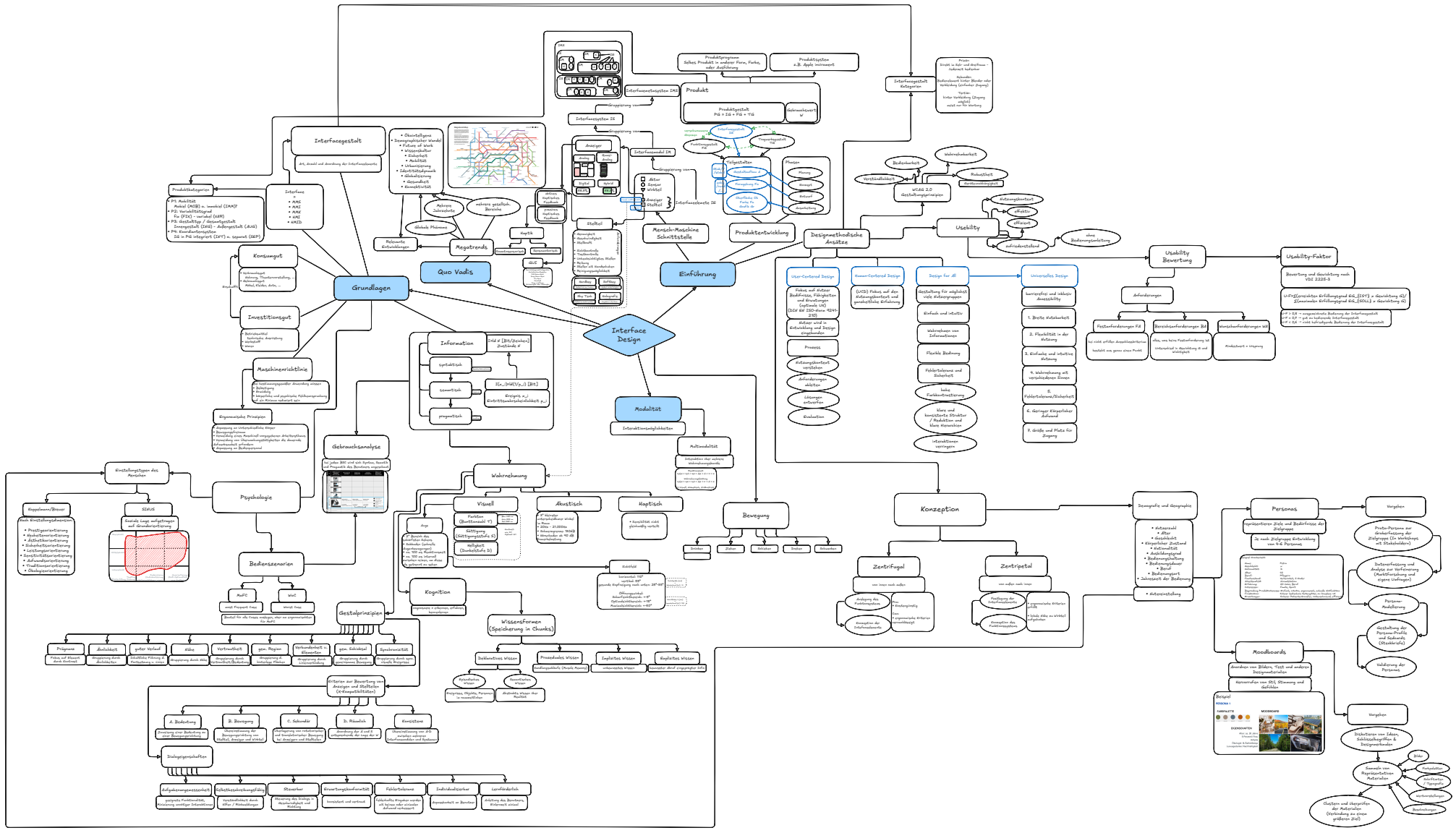
Interface Design
Grundlagen
Interfacegestalt
Art, Anzahl und Anordnung der Interfaceelemente
Produktkategorien
P1 Mobilität
Mobil (MOB) v. immobil (IMM)
P2: Variabilitätsgrad
fix (FIX) - variabel (VAR)
P3: Gestaltung / Gebrauchsgestalt
Innengestalt (INN) - Außengestalt (AUG)
P4: Kundenbeziehungstyp
IG > P8 integriert (INT) v. separat (SEP)
Interface
• AMS
• AMI
• AMW
• UMI
• UMID
Konsumgut
Investitionsgut
Maschinenrichtlinie
Ergonomische Prinzipien
Megatrends
• Chancengleichheit
• Demographischer Wandel
• Future of Work
• Wissensarbeiter
• Sicherheit
• Mobilität
• Urbanisierung
• Informationstechnik
• Globalisierung
• Gesundheit
• Konnektivität
Relevante Entwicklungen
Quo Vadis
Psychologie
Einstellungstypen des Menschen
Kopplungen/Bewer
SINUS
Bedienszenarien
MuFC
WuC
Gestaltprinzipien
Prägnanz
Ähnlichkeit
guter Verlauf
Nähe
Vertrautheit
gem. Region
Verbundenheit v. Elementen
gem. Schicksal
Symmetrie
Kriterien zur Bewertung von Anzeigen und Stellteilen (Grundfunktionen)
A. Bedeutung
B. Bewegung
C. Schnelle
D. Häufig
Konzipieren
Dialogsigenschaften
Aufgabenangemessenheit
Selbstbeschreibungsfähig
Steuerbar
Erwartungskonformität
Fehlertoleranz
Individualisierbar
Lernförderlich
Gebrauchsanalyse
Information
[Hd ≠ [Bit/Zeichen] Zeichenlänge ≠
syntaktisch
semantisch
pragmatisch
Wahrnehmung
Visuell
Akustisch
Haptisch
Sehfeld
Kognition
Wissensformen (Speichrung in Chunks)
Deklaratives Wissen
