

Inhaltsverzeichnis

Megatrends:	1
1.5 Prinzip des universellen Designs	3
1.5 WCAG 2.0 – Digitale Inhalte	4
2.2 polarisierende Parameter der Produktkategorien Mensch-Maschine	5
2.2 Ziele guter Usability	6
3.1 Einstellungstypen nach Koppelman/Breuer	7
3.4 Formen des Auswahl-Menüs	8
9 Gestaltprinzipien aus Wahrnehmungspsychologie	9
5 Anordnungsprinzipien	11
7 Bewertungskriterien der Dialogeigenschaften	12
Objektiv:	13
Subjektiv:	14
7 Basisemotionen nach Paul Ekman	15

Megatrends:



Baum stellt die 5 Kriterien für einen Megatrend dar:

1. Dauer von mehreren Jahrzehnten → alter Baum
2. Auswirkungen auf mehrere gesellschaftliche Bereiche → Äpfel die auf mehrere gesellschaftliche Bereiche fallen
3. Globale Phänomene mit teils unterschiedlich starker Ausprägung → Baum umspannt mit unterschiedlich stark ausgeprägten Wurzeln den Globus
4. Stehen in Wechselwirkung → Wechselwirkung von allen Elementen des Baumes
5. Sind vielschichtig und komplex → Jahresringe eines Baumes sind vielschichtig und komplex

Ökointelligenz: meditierender Hippie im Baum mit Brille steht für die Ökointelligenz, die drei Gedankenblasen für „intelligenter, ressourcenschonender und zukunftsfähiger Umgang mit der Umwelt“

Demografischer Wandel: alte Dame die vom Baum zu den Hochhäusern läuft → Migration zwischen Stadt und Land + älter werdende Bevölkerung. Singlehaushalte → die Hochhäuser haben nur wenige Fenster

Future of Work: Frau im Bikini, die im Liegestuhl arbeitet

Wissenskultur: Junge im Baumhaus. Einfacherer und besserer Zugang zu Informationen → breite Treppe zum Baumhaus. Bildung von offenen, flexiblen Lernumgebungen → Baumhaus als „Bibliothek“/Lernumgebung

Sicherheit: Krieger auf Turm. Digitale Sicherheit → Handy in der einen Hand. Verlust von Lebensräumen → bröckelnder Turm. Schutz des eigenen Lebens → Krieger. Sicherung des wirtschaftlichen und sozialen Status → Bargeld in der anderen Hand

Mobilität: rotes fliegendes Fahrzeug im rechten oberen Eck. Bewegung von Menschen und Gütern → Menschen sitzen im Fahrzeug, Kohle wird außen auf dem Fahrzeug transportiert

Urbanisierung: blaue Hochhäuser

Identitätsdynamik: zwei Männer und ein Kind im Kinderwagen gehen spazieren

Globalisierung: blauer Globus. Vernetzung von Kapital und Informationen → „i“ und Bargeld im Spinnennetz

Gesundheit: joggender Arzt im rosa Kittel

Konnektivität: orangenes Netz, dass alles umspannt

1.5 Prinzip des universellen Designs



Ansatz zur Gestaltung barrierefreier, inklusiver Interfaces (schwarzer Astronaut im Rollstuhl)

- Raumschiff hat sieben Räume für die sieben Prinzipien
 - Breite Nutzbarkeit (breiter Konferenztisch)
 - Flexibilität (Gummiband) in der Nutzung
 - Einfache (ein Fach) und intuitive (Auge in Herz) Nutzung
 - Wahrnehmbare Informationen (HiFi-Anlage)
 - Fehlertoleranz (verbogene Löffel)
 - geringer körperlicher Aufwand (Budda auf Sänfte)
 - Größe und Platz für Zugang (Riese und Sicherheitsschloss mit grünem Haken)

1.5 WCAG 2.0 – Digitale Inhalte



Barrierefreie Gestaltung digitaler Inhalte

- Wahrnehmbarkeit → Wahrnehm-Bar
- Bedienbarkeit (Ausreichend Zeit, Anfälle, Navigierbar) → „B“ dienen
- Verständlichkeit
- Robustheit

