

Design as Practiced

Including The Design of Everyday Things

Einleitung

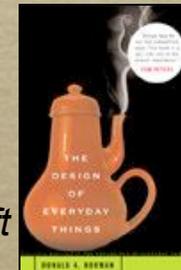


Donald A. Norman

*Er war auch Vizepräsident
der Advanced Technology
Group bei Apple Inc.*

The Design of Everyday Things

*Mehr als 100.000
Kopien verkauft*



7 Stage of Action

- *Struktur der Tätigkeit*

- *Der Zweck* *ein erreichbares Ziel*

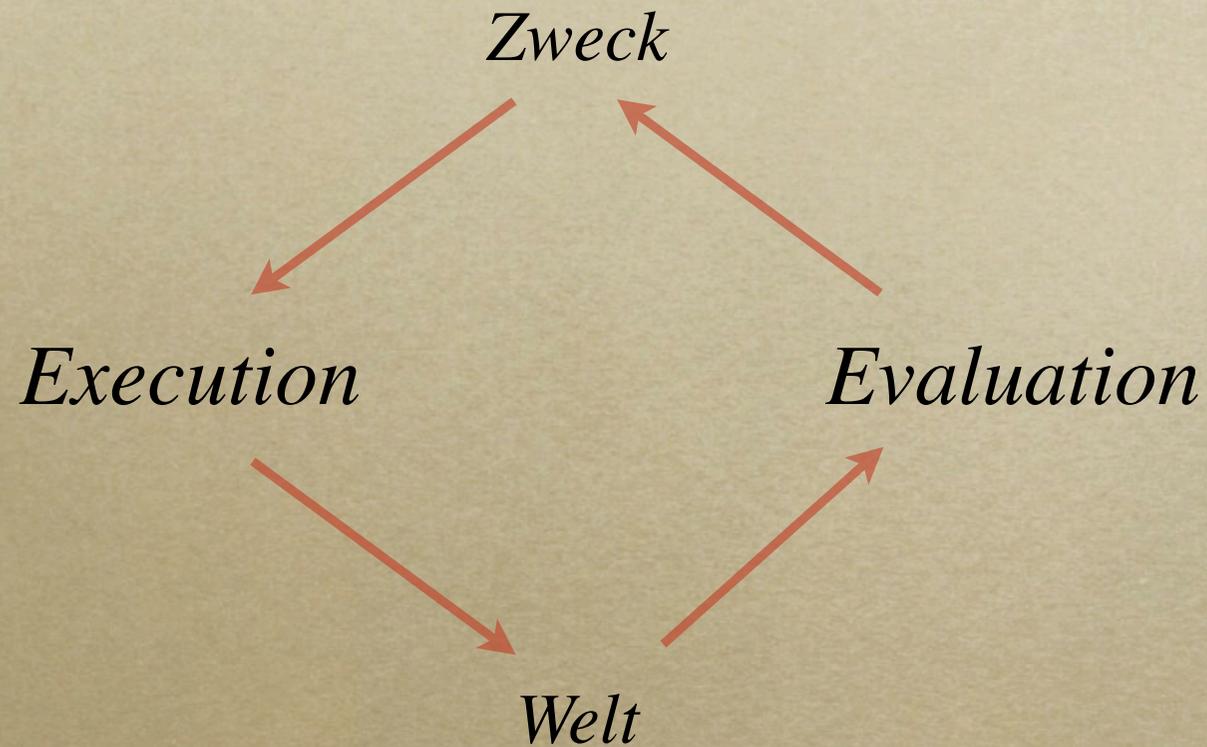
- *Die Tätigkeit* *dadurch die welt zu verändern*

