

1 Definition 12

- 1.1 Daten 13
- 1.2 Information 16
- 1.3 Informationsdesign 18
- 1.4 Kommunikationsdesign vs.
Mediendesign vs.
Informationsdesign 20
- 1.5 Informationsdesign vs.
Informationsvisualisierung vs.
Informationsarchitektur 21
- 1.6 Zitate und Visualisierungen
zum Thema Informations-
design 24

2 Historischer Überblick 32

- Informationsvermittlung 36
- Darstellung von Karten 46
- Kartografie mit erweiterten
Informationen 59
- Kartesisches Koordinatensystem
– Beginn der Bildstatistik 74
- Darstellung zeitlicher Abläufe 84
- Schautafeln – Informations-
vermittlung für didaktische
Zwecke 92
- Informationsgrafiken
für statistische Daten 104
- Anmerkungen 129

3 Information gestalten 130

- 3.1 Wahrnehmung –
Kognition – Intuition 131
- Gesichtsfeld 138
- Räumlichkeit 140
- Nähe 141
- Geschlossenheit 141
- Aufmerksamkeit 142
- Erkennbarkeit 143
- Kontext 144
- Plastizität 144
- Figur und Grund 145
- Auffälligkeit 146
- Intensität 146
- Ähnlichkeit 147
- Abweichung 147
- Mustererkennung 148
- 3.2 Icon, Piktogramme, Isotype 150
- 3.2.1 Icon – Metapher 152
- 3.2.2 Icon – Symbol 153
- 3.2.3 Icon – Symbol als Marke 154
- 3.2.4 Icon – ISOTYPE 156
- 3.2.5 Icon – Piktogramm,
Icon – Zeichensystem 158
- 3.2.6 Icon – Emoticons 162
- 3.2.7 Gestaltung von Icons 163
- 3.3 Metaphern 170
- Fragen und Empfehlungen
zur Entscheidungsfindung
und Gestaltung von
Metaphern 175
- 3.4 Farbe 176
- 3.4.1 Farbe und ihre
Darstellungsmedien 176
- Druckerzeugnisse 177
- Fernseh-Röhrenmonitor 178
- Plasmamonitor 179
- Computer-Röhrenmonitor 179
- Liquid Crystal Display (LCD) 180
- Anzeigetafeln, Displays 181
- Architektur als Medium
bzw. Display 182
- 3.4.2 Farbkodierung –
Farbe für Funktionsabläufe
und Funktionszustände 183
- 3.4.3 Farbkodierung –
Farbe als Struktur 184
- 3.4.4 Farbkodierung –
Farbe zur Benutzerführung 186
- 3.4.5 Farbkodierung –
Farbe und Kontrast 188
- 3.4.6 Farbe, Text
und Hintergrund 190
- 3.4.7 Farbbedeutung 192
- 3.4.8 Signalfarbe – Warnfarbe
– Tarnung – Täuschung 198
- 3.4.9 Farbenfehlsichtigkeit 202
- 3.4.10 Visualisierung
von Farbenfehlsichtigkeit 204
- 3.5 Leserichtung 206
- 3.6 Typografie 210
- 3.6.1 Schriftarten 210
- Antiquaschriften 212
- serifenbetonte Schriften 212
- Groteskschriften 213
- themenspezifische Schriften 213
- 3.6.2 Schriftgrößen in Abhängig-
keit von Darstellungsmedien 214
- Multimediakioske 216
- LED-Informationsdisplays 218
- Architekturfassade 219
- 3.6.3 Antialiasing 220
- 3.6.4 Proportionale und nicht
proportionale Schrift 221
- 3.6.5 Zeilenabstand 222
- 3.6.6 Spaltenbreite 223
- 3.6.7 Textmenge 224
- 3.7 Gestaltungslayout 230
- 3.7.1 Fläche 230
- 3.7.2 Format 231
- Goldener Schnitt 232
- Fibonacci-Zahlenfolge 232
- DIN-Format 233
- Display-Formate 234
- softwarebedingte Formate 236
- 3.7.3 Raster/
Layout-Framework 238
- 960-Pixel-System 242
- 3.7.4 Komposition 245
- 3.7.5 Gliederung des Layouts 247

4 Ordnungsformen 256	5 Orientierung – Wayfinding 274	6 Informieren/Repräsentieren, Informationsvarianten 328
4.1 Die Suche nach der Ordnung 257	5.1 Orientierung 275	6.1 Varianten der Informationsvisualisierung 329
4.2 Informationen schaffen/brauchen Ordnung 264	5.2 Orientierung erfahren 282	6.2 Diagrammtypen
4.2.1 Alphabet 265	5.3 Navigationsstruktur 292	in der Datengrafik 331
4.2.2 Ort 265	5.3.1 Navigation – Ein Problemlösungsprozess 292	Liniendiagramm 334
4.2.3 Zeit 265	5.3.2 Navigationsstrukturen 296	Säulendiagramm 336
4.2.4 Reihenfolge 266	Hyperlink-Verknüpfung 296	Balkendiagramm 339
4.2.5 Zahlen 266	Hierarchische Verknüpfung 297	Histogramm 341
4.2.6 Kategorien 266	Netzwerkartige Verknüpfung 297	Kreis-, Tortendiagramm, Pie Chart 342
4.2.7 Zufall 267	Einzelbild-Struktur 297	Streudiagramm, Scatterplot 348
4.2.8 Facetten 267	Sitemap 298	Flächendiagramm, Blasendiagramm, Area Chart 352
4.2.9 Listen 268	Geleitete bzw. manipulierte Navigation 298	Spinnendiagramm 358
4.2.10 Tabellen 268	Wesentliche Eigenschaften einer Navigation 299	Box and Whisker Plot 359
4.3 Barrierefreies Informations- visualisierung 269	5.4 Signaletik – Leit- und Orientierungssysteme 300	6.3 Visualisierung von Daten – Information-Mapping 360
4.4 Taxonomie 270	5.4.1 Optisch 306	
	5.4.2 Taktil 324	

**7 Servicedesign –
User Experience Design,
Joy of Use 420**

- 7.1 Was ist Servicedesign 422**
- 7.2 Der Designer als Unternehmensberater für Strategien 428**
- 7.3 A.I.D.A.-Prinzip 431**
- 7.4 Designausbildung vs. Wirtschafts- und Strategiekompetenz 432**
- 7.5 Strategiekompetenz lernen und lehren 434**

8 Anhang 438

- 8.1 Danksagung 439**
- 8.2 Rechtshinweise 440**
 - 8.2.1 Haftungsausschluss für Dateien und Programme 440**
 - 8.2.2 Verweise und Links 441**
- 8.3 Bildernachweis 442**
- 8.4 Literaturverzeichnis 443**
- 8.5 Index 452**
- 8.6 Über den Autor 454**