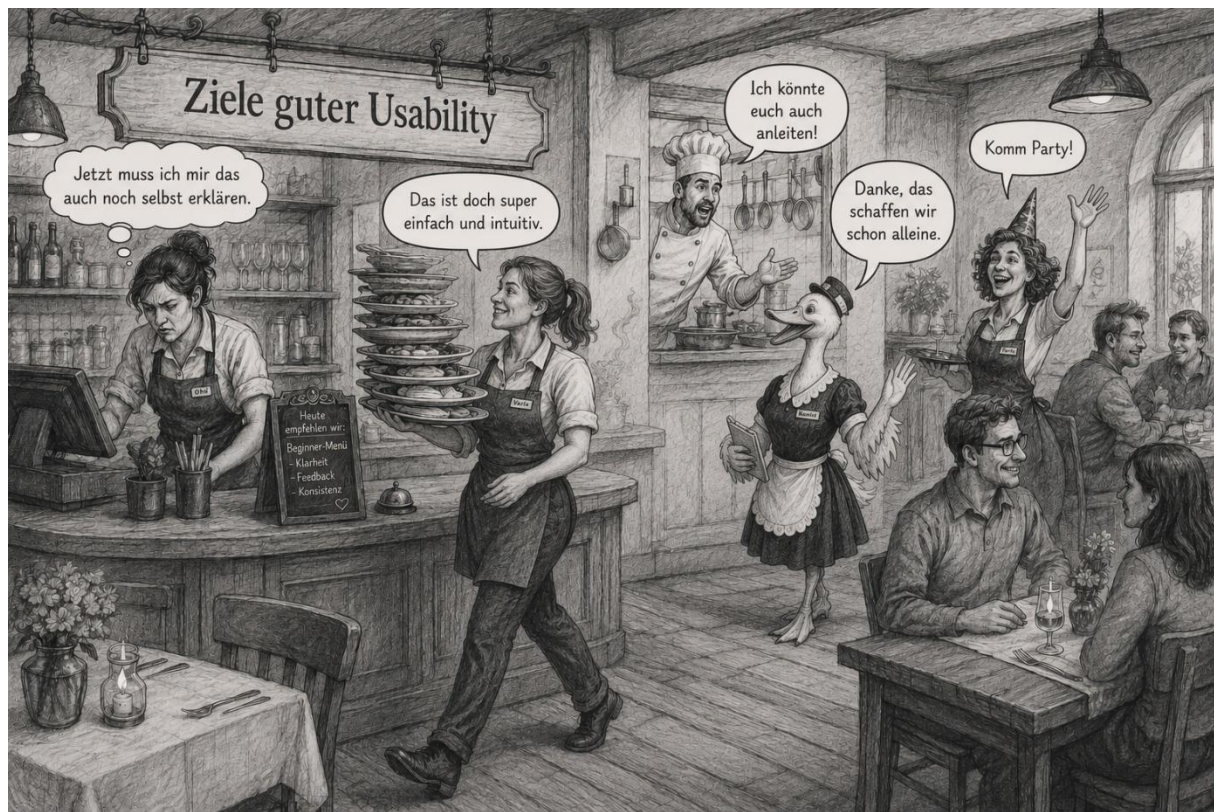
2.2 polarisierende Parameter der Produktkategorien Mensch-Maschine



Polarisierende Parameter → Nordpol

- P1: Mobilität
mobil (MOB) → Auto – immobil (IMM) → Fußgänger
- P2: Variabilitätsgrad → Varia und Billy
fix (FIX) → Sprechblase Billy – variabel (VAR) → Sprechblase Varia
- P3: Gestalttyp/Gesamtgestalt → Schattengestalt, „Gehst halt“
Innengestalt (ING) – Außengestalt (AUG) → Sprechblase Schatten
- P4: Koordinatensystem → Kosy zwischen Int und Sep
IG in PG integriert (INT) – IG separat zu PG (SEP)

2.2 Ziele guter Usability



- selbsterklärende Bedienung → schlechtgelaunte Bedienung hinter der Theke
- Einfache und intuitive Bedienung → Bedienung die viele Teller trägt
- Ohne Bedienungsanleitung → Koch der Anleitung anbietet
- Konsistente Bedienung → Konsist-Ente Bedienung
- Kompatible Bedienung → „Komm Party“ble Bedienung

3.1 Einstellungstypen nach Koppelman/Breuer:



- Prestigietyp → Mann in Markenklamotten mit Apple-Watch
- Ökologietyp → eindeutig oder?
- Ästhetiktyp → Frau mit blonden Locken im Hosenanzug
- Minimalaufwandstyp → Frau im Minirock
- Sicherheitstyp → Mann in Sicherheitskleidung
- Neuheitentyp → Futuristisch aussehende Frau in silber
- Traditionstyp → Gentleman mit Monokel und Taschenuhr
- Leistungstyp → Schrauberin am Motorrad

Hier beispielhaft meinen Prompt dazu:

