

1. Einleitung

- 1.1. Ziele, Gegenstand
- 1.2. Probleme
- 1.3. Arbeitsweisen
- 1.4. Begriffe

2. Ebenen des Designs

- 2.1. Konzeptionelle Ebene
- 2.2. Detail Ebene
- 2.3. Graphische Ebene

3. Bestandteile und Bausteine des Designs

- 3.1. Fenstersystem
- 3.2. Icons / Buttons
- 3.3. Menüs
- 3.4. Toolbars
- 3.5. Auswahllisten
- 3.6. Dialogboxen

4. Psychologie

- 4.1. Menschliche Informationsverarbeitung
- 4.2. Physiolog. Grundlagen, Wahrnehmung, Gedächtnis, Handeln
- 4.3. Kognition
- 4.4. Bedeutung für die Gestaltung interaktiver Systeme

5. Mediengestaltung / Gestaltgesetze

- 5.1. Grafische Gestaltungselemente: Linien, Bewegungsvektor, Flächen, Farben ,
Kontraste, Aufteilung des Bildschirms.
- 5.2. Wichtige Gestaltgesetze
- 5.3. Ähnlichkeit
- 5.4. Nähe
- 5.5. Geschlossenheit
- 5.6. Fortsetzung, Ergänzung
- 5.7. Prägnanz, Einfachheit, gute Gestalt

6. Normen / Richtlinien

- 6.1. Dialoggestaltung
- 6.2. Belastung
- 6.3. Beanspruchung
- 6.4. Über – und Unterforderung
- 6.5. Aufgabenangemessenheit
- 6.6. Selbstbeschreibungsfähigkeit

7. Negativ und positiv Beispiele aus dem Internet bzw. Anwendungen auf UI Basis

Zeitplan:

- 01.06. Zusammenstellung aller nötigen Quellen, Einleitung und Definitionen
- 08.06. Ebene des Designs und Bestandteile. Mit konkreten Beispielen und Bildern
- 22.06. Psychologie, Gestaltungsgesetze
- 30.06. Normen + erster fertiger Entwurf des Vortrags