیل روی مسئله‌ی مهندسی لوله‌های اولین لپ‌تاب‌های ابل کار کرد و
راه حلی که او و تیمش ارائه دادند این لپ‌تاب‌ها را به عنوان قابل اطمینان ترین
لپ‌تاب بازار معرفی کرد. این راه حل به نمونه‌های اولیه و آزمایش‌های فراوان
زیادی نیاز داشت. شبیه فرایند طراحی، اما هدف ایجاد لوله‌هایی که پنج سال عمر
کنند (ده هزار بار باز و بسته می‌شود) تعیین شد و تیم وی راه حل‌های مختلف
مکانیکی را آزمایش کرد با آن‌ها به هدف خود رسیدند. وقتی این هدف محقق شد،
می‌توانست میلیون‌ها بار باز و بسته شود. مهندسی مسئله‌ی خوبی بود.

آن را با مسئله‌ی طراحی اولین لپ‌تاب با ماوس داخلی مقایسه کنید. ز
آنجایی که رایانه‌های شرکت ابل برای انجام تقریباً هر کاری وابسته به ماوس
هستند، ساخت لپ‌تابی با ماوس سیمی غیرقابل قبول بود. این یک مسئله طراحی
بود. هیچ سابقه‌ای برای طراحی و هیچ نتیجه قطعی یا از پیش تعیین شده‌ای وجود
نداشت. ایده‌های زیادی در آزمایشگاه وجود داشت، و تعدادی از طرح‌های مختلف
آزمایش شده بود، اما هیچ نتیجه‌ای نداشت. در همین راستا مهندسی به نادره حل
کراک‌وروار عمل شد. جان با گوی‌های کوچک ردیابی وزن می‌رفت و فکر
دیوانه‌واری داشت که صفحه کلید را به پشت دستگاه فشار دهد که فضای کافی
برای فشردن این دستگاه کوچک اشاره را داشت. کاشف به عمل آمد که همه به
دنبال این پیشرفت بوده‌اند و از زمان پیدایش آن جزئی از امضای ظاهری شرکت
اپل بوده است.

زیبایی شناسی یا شکل ظاهری، یکی دیگر از نمونه‌های بارز یک مسئله بدون
وجود یک راه حل‌های مناسب است که طراحان روی آن کار می‌کنند. به عنوان
مثال، بسیاری از اتومبیل‌های اسپرت با عملکرد بالا در جهان وجود دارد. و همه

از آنها احساس سرعت را القا می‌کنند، اما پورشه چیزی شبیه فراری نیست. هر دو با مهارت طراحی شده‌اند. هر دو قسمت تقریباً یکسانی دارند، اما هر کدام از زیبایی‌های کاملاً متفاوتی برخوردارند. طراحان هر شرکت با هر انحنا و خط، هر چراغ جلو و جلو پنجره از دقت بسیار خوبی برخوردارند. اما آن‌ها تصمیمات بسیار متفاوتی می‌گیرند. هر شرکتی به روش خاص خود کار می‌کند؛ یک فراری ظاهری زیبایی کاملاً پرشور دارد و یک پورشه سرعت و حساسیت المانی دارد. طراحان سه‌بعدی زیبایی‌شناسی را ساخت محصولات صنعتی را معادل مجسمه متحرک مطالعه می‌کنند. به همین دلیل، از برخی جهات، زیبایی‌شناسی مسئله نهایی در طراحی است. زیبایی‌شناسی شامل عواطف انسانی می‌شود و به زعم ما وقتی احساسات درگیر می‌شوند، تفکر طراحی بهترین ابزار حل مسئله است.

هنگامی که ما با مشکل کمک به دانشجویان خود برای ترک دانشگاه و ورود به دنیا به عنوان افرادی سازنده و خوشحال روبرو شدیم، برای اینکه بفهمیم جهنم زندگی پیش روی آن‌ها چیست می‌دانستیم که تفکر طراحی بهترین راه برای حل این مشکل خاص خواهد بود. طراحی زندگی شما شامل یک هدف روشن نیست، مانند ایجاد بولاهایی که پنج سال طول می‌کشد، یا ساختن یک پل عظیم که با خرابی راحت به زمین متصل شود. این‌ها مشکلات مهندسی است که در آن شما می‌توانید داده‌های سخت درباره گزینه‌های خود را بدست آورده و بهترین راه حل را مهندسی کنید.

وقتی نتیجه مطلوبی (از یک رایانه لب تاب قابل حمل، یک ماشین اسپرت یا قهوه‌ری زیبا یا یک زندگی کاملاً خوب طراحی شده) به دست می‌آورد، اما هیچ راه حل واضحی در پیش ندارید، اینجاست که توفان فکری به سراغ شما می‌آید، کارهای دیوانه وار را امتحان می‌کنید، بداهه پردازی می‌کنید و "راه خود را به جلو ادامه می‌دهید" تا زمانی که به چیزی برسید که موثر باشد. وقتی می‌بینید متوجه می‌شوید، چه خطوط هماهنگ فراری باشد و چه مک‌بوک‌ایر فوق العاده قابل حمل. یک طراحی عالی به گونه‌ای جمع می‌شود که با معادلات و صفحه گسترده و تجزیه و تحلیل داده‌ها حل نمی‌شود. ظاهر و احساس کاملاً خاص خود را دارد؛ زیبایی