Erstelle im selben Stil ein Bild, mit acht verschiedenen Menschen, die im Kreis angeordnet sind und ihre Uhr einstellen. Die erste Person trägt Markenkleidung und eine Applewatch, die zweite hat ein Leinengewandt an und hat eine Uhr aus Holz, die dritte Person ist eine Frau mit blonden Locken, die einen symmetrisch gemusterten

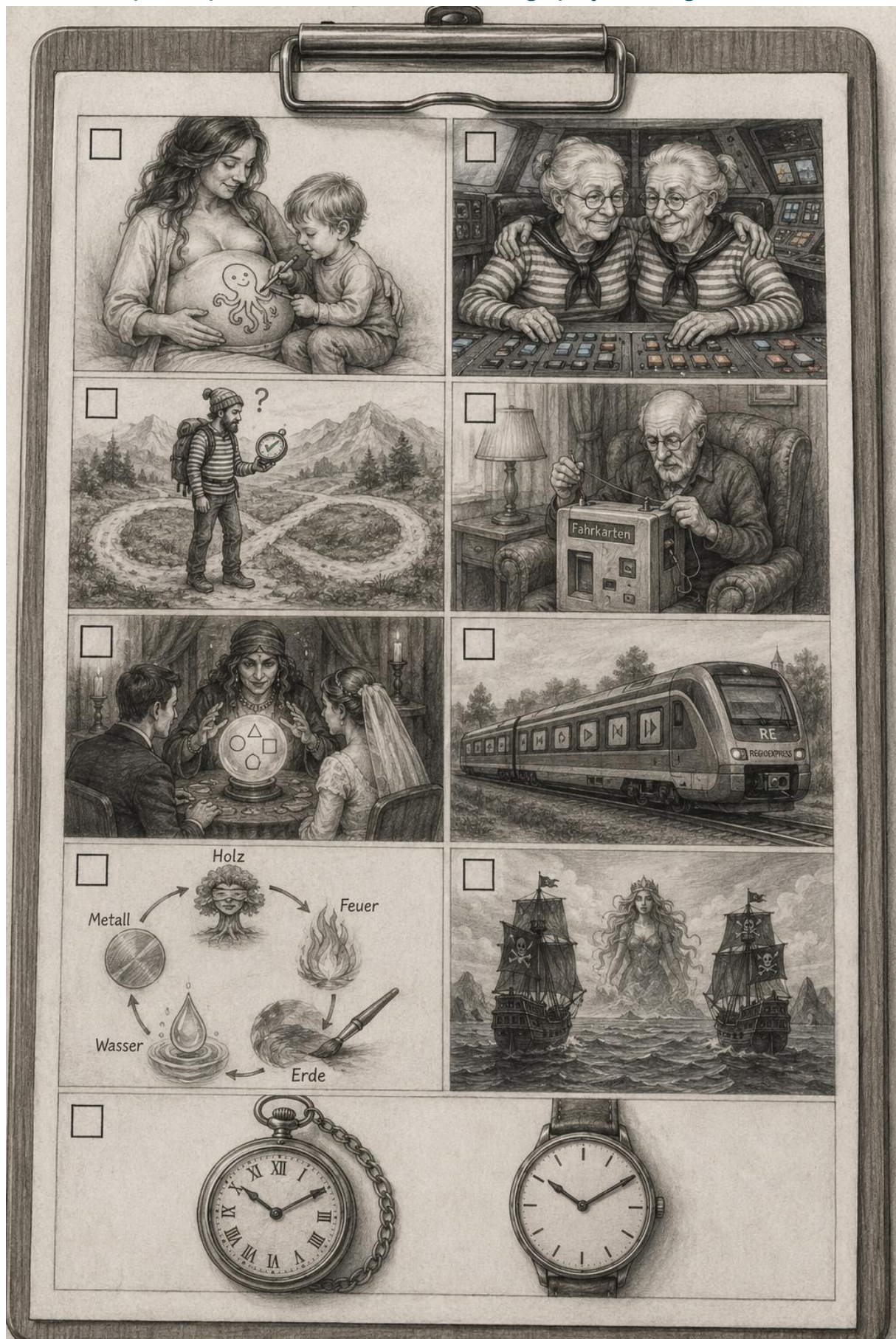
Hosenanzug trägt und eine goldene Uhr am Handgelenk. Die vierte Person hat eine schlichte Uhr, trägt einen Minirock und ein Croptop. Die fünfte Person trägt einen Sicherheitshelm, eine Warnweste und Sicherheitsschuhe. Die sechste Person trägt futuristische Kleidung und hat eine Uhr, die ein Hologramm in den Raum projiziert. Die siebte Person, sieht aus wie ein klassischer Gentleman und hat eine Taschenuhr in der Hand und ein Monokel vor seinem einen Auge. Die letzte Person ist eine Frau in einem Blaumann, die an einem Motorrad schraubt.