Prozedurales Wissen
Implizites Wissen
Explizites Wissen
Bewegung
Modalität
Interaktionsmöglichkeiten
Multimodalität
Mensch-Maschine Schnittstelle
Produktentwicklung
Produktprogramm
Solches Produkt in anderer Form, Farbe, oder Ausführung
Produktsystem
z.B. Apple Internet
Produkt
Produktgestalt
PG = IG + FG + TG
Gebrauchswert W
Interfacesystem IMS
Interfacesystem IS
Interfacemodul IM
Interfaceelemente IE
Anzeiger
Stellteil
Aktor
Sensor
Wirkteil
Anzeiger
Stellteil
Funktionsgestalt FG
Trägergestalt TG
Interfacegestalt IG
Teilgestalten
Physiken
Messung
Bewegung
Entlastung
Anzeigeleistung
Designmethodische Ansätze
User-Centered Design
Human-Centered Design
Design for All
Universelles Design
Usability
Usability Bewertung
Anforderungen
Usability-Faktor
Bewertung und Gewichtung nach VDI 2225-3
Konzeption
Zentrifugal
Zentrepetal
Demografie und Geographie
Personas
Moodboards
Vorgehen
Probe-Personas zur Grobortsetzung der Zielgruppe (in Workshops mit Stakeholdern)
Datenerfassung und Analyse zur Verfeinerung (Marktforschung und eigene Umfragen)
Personen-Modellierung
Gestaltung der Persona-Profile und Szenarien (Storytelling)
Validierung der Personas
Vorgehen
Dokumentieren von Ideen, Schlüsselbegriffen & Designvorbildern
Sammeln von Repräsentativen Materialien
Bilder
Markenbücher
Konkurrenzanalysen
Typografien
Verkaufsargumente
Bestandsanalysen
Clustern und überprüfen der Materialien (Verdichtung zu einer größeren Zahl)