- *Die Welt* *das veränderte Objekt*

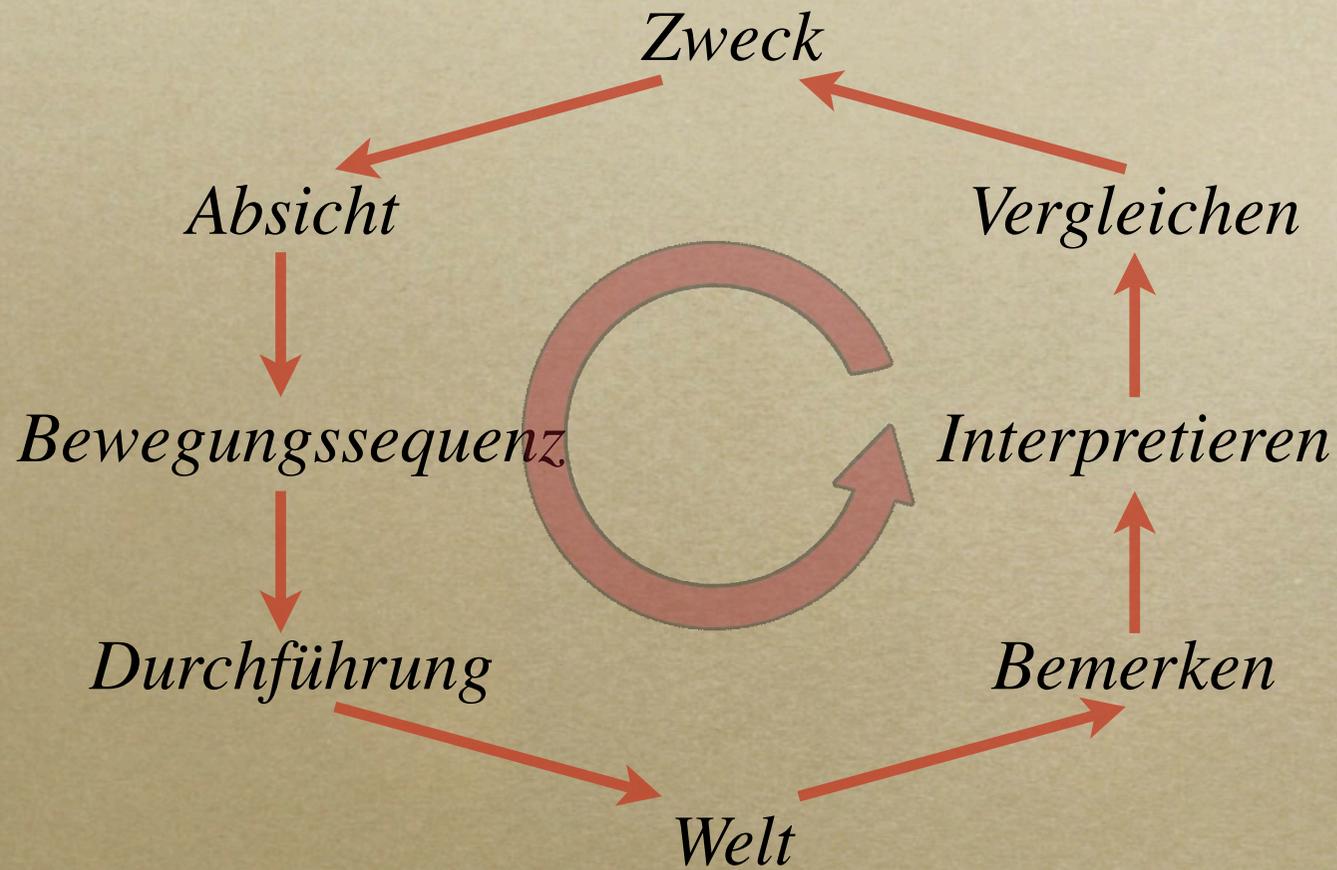
- *Die Prüfung* *die Auswirkung zu prüfen*



