

Inhaltsverzeichnis

Ein Vorwort: Warum Zen für Tablets?	11
Vorwort von Prof. Wolfgang Henseler	14
1 User Experience Design – Die Welt der absoluten Zufriedenheit	23
1.1 Grundlage: Was ist UX Design?	23
1.2 Warum wir UX Design brauchen?	28
1.3 Wie man einen UX-Designer in sich findet	32
1.4 Umdenken bitte: Der UX-Prozess	37
1.5 Zen-Meetings	56
1.6 Content-Strategie	58
1.7 Transmedial, Tablet Usage in der Multiscreen Experience	63
1.8 Die sechs wahrscheinlichsten Multiscreen-Pattern	65
1.9 Geräteübergreifend wörtlich nehmen. Connected Products	70
1.10 Planung ist alles: Mock-ups/Sketching, Wireframes, Prototyping	72
1.11 Simplify or die	86
1.12 Paradigmenwandel im Interface Design: von GUI zu NUI	97
2 Der User – Fremde Wesen unter uns	109
2.1 Selbstmitgefühl – ein Weg zur User Experience	110
2.2 UX Freud – User Psychology	111
2.3 Userwelten und Nutzungsmodi	117
2.4 User Journey. Costumer Journey Mapping	121

2.5	Customer Journey Mapping Game	128
2.6	Einer Persona Leben einhauchen	131
2.7	Intuition und Bauchgefühl	131
2.8	Streben Sie einen „Flow“ an	134
2.9	Userverhalten heute und morgen	135
2.10	Checkliste	139
3	Hardware UX – Tablets, die neue Gattung	141
3.1	Größe	143
3.2	Screen-Fragmentierung	144
3.3	Geräte	146
3.4	Eingabemethoden	148
3.5	Was können Tablets?	150
4	Betriebssysteme	153
4.1	Apps	155
4.2	Software UX – Betriebssysteme	156
4.3	Touch und Gesten	160
4.4	Totgesagte leben länger. Flash don't go	163
5	Die App-/Website-UX	165
5.1	HTML5, die Dampfmaschine (HTML, JS, CSS3, Polyfills)	168
5.1.1	Darüber hinaus fragen Sie sich, wie optimal Ihr Content inhaltlich strukturiert ist	192
5.1.2	Responsive Layout Pattern	193
5.2	UI/UX Screendesign	212
5.3	UX-Typografie	220
5.4	Digital Publishing mit HTML5	232

5.5	UX Design und SEO	235
5.6	Von den Anderen lernen	240
5.7	Checkliste	254
6	Warum Testing so wichtig ist	257
6.1	Usability Testing mit Menschen	259
6.2	Usability Testing mit Maschinen	262
6.3	Prototyping, Testmethoden	265
6.4	User Experience Analytics	268
6.4.1	Anwendungsfelder von User Experience Analytics	273
6.4.2	Mobile Monitoring	274
6.5	Kano-Analyse	275
6.6	Checkliste	277
7	Future UX – Die Zukunft wird heute entschieden	279
7.1	The Long Nose of Innovation	280
7.2	Gartner Hype Cycle	282
7.3	Singularity University	285
7.4	:zukunfts institut	286
7.5	Digital Life Design	287
7.6	Akademische internationale Konferenzen	287
7.7	Web Trend Map	289
7.8	Science Fiction	289
7.9	Webseiten	291
7.10	Checkliste	291
	Epilog	293
	Gastautoren	294