

Inhaltsverzeichnis

VORWORT	9
ACKNOWLEDGEMENTS.....	11
1 DIE WICHTIGKEIT GUTEN DESIGNS	13
1.1 DESIGN ALS UNTERSCHIEDSMERKMAL.....	14
1.2 DESIGN ALS FEHLERURSACHE.....	16
1.3 DOMINIERENDES DESIGN.....	25
1.4 DESIGN AN DER SCHNITTSTELLE ZWISCHEN MENSCH UND MASCHINE.....	28
2 DER MENSCH ALS MAß ALLER DINGE	31
2.1 GEHIRN, GEDÄCHTNIS UND MENSCHLICHER GEIST.....	31
2.1.1 <i>Das Gedächtnis</i>	35
2.1.2 <i>Intelligenz</i>	39
2.1.3 <i>Erfahrung und Entscheidungsfindung</i>	40
2.1.4 <i>Mapping</i>	44
2.1.5 <i>Feedback</i>	46
2.2 WISSEN IM KOPF UND WISSEN IN DER WELT.....	47
2.3 AUFGABEN UND IHRE LÖSUNG.....	49
2.4 FEHLERMODELLE UND FEHLERARTEN.....	51
2.5 FEHLENTWICKLUNGEN MODERNER TECHNIK.....	54
2.6 MENSCHLICHE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN.....	58
2.6.1 <i>Ergonomische Anforderungen</i>	59
2.6.2 <i>Stärken von Mensch und Maschine</i>	60
2.6.3 <i>Leistungsfähigkeit und Motivation</i>	62
2.7 DIE ROLLE DES BENUTZERS.....	64
3 GRUNDLAGEN DES DESIGNS FÜR DIE MENSCH-MASCHINE-SCHNITTSTELLE	69
3.1 MANAGEMENT DES DESIGN-PROZESSES.....	70
3.2 EINFLUSSFAKTOREN AUF DIE MMS.....	74
3.2.1 <i>Scripts und Storyboarding</i>	75
3.2.2 <i>Modelle, Prinzipien, Regeln</i>	77
3.2.3 <i>Layout</i>	91
3.2.4 <i>Designelemente</i>	94
3.2.5 <i>Häufig gemachte Fehler beim Design</i>	102
3.2.6 <i>Fehlerbehandlung</i>	117
3.2.7 <i>Benutzerführung</i>	121
3.2.8 <i>Einsatz von Farbe</i>	123
3.2.9 <i>Bilder, Fotos und Icons</i>	128
3.2.10 <i>Reaktionszeiten und Feedback</i>	131
3.2.11 <i>Struktur und Gliederung</i>	135
3.3 INTERAKTIONEN MIT TECHNISCHEN SYSTEMEN.....	136

3.4	GERÄTE AN DER SCHNITTSTELLE.....	141
3.4.1	<i>Input</i>	141
3.4.2	<i>Output</i>	145
3.4.3	<i>Input/Output</i>	148
3.5	BEWEGTE BILDER, VIDEOSEQUENZEN UND MULTIMEDIA.....	151
3.6	DRUCKSCHRIFTEN UND HANDBÜCHER.....	153
3.7	HANDBÜCHER VS. ONLINE-DOKUMENTE.....	155
3.8	SCHULUNG.....	158
3.9	DIE MMS BEI EMBEDDED SYSTEMS.....	159
3.10	DESIGN FÜR DEN MOBILEN NUTZER.....	161
3.11	DESIGN FÜR DEN GLOBALEN MARKT.....	162
3.12	RECHTLICHE ASPEKTE.....	166
4	APPLIKATIONEN.....	171
4.1	TEXTVERARBEITUNGSSYSTEME.....	171
4.2	TABELLENKALKULATION.....	178
4.3	SPIELE.....	179
4.4	LEXIKA.....	181
4.5	GESTALTUNG VON WEBSEITEN.....	182
4.5.1	<i>Multimedia</i>	195
4.5.2	<i>Navigation</i>	198
4.5.3	<i>Updates</i>	201
4.6	VIRTUELLE WELTEN.....	201
4.7	INFORMATIONEN IM GLOBALEN DORF.....	204
5	VERIFIKATION UND VALIDATION.....	205
5.1	BESONDERHEITEN DER MENSCH-MASCHINE-SCHNITTSTELLE.....	206
5.2	TEST IM SOFTWARE-LEBENSZYKLUS.....	207
5.2.1	<i>Testplanung</i>	208
5.2.2	<i>Varianten des Tests</i>	209
5.3	RISIKEN BEI ARBEITEN AM BILDSCHIRM.....	215
6	DIE MENSCH-MASCHINE-SCHNITTSTELLE IN DER ZUKUNFT.....	219
6.1	HAL: ZUKUNFTSWEISENDES DESIGN ODER SCIENCE FICTION?.....	219
6.2	INDIVIDUELLE SCHNITTSTELLEN.....	221
6.3	ABKOPPLUNG DER APPLIKATION VON DER SCHNITTSTELLE.....	223
6.4	MENSCH UND ROBOTER: KONKURRENZ ODER KOOPERATION?.....	225
6.5	MULTIMEDIA: FLUCH ODER SEGEN?.....	227
	ANHANG.....	229
A.1	LITERATURVERZEICHNIS.....	231
A.2	VERZEICHNIS DER AKRONYME.....	233
A.3	GLOSSAR.....	235
A.4	KÖRPERMAßE.....	237
	INDEX.....	239