7 Stages of Action



7 Stages of Action



7 Stage of Action

- *Affordance Zwänge*
- *Mapping*
- *Konzeptuelle Modelle*
- *Feedback*



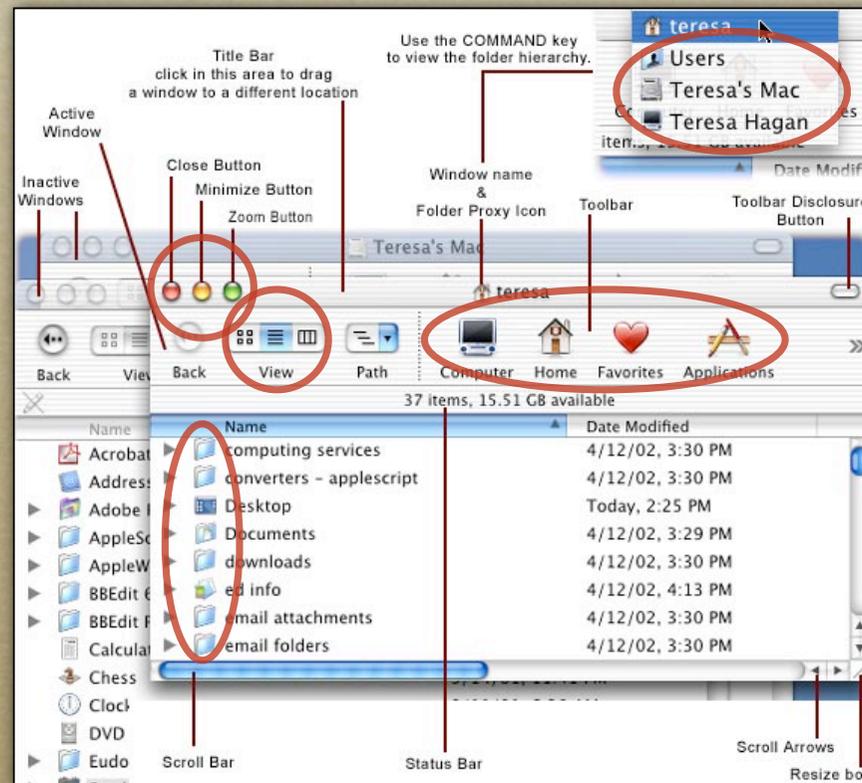
Affordance - Theorie

- *Empfundene Eigenschaft*
- *Tatsächliche Eigenschaft*

