

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 Navigations-

formen 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 Erzähl-
formen 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« Inter-
aktion 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

Audio Visual Environments 137

Bruce Lee 137

2D Barcode 138

Semapedia.org 139

Berlin-Connection 140

Civilization 140

Sim City 141

Driv3r 141

2.10.6 Interaktion als
expliziter Bestandteil
von Wissensvermittlung 142

Filme sehen lernen –

Grundlagen der Filmästhetik 144

SINN:SINN 144

sense & cyber 144

KHM Audiolectures 01 145

Ästhetik als Metatheorie 145

Antizipation – Die Ursache

liegt in der Zukunft 146

Digital Design 2000+ 148

Story of a Jazzpiano 148

Rebell wider Willen – Das Jahr-

hundert des Martin Niemöller 148

Becoming Human 149

Deutsche & Polen –

eine Chronik 149

Travel-Web-DVD-Berlin –

der vernetzte Reiseführer 149

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
Phänomedial 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 einzig 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