

The Design of Everyday Things

Psychologie und Design der alltäglichen Dinge

Bearbeitet von
Don Norman

2. Auflage 2016. Buch. Rund 360 S. Gebunden
ISBN 978 3 8006 4809 2
Format (B x L): 14,1 x 22,4 cm

Zu [Leseprobe](#) und [Inhaltsverzeichnis](#)

schnell und portofrei erhältlich bei


DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung [beck-shop.de](#) ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

beck-shop.de

Sachverzeichnis

DIE FACHBUCHHANDLUNG

A

- Abelson, Bob 120
- Activity Centered Design 218
- Adams, Marylin 69
- Affordances 10, 17, 63, 67
 - Anti- 18
 - unbeabsichtigte 17
 - wahrgenommene 17
- Alltagsgegenstände
 - Affordances, Signifiers, Mappings und Constraints 123
- Amazon 248
- Angebotscharakter 10
- Aufgaben
 - Unterschied zu Handlungen 219
- Ausrutscher 159–160
 - durch Gedächtnisverlust 164
 - Klassifizierung 162
 - minimieren 193

B

- Bedienelemente 21
- Benz, Karl 262
- Beobachtung 210
- Bewusstsein 45
- Bezos, Jeff 248
- Brynjolfsson, Erik 269

C

- Carelman, Jaques 2
- Carver, Charles 220
- Catalogue d'Objects Introuvables 2
- Checklisten 177
- Constraints 10, 63, 67
 - als Feedforward 67
 - Fehler vermeiden 189
 - Forcing Functions 132
 - helfen dem Gedächtnis 77
 - kulturelle 115, 119
 - Lock-ins 134
 - Lock-outs 135
 - logische 115, 121
 - Normen und Standards 122
 - physische 115–116
 - semantische 115, 121
 - Sperrvorrichtungen 133
- Cybermind 104

D

- Denkweisen 41
- Design
 - absichtlich verkomplizieren 240
 - Affordances und Signifiers 18
 - auf Fehler auslegen 186
 - Gedanken zum 275
 - gutes
 - Erfahrungen 9
 - Erkennbarkeit und Verständlichkeit 3
 - Herausforderung 226
 - Herausforderung Technologie-Paradoxon 33
 - in der Geschäftswelt 243
 - inklusives 233
 - iteratives vs. lineare Strukturen 221
 - moralische Verpflichtungen 272
 - schlechtes 151
 - skeuomorphisches 148
 - und Kultur 110
 - und Überfluss 273
 - von Bedienelementen und Displays 20
 - von Feedback 23
 - von Warnsignalen 189
 - Wirkung 50
 - Zeitproblem 225
- Design Thinking 205, 207
 - Methode 207
 - Prozess 209
- Design von Alltagsgegenständen
 - handlungszentrierte Bedienelemente 131
 - Schalter 126
 - Türen 124
 - Wasserhahn 140
- Designer
 - Aspekt der verhaltensbezogenen Ebene 48
 - gute 47
 - müssen versagen 60
 - Ratschläge beim Versagen 60
- Designforschung
 - vs. Marktforschung 212
- Designprinzipien
 - für den Umgang mit Fehlern 201
 - sieben fundamentale 66–67
- Discoverability 67
- Double-Diamond-Designmodell 208

E

- Emotion 46
- Emotional Design 46
- Emotionaler Zustand
 - Flow 52
- Emotionen 44
 - die stärksten 49
- Entscheidungsfindung
 - bewusste 49
- Entwicklung neuer Produkte 40
- Erfahrungen produzieren 9
- Erinnern
 - prospektives 99
- Erlebnisdienst 5, 9
- Erwartungen 49

F

- Featuritis 243, 245
- Feedback 22, 49, 63, 66–67
- Feedforward 66
- Fehler
 - Arten 159
 - Bedeutung für das Design 189
 - Bedeutung von Unterbrechungen 187
 - durch gesellschaftlichen und institutionellen Druck 174
 - Klassifikation 159
 - melden 179
 - mit Checklisten reduzieren 177
 - Ursprung 161
 - vermeiden 180
 - werden zu Unfällen 195
- Fehler vermeiden 180
 - Constraints hinzufügen 189
 - Vernunftsscheck 193
- Fehler-Ursachen-Analyse 40, 152
- Fehlererkennung 182
- Fischhoff, Baruch 184
- Flow 52
- Forcing Functions 132, 136, 165

G

- Gedächtnis 103
 - deklaratives 43
 - für bedeutende Dinge 90
 - für willkürliche Dinge 90
 - in vielen Köpfen 103
 - Kurzzeitgedächtnis 85
 - Langzeitgedächtnis 88
 - prozedurales 43
 - Struktur 85
 - transaktives 104
- Gehirn
 - intuitive Ebene 46

- reflektierende Ebene 49
- verhaltensbezogene Ebene 48
- General Electric 28
- Gestaltpsychologie 21
- Gibson, James J. 11
- Gibsonsche Psychologie 11
- Goffman, Erving 120
- Gulf of evaluation 36
- Gulf of execution 36

