

1 Einführung Form und Funktion 10	3 Farbe 34	4 Typografie 98
2 Wahrnehmung 16	3.1 Wahrnehmung und Farbe 35 3.2 Farbtöne des Spektrums 35 3.3 Additive Farbmischung 39 3.4 Subtraktive Farbmischung 41 3.5 Farbraumsysteme 42 3.6 Farbtiefe 44 Dithering 46 3.7 Auflösung 48 3.8 Farben im Internet 49 3.9 Kontrast mit Farbe 50 Simultankontrast 50 Komplementärkontrast 52 Farbe-an-sich-Kontrast 54 Quantitätskontrast 56 Bunt-Unbunt-Kontrast 58 Hell-Dunkel-Kontrast 60 Kalt-Warm-Kontrast 62 Qualitätskontrast 64 3.10 Farbe und ihre Darstellungsmedien 66 Druckerzeugnisse 67 Fernseh-Röhrenmonitor 68 Plasmamonitor 69 Computer-Röhrenmonitor 69 Liquid Crystal Display (LCD) 70 Anzeigetafeln, Displays 71 Architektur als Medium bzw. Display 72 3.11 Farbe und Kontrast als Mittel zur Benutzerführung 78 3.11.1 Farbkodierung – Farbe als Symbol 78 3.11.2 Farbkodierung – Farbe als Struktur 82 3.11.3 Farbkodierung – Farbe für Funktionsabläufe und Funktionszustände 83 3.11.4 Farbkodierung – Farbe zur Benutzerführung 84 3.11.5 Farbkodierung – Farbe und Kontrast 86 3.11.6 Farbbedeutung 88 3.11.7 Farbe, Text und Hintergrund 90 3.11.8 Farbenfehlsichtigkeit 92 3.11.9 Visualisierung von Farbenfehlsichtigkeit 94 Regeln und Tipps zum Gebrauch von Farbe 96	4.1 Schriftarten 99 Antiquaschriften 100 serifenbetonte Schriften 100 Groteskschriften 101 themenspezifische Schriften 101 4.2 Antialiasing 104 4.3 Proportionale und nicht proportionale Schrift 105 4.4 Zeilenabstand 106 4.5 Spaltenbreite 107 4.6 Text und selbstleuchtende Medien 108 4.7 Schriftarten für das Internet 109 4.8 Schriftgrößen für Webdesign – Einheiten px, pt und em 112 4.9 Schriftgrößen in Abhängigkeit von Darstellungsmedien 116 Fernseh-Monitor 118 Computermonitor 124 Medizinische Geräten 126 Produktionsmaschinen 127 Multimediakioske 128 Mobile Geräte 130 Mobiltelefone 132 e-Paper 133 LED-Informationsdisplays 134 Architekturfassade 135 4.10 Textmenge 136

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

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**8 Web 2.0 – Das Mitmach-Internet** 398

- 8.1 Web 2.0 – Soziale Netzwerke 400
 - Wikipedia 400
 - mySpace 400
 - del.icio.us 400
 - flickr 401
 - YouTube 401
 - mevio 401
 - XING 401
- 8.2 Tagging 418
- 8.3 Taxonomie 420
- 8.4 Folksonomie 424
- 8.5 Mitmach-Kampagnen 425
- 8.6 Twitter 438
- 8.7 Personalisierte Startseiten – Internetservice 442
- 8.8 Web 2.0 – Gefahreneinschätzung 446
- 8.9 Web 2.0 – Journalismus 463
- 8.10 Google – Ein Mitmach-Monopol? 466

9 Web 3.0 476

- 9.1 Semantische Suche 478
- 9.2 Open Data 486
- 9.3 FOAF – Friend Of A Friend 491
- 9.4 SIOC – Semantically-Interlinked Online Communities 492
- 9.5 Metadaten 493
- 9.6 Metadaten-Formate 495
- 9.7 Microformats 508
- 9.8 RDF – Resource Description Framework 512
- 9.9 OWL – Web Ontology Language – WOL 519
- 9.10 Werkzeuge – Tagging, Semantik, Suche 520
- 9.11 Web 3.0 – Web3D 527
 - Active Worlds 549
 - Protosphere 549
 - Entropia Universe 549
 - Forterra OLIVE Plattform 550
 - OpenSimulator 550
 - web.alive 550
 - Qwaq Forums 551
 - There 551
- 9.12 Web 3.0 – Augmented Realities 553
- 9.13 Web 3.0 – Ubiquitous Computing 558

10 Anhang 562

- 10.1 Danksagung 563
- 10.2 Rechtshinweise 564
 - 10.2.1 Haftungsausschluss für Dateien und Programme 564
 - 10.2.2 Verweise und Links 565
- 10.3 Bildernachweis 566
- 10.4 Literaturverzeichnis 567
- 10.5 Index 578
- 10.6 Über den Autor 584