3.4 Formen des Auswahl-Menüs



- Menü-Hintergrund-Integration → Speisekarte im Hintergrund + Rollstuhl
- Karteikarten-Register → Reh frisst Karteikarten
- Pull-Down-Menü → kleiner Mensch der an Rollo hängt
- Drop-Down-Menü → tropfender Wasserhahn
- Pie-Menu → Apfel-Kuchen
- Formfeld → Sandkasten mit Getreidefeld drin
- Drag and Drop → Baby im Hochstuhl, dass alles zu sich herzieht und dann fallen lässt
- Schieberegler oder Drehregler → DJ-Pult

9 Gestaltprinzipien aus Wahrnehmungspsychologie



Eine Reihe von Regeln, die festlegen, wie wir kleine Teile zu einem Ganzen organisieren

- A) Prinzip der Prägnanz (jedes Reizmuster so, dass resultierende Struktur so einfach wie möglich ist → Kleinkind auf dem Schoß einer schwangeren Frau (Pregnant), dass Kopffüßler auf ihren Bauch malt)
- B) Prinzip der Ähnlichkeit (Farbe, Form) → ein Zwillingsspaar alter Frauen (Ahnin → Ähnlichkeit), die sich gegenseitig einen Arm umgelegt haben und die selbe Kleidung tragen bedienen ein Cockpit mit mehreren blauen und orangenen Tastern.
- C) Prinzip des guten Verlaufs / der Kontinuität (Fortsetzung bekannter Linien) (Ein Wanderer mit gestreifter Kleidung läuft auf einem Weg, der in Form eines Unendlichkeitszeichens angelegt ist. Er schau irritiert auf seinen Kompass.)
- D) Prinzip der Nähe (alter Mann näht an einem Fahrkartenautomat)
- E) Prinzip der Vertrautheit / Prinzip der Bedeutung (Braut und Bräutigam + Wahrsagerin)
- F) Prinzip der gemeinsamen Region (hinterlegte Farbflächen oder Konturlinien) → Regioexpress
- G) Prinzip der Verbundenheit von Elementen (Augenbinde bei Baum + Elemente (Feuer → Helligkeit, Erde → Farbe, Metall → Textur, Wasser → Bewegung)
- H) Prinzip des gemeinsamen Schicksals (gleiche Richtung/gleiche Geschwindigkeit; Fluch der Karibik: zwei Schiffe fahren in die gleiche Richtung mit der gleichen Geschwindigkeit auf Calypso zu)
- I) Prinzip der zeitlichen Synchronizität (zwei Uhren)

5 Anordnungsprinzipien von Stellteilen und Anzeigern:

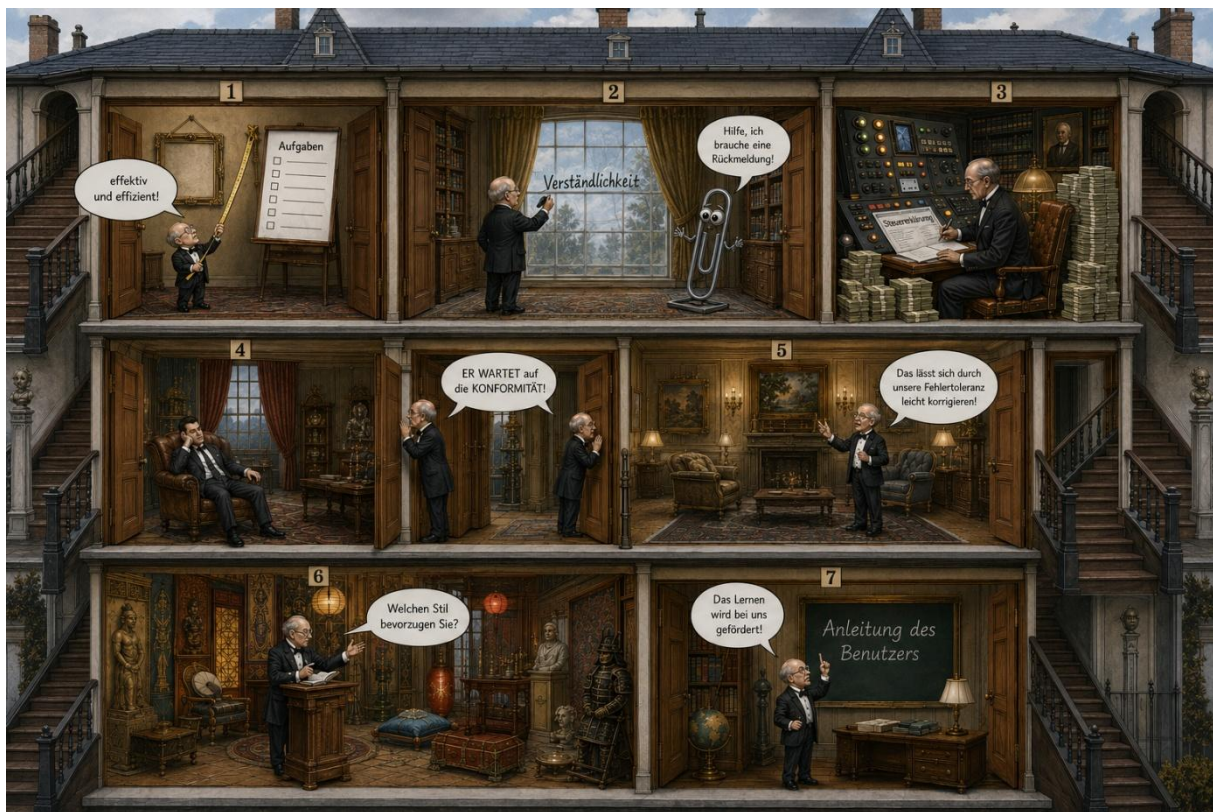
ANORDNUNG: Ein neuer Beitrag von Sherlock Holmes