H

- Handeln
 - ereignisgesteuertes 40
 - opportunistisches 40
 - zielorientiertes 40
- Handlung
 - Bestandteile einer 37
 - Unterschied zu Aufgaben 219
- Handlungsstufen 38
- Hassenzahl, Marc 220
- Hilflosigkeit
 - erlernte 58
- Hollnagel, Erik 199
- Human Centered Design 7, 34, 207
 - Prozess 209
 - vs. Activity Centered Design 218

I

- Ideengenerierung 213
- IDEO 60
- Industrial Design Society of America 4
- Innovation 262
 - inkrementelle 263
 - radikale 40, 264
- Instinkte 47
- Interaktionsdesign 5, 9
- Irrtümer 159–160
 - aufgrund Gedächtnisverlust 173
 - Klassifizierung 167
 - regelbasierte 169
 - wissensbasierte 173
- Iteration 217

J

- Junghans 26

K

- Kaffeekanne für Masochisten 2
- Kelly, David 217
- Kognition 44, 46
 - bewusste und unterbewusste Systeme 45
- Kognition und Emotion
 - drei Ebenen der Verarbeitung 46

Kommunikation
– Rolle im Design 30
Komplexität 233
Konventionen
– kulturelle Constraints 137
Konventionsveränderungen
– Aufzüge 137
– Reaktion des Menschen 139
Konzeptmodelle 24, 26, 30, 53, 64, 67
– des Designers 30
– des Nutzers 30
– System-Image 30
Kultur
– Constraints 119
Kurzzeitgedächtnis 85

L

Langzeitgedächtnis 88
Legacy-Problem 118
Lernen
– viszerales 46
Lernerfahrung 59
Leveson, Nancy 199
Levitt, Theodore 41
Lock-ins 134
Lock-outs 135

M

Mapping 10, 20, 63, 67
– als Feedforward 67
– drei Stufen 107
– natürliches 21, 73, 105, 121, 128
Marketing
– Etablierung neuer Produkte 251
Marktforschung
– vs. Designforschung 212
McAfee, Andrew 269
Mensch-Maschine-Interaktion 6
Menschen
– und Geschichten 53
– Wie sich Technologie anpassen kann 63
Mercedes-Benz 22, 262
Mnemotechniken 86
Modelle
– mentale 25
– vereinfachte 25
Moon, Youngme 246
Multitasking 187

N

Nickerson, Ray 69

O

Overlearning 42
OXO-Schüler 231

P

Paller, Ken 89
Passwörter
– Umgang mit 81
Poka Yoke 180
Produktdesign 4, 9
– Stiglers Gesetz 254
Produktentwicklung
– Don Normans Gesetz 224
– für Menschen mit besonderen Bedürfnissen 229
– Herausforderung 227
– Obsoleszenz 273
– Rolle der Kosten 228
– Rolle des Managements 223
– Standardisierung und Technologie 234
– Umgang mit Komplexität 233
Prospective Memory 99
Prototyping 214
Psychologie
– fünf fundamentale Konzepte für Erkennbarkeit 10
– Gibsonsche 11
– des menschlichen Handelns 37
– positive 59

R

Rasmussen, Jens 168
Reaktion
– positiv und negativ affektive 48
Reason, James 153, 158, 195
Rehearsing 85, 89
Resilience Engineering 199
Resiliente Organisation 199

S

Sakichi, Toyoda 154
Sayeki, Yutaka 92
Schank, Roger 120
Scheier, Michael 220
Schuldzuweisung
– falsche 55
– fälschlicherweise sich selbst die Schuld geben 60
Schweizer-Käse-Unfallmodell 195
Scrum 221
Shingo, Shigeo 180
Sholes, Christopher Latham 258

Signifiers 10, 13, 17, 63, 67

– als Feedforward 67

– Sounds als 145

Skeuomorphismus 148

Sound

– als Signifiers 145

Sounddesign

– Kriterien 150

Sperrvorrichtungen 133

Standardisierung 234

Standards

– Bedeutung 236

– Constraints 122

– Legacy-Problem 118

Stiglers Gesetz 254

System

– Konzeptmodell des -s 10

System-Image 29

Systemdesign 62

T

Technologie

– erzwingt Veränderungen 248

– Wie sie sich dem Mensch anpasst 63

Technologie-Paradoxon 31

Testen 216

Toyota und Fehler 180

Transactive memory 104

U

Unterbewusstsein 44

Unternehmen

– Wettbewerb 244

User Experience 9

V

Valenz

– positive und negative 48

Vernunftsscheck 193

Versagen

– vom Umgang mit dem 62

W

Wasserfallmethode 221

Wegner, Daniel 104

Wissen

– deklaratives 73

– im Kopf 97

– im Kopf vs. in der Welt 102

– in der Welt 72

– prozedurales 73

– unpräzises 70

– wenn Präzision erwartet wird 74

Woods, David 199

Z

Zauberer von Oz\ -Methode 215

Zhai, Shumin 250

Ziele

– Handlungsziele 220

– motorische 220

– Sein-Ziele 220