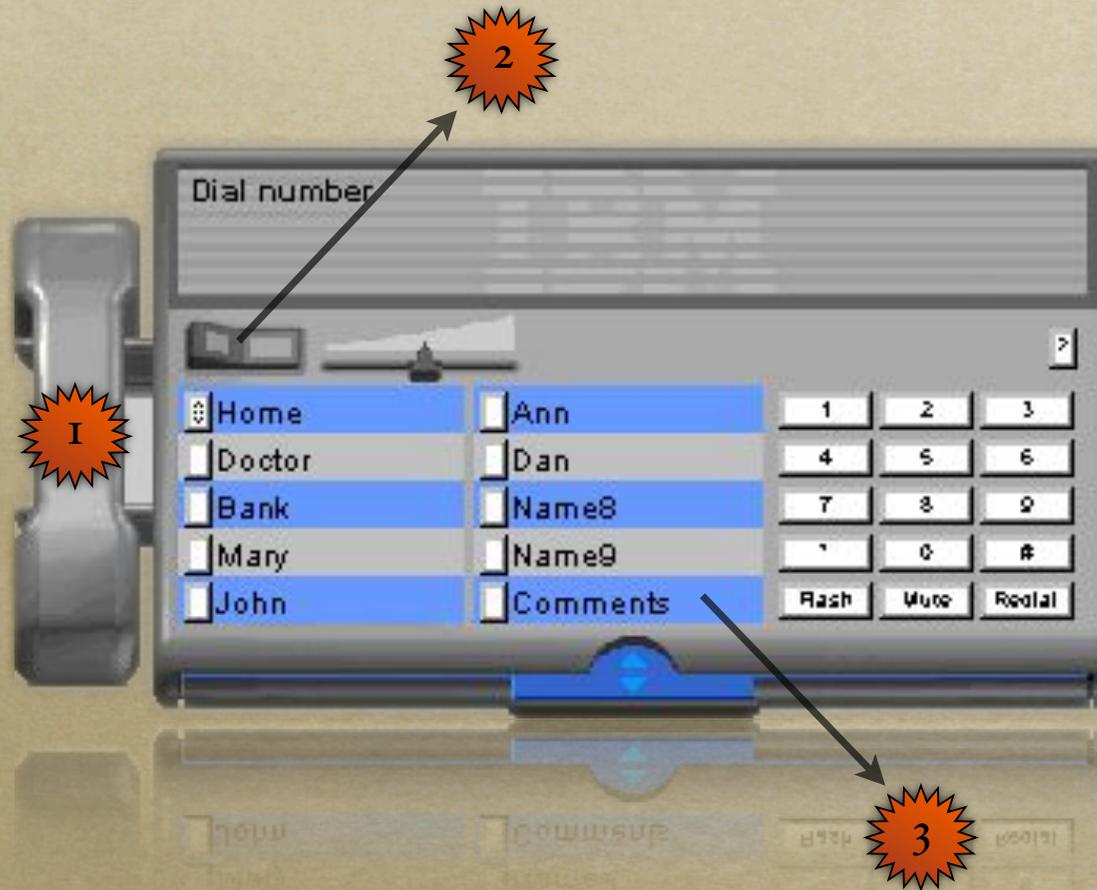
→ *Anhaltspunkt*



Beispiel 1



Beispiel 2



Konventionen und Zwänge

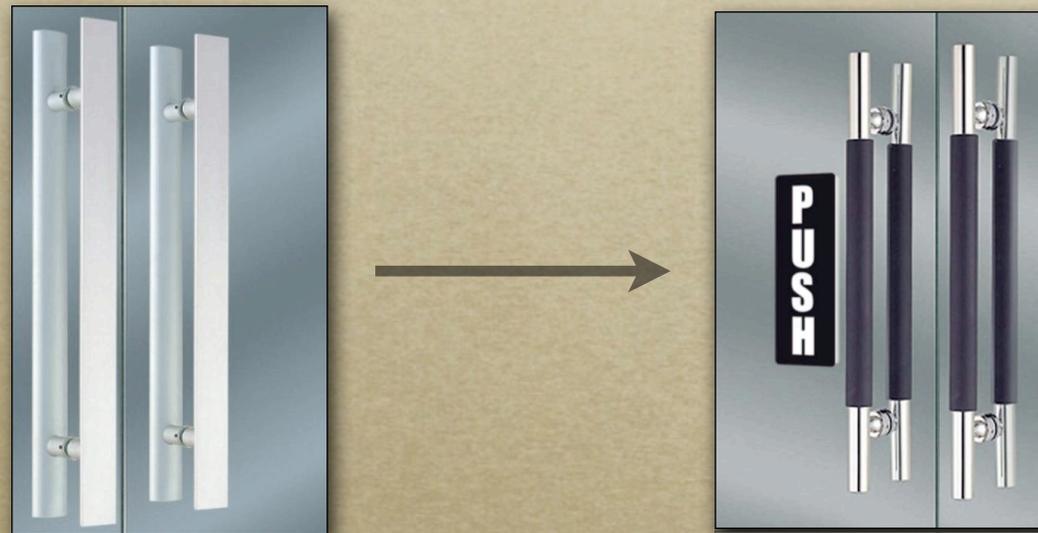
- *Physikalische Zwänge*
- *Verhaltenszwänge*
- *Logische Zwänge*
- *Kulturelle Konventionen*



Was ist mit Türen falsch?



