

Einleitung	13
Denken	17
Zeichen	19
Ferdinand de Saussure	19
Charles Sanders Peirce	19
Charles William Morris	21
Metaphern	23
Max Black	24
Georg Lakoff und Mark Johnson	24
Louis Rosenfeld und Peter Morville	25
Metaphern interaktiver Anwendungen	26
Xerox Star 8010	27
Apple Macintosh	29
Modell der Systemmetapher	29
Alternative Betriebssystemmetaphern	31
Website-Metaphern	37
Erweitertes Metaphernmodell	40
Abstraktionsgrad von Metaphern	41
Nutzen von Metaphern	43
Mentale Modelle	59

User Experience	63
Produktfunktionen	65
Elemente der User Experience	77
Nutzbarkeit (Usability)	82
Nutzen (Utility)	83
Nutzungsfreude (Joy of Use)	86
Richtlinien	89
Standards	91
Prinzipien	101
Regeln	105
Normen	109
Analyse	115
Businessanforderungen	117
Nutzeranforderungen	121
Marktbetrachtung	127

Strukturierung	131
Hierarchien	137
Monohierarchie	137
Polyhierarchie	138
Generische Relation	140
Partitive Relation	140
Strukturbreite und Strukturtiefe	140
Vor- und Nachteile von Hierarchien	144
Hypertext	149
Memex	149
Xanadu	151
World Wide Web	152
Probleme von Hypertextstrukturen	154
Facetten und Tags	159
Facettenklassifikationen	159
Tagging	160
Vereinheitlichte Auszeichnung	165
Geschlossene Auszeichnung	170
Verschiedene Formen des Tagging	172
Multiple Strukturen	175
Interaktionscharakter	179

Visualisierung	187
Listen	191
Radial Tree Layouts	195
Cone Tree Layouts	199
Hyperbolische Projektionen	203
Force-directed Layouts	211
Linsen	217
Treemaps	213
Ebenen-Navigation	229
Breadcrumbs	237
Vergleich der Visualisierungsmethoden	243

Evaluation	247
Analytische Methoden	249
Heuristische Evaluation	250
Cognitive Walkthrough	251
Empirische Methoden	255
Lautes Denken (Think aloud)	256
Retrospective Testing	257
Constructive Interaction	257
Teaching Method	258
Coaching Method	258
Blickbewegungsmessung (Eye-Tracking)	258
Zukunft	263
Autonome webbasierte Anwendungen	265
Ubiquitous Computing / Persuasive Computing	275
Smart Homes	276
Interactive Clothing	277
RFID	279
Konvergenz und Mobilität	285
Anhang	289
Quellen	291