

| | | |
|--------------------------|------------------------------------|-----------------------------------|
| 1 Einführung | 3 Farbe | 4 Typografie |
| Form und Funktion | 3.1 Wahrnehmung und Farbe | 4.1 Schriftarten |
| | 3.2 Farbtöne des Spektrums | Antiquaschriften |
| | 3.3 Additive Farbmischung | serifenbetonte Schriften |
| 2 Wahrnehmung | 3.4 Subtraktive Farbmischung | Groteskschriften |
| Gesichtsfeld | 3.5 Farbraumsysteme | themenspezifische Schriften |
| Räumlichkeit | 3.6 Farbtiefe | 4.2 Antialiasing |
| Nähe | Dithering | 4.3 Proportionale und |
| Geschlossenheit | 3.7 Auflösung | nicht proportionale Schrift |
| Aufmerksamkeit | 3.8 Farben im Internet | 4.4 Zeilenabstand |
| Erkennbarkeit | 3.9 Kontrast mit Farbe | 4.5 Spaltenbreite |
| Kontext | Simultankontrast | 4.6 Text und selbstleuchtende |
| Plastizität | Komplementärkontrast | Medien |
| Figur und Grund | Farbe-an-sich-Kontrast | 4.7 Schriftarten für das Internet |
| Auffälligkeit | Quantitätskontrast | 4.8 Schriftgrößen für Webdesign – |
| Intensität | Bunt-Unbunt-Kontrast | Einheiten px, pt und em |
| Ähnlichkeit | Hell-Dunkel-Kontrast | 4.9 Schriftgrößen in Abhängigkeit |
| Abweichung | Kalt-Warm-Kontrast | von Darstellungsmedien |
| Mustererkennung | Qualitätskontrast | Fernseh-Monitor |
| | 3.10 Farbe und ihre | Computermonitor |
| | Darstellungsmedien | Medizinische Geräten |
| | Druckerzeugnisse | Produktionsmaschinen |
| | Fernseh-Röhrenmonitor | Multimediakioske |
| | Plasmamonitor | Mobile Geräte |
| | Computer-Röhrenmonitor | Mobiltelefone |
| | Liquid Crystal Display (LCD) | e-Paper |
| | Anzeigetafeln, Displays | LED-Informationsdisplays |
| | Architektur als Medium | Architekturfassade |
| | bzw. Display | 4.10 Textmenge |
| | 3.11 Farbe und Kontrast als Mittel | |
| | zur Benutzerführung | |
| | 3.11.1 Farbkodierung – | |
| | Farbe als Symbol | |
| | 3.11.2 Farbkodierung – | |
| | Farbe als Struktur | |
| | 3.11.3 Farbkodierung – | |
| | Farbe für Funktionsabläufe | |
| | und Funktionszustände | |
| | 3.11.4 Farbkodierung – | |
| | Farbe zur Benutzerführung | |
| | 3.11.5 Farbkodierung – | |
| | Farbe und Kontrast | |
| | 3.11.6 Farbbedeutung | |
| | 3.11.7 Farbe, Text und | |
| | Hintergrund | |
| | 3.11.8 Farbenfehlsichtigkeit | |
| | 3.11.9 Visualisierung von | |
| | Farbenfehlsichtigkeit | |
| | Regeln und Tipps zum Gebrauch | |
| | von Farbe | |

5 Projektentwicklung – Workflow 142

- 5.1 Briefing/Re-Briefing 145
- 5.2 Pflichtenheft/Lastenheft 146
 - 5.2.1 Kriterien für das Pflichtenheft 147
- 5.3 Projektplan 149
 - 5.3.1 Scrum – Projektmanagement auf Basis von Zeitmanagement 150
 - 5.3.2 Designprozess/ Problemlösung 153
 - 5.3.3 Zeitplanung/Tabelle 154
 - 5.3.4 Kostenkalkulation 156
 - 5.3.5 Software für Projektmanagement – CRM, ERP 161
 - 5.3.6 Hilfsmittel für die Projektentwicklung 165
- 5.4 Benutzerprofil/Zielgruppe 171
 - 5.4.1 Benutzerprofil 171
 - 5.4.2 Polaritätsprofil 172
- 5.5 Farbe als Konzept 176
 - 5.5.1 Moodboard 176
 - 5.5.2 Farbschema 180
- 5.6 Flowchart 184
 - 5.6.1 Exemplarische Flowcharts 188
 - Hinweise und Empfehlungen zur Erstellung eines Flowcharts 200
- 5.7 Funktionslayout/Wireframe 201
- 5.8 Erweitertes Funktionslayout 213
 - Gründe für ein Funktionslayout und seine Vorteile 220
- 5.9 Drehbuch/Storyboard 221
 - 5.9.1 Drehbuch 221
 - 5.9.2 Exposé 221
 - 5.9.3 Treatment 221
 - 5.9.4 Das literarische und das technische Drehbuch 221
 - 5.9.5 Storyboard 222
 - 5.9.6 Die äußere Form des Drehbuchs 228
- 5.10 Gestaltungslayout 230
 - 5.10.1 Fläche 230
 - 5.10.2 Format 231
 - Goldener Schnitt 232
 - Fibonacci-Zahlenfolge 232
 - DIN-Format 233
 - Display-Formate 234
 - softwarebedingte Formate 236
 - 5.10.3 Raster/ Layout-Framework 238
 - 8 × 8 Pixel Submatrix 242
 - 960-Pixel-System 244
 - 5.10.4 Komposition 248
 - 5.10.5 Dynamik mit System 276
- 5.11 Styleguide 286
 - 5.11.1 Styleguide für Funktionssoftware 288
 - Mac OS X 288
 - GNOME 288
 - KDE 288
 - Windows Vista 289
 - Palm OS 289
 - Java 289
 - 5.11.2 Styleguide für Informationssoftware 290
 - Passepartout 290
 - www.bundesregierung.de 294
 - 5.11.3 Gebote und Kriterien für einen Styleguide 308
 - Anhaltspunkte zur Erstellung eines Styleguides und mögliche Bestandteile 308
- 5.12 Barrierefreiheit – eine erweiterte Form der Usability 310
 - Gebote, Tipps, Eigenschaften und Voraussetzungen barrierefreier Angebote 316
 - 5.12.1 Barrierefreie Automaten und interaktive Multimediakioske 318

