

Inhalt

INTRO	8	ELEMENTE einer Erfahrung	44
<hr/>		<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/>		- Das Hören	84
Erfahrungen	20	- Das Fühlen	96
User Experience	22	IM KOPF	108
Die Erfahrung im Modell	26	- Informationen verarbeiten	110
Usability	34	Wahrnehmung	112
UI	36	Aufmerksamkeit	
Experience Design	38	Bottom-up oder Top-down	
		Visuelles Entschlüsseln	
		Assoziationen	
		Suchen	
		Zentrale Verarbeitung	134
		Das Gedächtnis	
		Mentale Kapazität	
		Reaktion	152
		Entscheiden	
		Fehler	
		Emotionen	

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