

1 Einführung Form und Funktion 12

2 Interactiondesign 18

- 2.1 Menü-Varianten 20
 - Menü-Hintergrund-Integration 20
 - Karteikarten-Register 24
 - Pull-Down-Menü 28
 - Menü als Bestandteil der Erzählform 34
 - Pie Menu 38
 - Formfeld 42
 - Drag and Drop 44
 - Schieberegler oder Drehregler 46
 - Dynamische Veränderbarkeit 47
- 2.2 Metaphern 54
- 2.3 Metaphern und mentale Modelle 59
 - Fragen und Empfehlungen zur Entscheidungsfindung und Gestaltung von Metaphern 63
- 2.4 Navigationsformen 64
 - Direkte Manipulation 66
 - Hierarchische Navigationssysteme 68
 - Sitemap 70
 - Imagemap 74
 - Anker-Navigation 78
 - Suche 80
 - Alphabetische Index-Navigation 82
 - Guided Tour 82
 - Geleitete bzw. manipulierte Navigation 82
 - Eigenwillige Navigationsformen 82
 - 2.4.1 Exemplarischer Navigationsablauf 86
 - Passepartout* 86
 - Wesentliche Eigenschaften einer Navigation 92
- 2.5 Erzählformen: Lineare, nonlineare, interaktive Erzählformen 93

- 2.6 Games – Ein Pool an Erzählformen und Interaktion 95
- 2.7 Unterschiede der Interaktion am Fernseher und am Computer 99
- 2.8 Interaktive Steuerung per Fernbedienung bzw. Player-Software 100
- 2.9 Interaktivität – Was ist das? 102
- 2.10 Interaktionsformen 106
 - 2.10.1 Interaktion ist ein Erlebnis 106
 - 2.10.2 Passive Interaktion 107
 - 2.10.3 Vorgetäuschte Interaktion – >echte< und >falsche< Interaktion 110
 - 2.10.4 Interaktion als Partizipation 114
 - 2.10.5 Interaktion als Erzählform 115
- EVE* 120
- Myst I–V* 122
- Leben. Gebrauchsanweisung* 123
- Donnie Darko* 123
- Mut der Ahnungslosen* 124
- Mouchette Suicide Kit* 124
- Holocaust Memory* 124
- JODI* 125
- Eines Nachts* 126
- Schöne Heimat* 128
- Timecode* 129
- Die Versuchung – Tender Loving Care* 132
- I'm your man* 133
- Murphys Loch* 134
- 253, Tube-Theatre* 134
- [kleine welt] 134
- Kindergeschichten – Eine nonlineare Novelle* 135
- Point of View* 135
- Plötzlich und unerwartet* 136
- Der Umschlag,*
- InterAction-Movie* 136
- VLIGHT, VJ-Einheit* 137
- [*korsakow syndrom*] 137

3 Interfacedesign 150

- 3.1 Flowchart 154
Hinweise und Empfehlungen zur Erstellung eines Flowcharts 161
- 3.2 Funktionslayout/Wireframe 162
Gründe für ein Funktionslayout und seine Vorteile 164
- 3.3 Styleguide 165
Antizipation – Die Ursache liegt in der Zukunft 167
Phænomedial 176
3.3.1 Gebote und Kriterien für einen Styleguide 188
- 3.4 Das Interface als Metapher – Der erzählerische Aspekt 190
- 3.5 Das Interface als Benutzeroberfläche – Der funktionale Aspekt 196
- 3.6 Das Interface als Bedeutungsträger – Corporate Design/Branding 216
- 3.7 Das taktile Interface 224
 - 3.7.1 Computer-Maus 226
 - 3.7.2 Joystick 228
 - 3.7.3 Scrollrad/Drehrad 230
 - 3.7.4 Tastatur 234
 - 3.7.5 Texteingabe bei mobilen Geräten 246
 - 3.7.6 Touchscreen 254
- 3.8 Tangible User Interfaces 263
- 3.9 Augmented Reality 271
- 3.10 Ubiquitous Computing 278
- 3.11 Soundinterface, Sonifikation 282
- 3.12 Fragestellungen und Definitionen 285

4 Servicedesign – User Experience Design, Joy of Use 288

- 4.1 Was ist Servicedesign 290
- 4.2 Der Designer als Unternehmensberater für Strategien 293
- 4.3 Designausbildung vs. Wirtschafts- und Strategiekompetenz 296
- 4.4 Strategiekompetenz lernen und lehren 298

5 Usability 302

- 5.1 Usability – mehr als nur ›use‹ und ›utility‹ 304
- 5.2 Usability und Design 307
- 5.3 Allgemeine Gebote und Tipps für Usability 308
 - 5.3.1 Auf Barrierefreiheit achten 308
 - 5.3.2 Den einzigen richtigen oder gegebenenfalls mehrere Zugänge bieten 308
 - 5.3.3 Orientierung erfordert Ordnung 310
 - 5.3.4 Antizipierbare Menü-Kennungen anbieten 310
 - 5.3.5 Übersichtliche Verzeichnisstruktur anbieten 311
 - 5.3.6 Aufmerksamkeitsstarke Elemente sinnvoll einsetzen 311
 - 5.3.7 Textinhalte und Textmengen mediengerecht formulieren 311
 - 5.3.8 Werbung sollte sich, wenn möglich, unterordnen 312
 - 5.3.9 Medienadäquaten Mehrwert bieten, aber Aufwand für den Anwender vermeiden 313
 - 5.3.10 Enttäuschungen vermeiden 314
- 5.4 Usability-Test 315
 - 5.4.1 Quantitative und qualitative Verfahren 320
 - 5.4.2 Heuristische Evaluation – Inspektionsmethoden 320
 - 5.4.3 Allgemeine Usability-Untersuchungsmethoden 321
- 5.5 ISO-Normen 327
 - 5.5.1 Software-relevante ISO-Norm 328
 - 5.5.2 Hardware-relevante ISO-Norm 330
 - 5.5.3 Weitere ISO-Normen 331

6 Zielgruppenanalyse und -ansprache 332

- 6.1 Zielgruppe 334
- 6.2 Projektabsicht 335
- 6.3 Benutzergruppen – Kompetenzgrade 336
 - 6.3.1 Der Anfänger 336
 - 6.3.2 Der Fortgeschrittene 340
 - 6.3.3 Der Experte 341
- 6.4 Benutzergruppen – Funktions- und Zugangskategorien 344
- 6.5 Polaritätsprofil 346
- 6.6 Moodboard 350
- 6.7 Benutzerprofil 354
- 6.8 A.I.D.A.-Prinzip 355

7 Anhang 356

- 7.1 Danksagung 357
- 7.2 Rechtshinweise 358
 - 7.2.1 Haftungsausschluss für Dateien und Programme 358
 - 7.2.2 Verweise und Links 359
- 7.3 Bildernachweis 360
- 7.4 Literaturverzeichnis 361
- 7.5 Index 372
- 7.6 Über den Autor 376