

Spis treści

Prolog: Trzy imbryki	7
----------------------	---

Część pierwsza: Znaczenie rzeczy

Rozdział pierwszy: Atrakcyjne przedmioty działają lepiej	21
--	----

Rozdział drugi: Różne oblicza emocji i wzornictwa	39
---	----

Część druga: Wzornictwo w praktyce

Rozdział trzeci: Projektowanie dla trzech poziomów percepcji: pierwotnego, behawioralnego i refleksyjnego	67
---	----

Rozdział czwarty: Zabawa i gry	105
--------------------------------	-----

Rozdział piąty: Ludzie, miejsca i rzeczy	141
--	-----

Rozdział szósty: Emocjonalne maszyny	167
--------------------------------------	-----

Rozdział siódmy: Przyszłość robotów	201
-------------------------------------	-----

Epilog: Wszyscy jesteśmy projektantami	219
--	-----

Refleksje osobiste i podziękowania	235
------------------------------------	-----

Bibliografia	241
--------------	-----

Indeks	249
--------	-----