Was ist mit Türen falsch?

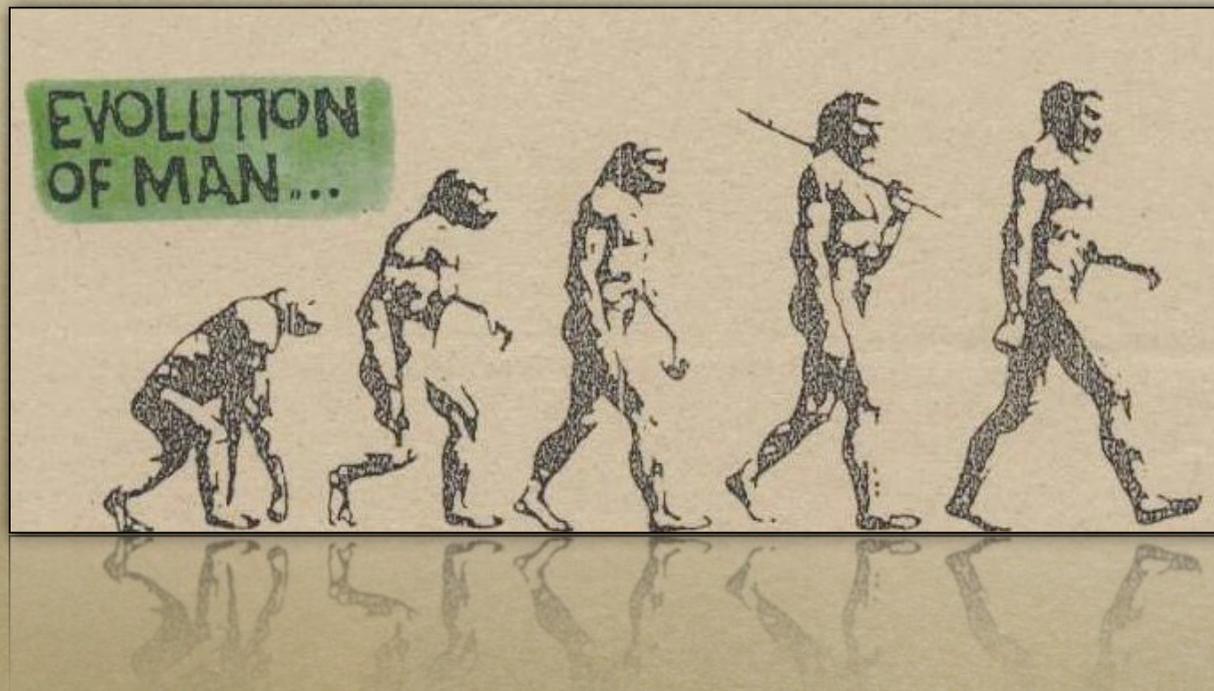


Mapping

Analyse des Herd-Designs

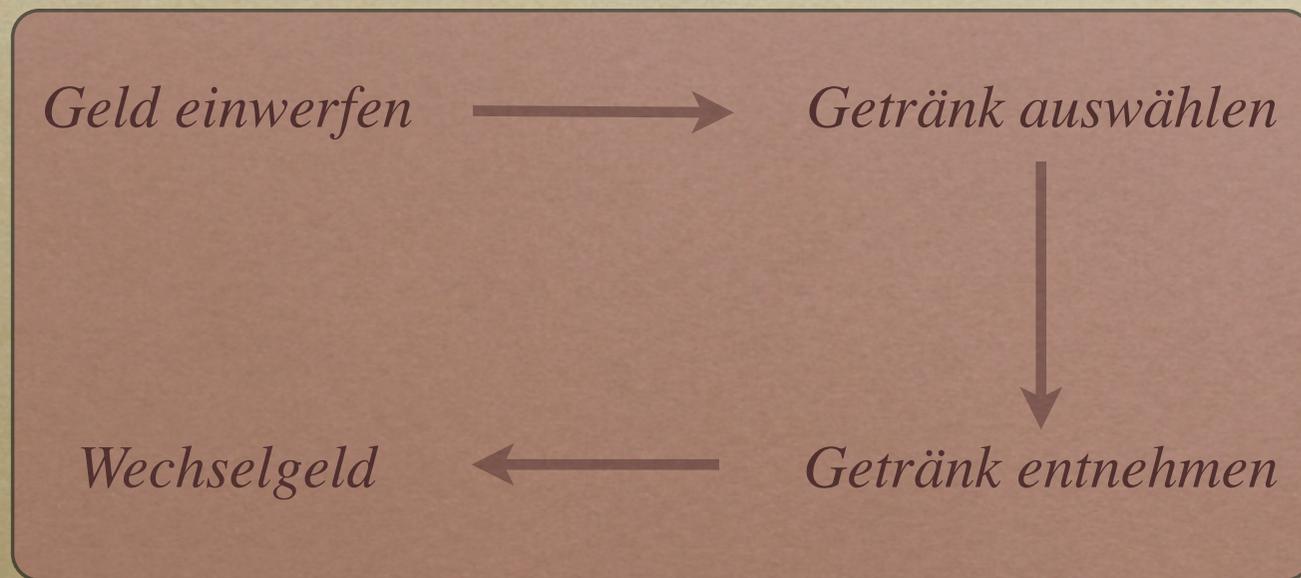


Konzeptuelles Design



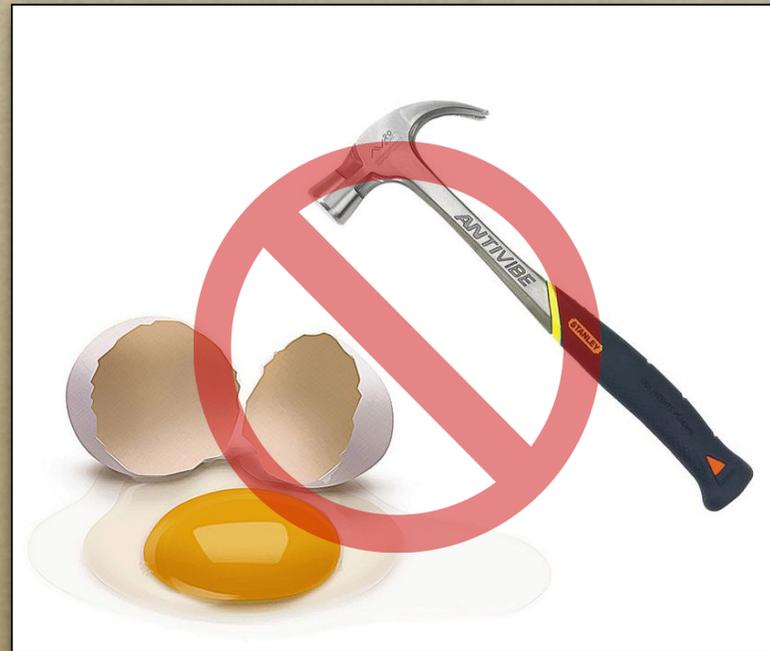
Konzeptuelle Modelle

Aktivitätsbasierte konzeptuelle Modelle



Konzeptuelle Modelle

Objektbasierte konzeptuelle Modelle



Konzeptuelle Modelle

Desktop Metapher



Feedback

Analyse des Telefon-Designs



Ein Vergleich

	Schere	Digitaluhr
Affordance		
Zwänge		
Mapping		
Konzeptuelles Modell		

Fazit

- *Übereinstimmung des Wissens im Kopf mit dem Wissen in der Umwelt*
- *Dinge sichtbar machen*
- *Mappings stimmen*
- *Natürliche und künstliche Einschränkungen nutzen*



*Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!*

