

Inhalt

INTRO	8	ELEMENTE einer Erfahrung	44
<hr/>			
Vorwort	8	1. DER MENSCH	46
Einführung	12	VON AUSSEN	50
		- Der Mensch nach Maß	52
		- Bewegung und Kraft	62
BEGRIFFE	18	- Das Sehen	72
<hr/>			
Erfahrungen	20	- Das Hören	84
User Experience	22	- Das Fühlen	96
Die Erfahrung im Modell	26	IM KOPF	108
Usability	34	- Informationen verarbeiten	110
UI	36	Wahrnehmung	112
Experience Design	38	Aufmerksamkeit	
		Bottom-up oder Top-down	
		Visuelles Entschlüsseln	
		Assoziationen	
		Suchen	
		Zentrale Verarbeitung	134
		Das Gedächtnis	
		Mentale Kapazität	
		Reaktion	152
		Entscheiden	
		Fehler	
		Emotionen	

	METHODEN	242	
- Mentale Modelle	180	Doppel-Diamant-Modell	244
Mentaler Bauplan		Human-Centered Designprozess	248
Mentale Bedienungsanleitung			
Mentaler Zeitstrahl			
Kulturelle Modelle		Werkzeuge	252
Mentale Karten		- Analyse	252
Mentales Lexikon		5 Whys, Contextual Inquiry, Feldbeobachtung, Link-Analyse, Personas, Umfragen, Interviews	
2. DAS DESIGN	200	- Konzeption	262
- Interaktionsangebot	202	4/20, Affinity Diagramming, Bodystorming, Card Sorting, State Transition Diagram, Storytelling, Zauberer von Oz	
Form		- Evaluation	270
Material		Heuristische Evaluation, Cognitive Walkthrough, Experiment	
Signale			
- Mapping	212		
- Feedback	216		
- Konsistenz	220		
Konzeptionelle Modelle		ANHANG	288
Metaphern			
- Intuitivität	226	Literaturverzeichnis	288
3. DER KONTEXT	232	Bildnachweis	302
- Die Zeit	234		
- Der Ort	238		