6 Screendesign-beispiele 320

- 6.1 Eigenschaften des Screendesigns 323
 - 6.1.1 Layout 323
 - 6.1.2 Inhalte 324
 - 6.1.3 Orientierung 326
 - 6.1.4 Anreize, Motivation 332
 - 6.1.5 Auswahl- und Interaktionsmöglichkeiten 336
- 6.2 Screendesign minimal 344
 - Fernsehfernbedienung 346
 - Desk Tools 348
- 6.3 Screendesign – Form mit Funktion 350
 - JODI 350
 - shiftcontrol 352
 - [kleine welt] 354
 - JetBlue Check-in-Terminal 356
 - MetroCard 358
 - Navigationsgeräte 360
 - Computer-Betriebssysteme 361
- 6.4 Screendesign für Erzählformen 364
 - Perspektive und Raumdarstellung 365
 - Murphys Loch 366
 - Schöne Heimat 368
 - 1944: Operation Teddybär 372
 - Myst 374
 - The Endless Forest 376
- 6.5 Screendesign für Wissensvermittlung 380
 - Antizipation 382
 - Verbrechen der Wehrmacht 384
 - Made in MTL 386
 - Nanoreisen 388

| | | | | | |
|---|-----|-------------------------------------|-----|---------------------------|-----|
| 7 Web 1.0 | 390 | 9 Web 3.0 | 476 | 10 Anhang | 562 |
| 8 Web 2.0 – Das Mitmach-Internet | 398 | 9.1 Semantische Suche | 478 | 10.1 Danksagung | 563 |
| 8.1 Web 2.0 – Soziale Netzwerke | 400 | 9.2 Open Data | 486 | 10.2 Rechtshinweise | 564 |
| Wikipedia | 400 | 9.3 FOAF – Friend Of A Friend | 491 | 10.2.1 Haftungsausschluss | |
| mySpace | 400 | 9.4 SIOC – Semantically-Interlinked | | für Dateien und Programme | 564 |
| delicio.us | 400 | Online Communities | 492 | 10.2.2 Verweise und Links | 565 |
| flickr | 401 | 9.5 Metadaten | 493 | 10.3 Bildernachweis | 566 |
| YouTube | 401 | 9.6 Metadaten-Formate | 495 | 10.4 Literaturverzeichnis | 567 |
| mevio | 401 | 9.7 Microformats | 508 | 10.5 Index | 578 |
| XING | 401 | 9.8 RDF – Resource Description | | 10.6 Über den Autor | 584 |
| 8.2 Tagging | 418 | Framework | 512 | | |
| 8.3 Taxonomie | 420 | 9.9 OWL – Web Ontology Language – | | | |
| 8.4 Folksonomie | 424 | WOL | 519 | | |
| 8.5 Mitmach-Kampagnen | 425 | 9.10 Werkzeuge – | | | |
| 8.6 Twitter | 438 | Tagging, Semantik, Suche | 520 | | |
| 8.7 Personalisierte Startseiten – | | 9.11 Web 3.0 – Web3D | 527 | | |
| Internet-service | 442 | Active Worlds | 549 | | |
| 8.8 Web 2.0 – | | Protosphere | 549 | | |
| Gefahreinschätzung | 446 | Entropia Universe | 549 | | |
| 8.9 Web 2.0 – Journalismus | 463 | Forterra OLIVE Plattform | 550 | | |
| 8.10 Google – Ein Mitmach- | | OpenSimulator | 550 | | |
| Monopol? | 466 | web.alive | 550 | | |
| | | Qwaq Forums | 551 | | |
| | | There | 551 | | |
| | | 9.12 Web 3.0 – | | | |
| | | Augmented Realities | 553 | | |
| | | 9.13 Web 3.0 – | | | |
| | | Ubiquitous Computing | 558 | | |