Anordnung sollte dazu beitragen:

- Betriebssituationen schnell zu **identifizieren** und zu **interpretieren** (→ Detektiv)
- Gestaltung und Funktionsstrukturen des jeweiligen Mensch-Maschine-Systems auf **leicht verständliche Weise** widerzuspiegeln
- Den **Prozess**, die **Ursachen** und/oder die **Folgen** der Betriebssituation widerzuspiegeln
- Verwirrung zu vermeiden
- **Bewegung der Stellteile** und angezeigten **Funktionen** der vorgesehenen **Wirkung** angemessen zu gestalten

7 Bewertungskriterien der Dialogeigenschaften



- A) Aufgabenangemessenheit → Abmessen der Tafel, auf der die Aufgaben beschrieben sind – geeignete Funktionalität, Minimierung unnötiger Interaktionen → kleiner Buttler
- B) Selbstbeschreibungsfähigkeit → Buttler schreibt selbst (auf die Scheibe) – Verständlichkeit durch Hilfen / Rückmeldungen → Windowsklammer
- C) Steuerbarkeit → Buttler in Steuerraum, der Steuererklärung macht + Bargeld – Steuerung des Dialogs durch den Benutzer
- D) Erwartungskonformität → „Er wartet auf die Konformität“ – Konsistenz, Anpassung an das Benutzermodell
- E) Fehlertoleranz → „das lässt sich durch Fehlertoleranz korrigieren“ – erkannte Fehler verhindern nicht das Benutzerziel, unerkannte Fehler: leichte Korrektur

F) Individualisierbarkeit → Butler in Raum 6– Anpassbarkeit an Benutzer und Arbeitskontext

G) Lernförderlichkeit → Butler in Raum 7 - Anleitung des Benutzers, Einlernzeit minimal, Metaphern

Erstelle ein Bild mit realistisch gezeichnetem Stil. In einem großen Herrenhaus gibt es sieben Zimmer auf drei Stockwerken. Die Zimmer sind durch Türen

Objektiv:



- Unabhängig von Subjekt und Bewusstsein existierend
- Tatsächlich
- Nicht von Gefühlen, Vorurteilen bestimmt;
- sachlich,
- unvoreingenommen,
- unparteiisch

Subjektiv:



- Zu Subjekt gehörend → bestechlicher Polizist
- Von Subjekt ausgehend → bestechlicher Polizist
- Abhängig → Frau am Bunge-Seil
- Von persönlichen Gefühlen, Interessen, von Vorurteilen bestimmt → Wüterich, Pfarrer, Zwerg und Mann, der „Interessant!“ denkt
- Voreingenommen → Junge mit Kasse
- Befangen → „B“ fangen
- Unsachlich

7 Basisemotionen nach Paul Ekman



- Wut → kochender Teufel
- Ekel → Kleinkind mit Spinat
- Verachtung → Elb, der auf Menschen herabschaut
- Freude → Wonneproppen (Baby)
- Trauer → Trauerkloß
- Angst → Angsthase
- Überraschung → Gandalf