

Design

Die 100 Prinzipien
für erfolgreiche Gestaltun*

stiebner

Inhalt

Kategorien

Die Wahrnehmung von Design beeinflussen

20	Affordance
22	Ausrichtung
34	Gesetz der Geschlossenheit
38	Farbe
40	Gemeinsames Schicksal
46	Konsistenz
48	Konstanz
72	Face-ism-Index
80	Figur-Grund-Beziehung
84	Fünf Prinzipien zur Informationsorganisation
98	Gesetz der Kontinuität
100	Gutenberg-Diagramm
108	Hervorhebungen
110	Piktografische Darstellung
114	Interferenzeffekte
120	Gesetz der Prägnanz
122	Layering
124	Leserlichkeit
128	Mapping
146	Orientierungsempfindlichkeit
160	Gesetz der Nähe
182	Signal-Ablenkungs-Verhältnis
192	Gefahrenerkennung
194	Dreidimensionale Projektion
196	Top-Down-Beleuchtung
200	Gruppierung nach gemeinsamen Merkmalen
202	Sichtbarkeit

Wie Benutzer vom Design lernen können

14	Barrierefreiheit
16	Advance Organizer
30	Chunking
32	Klassische Konditionierung
42	Vergleich
60	Verarbeitungstiefe
70	Kontakteffekt
88	Fehlertoleranz
94	GIGO
104	Hierarchie
112	Immersion
114	Interferenzeffekte
116	Umgekehrte Pyramide
122	Layering
124	Leserlichkeit
130	Denkmodelle
134	Mnemotechnik
144	Operante Konditionierung
148	Belastung
152	Prinzip der Überlegenheit visueller Repräsentation
154	Schrittweises Enthüllen
162	Lesbarkeit
164	Wiedererkennen - Erinnern
178	Serielle Position
180	Verhaltensformung
182	Signal-Ablenkungs-Verhältnis
186	Erzählen
204	Von-Restorff-Effekt

Die Benutzerfreundlichkeit von Design verbessern

12	80/20-Regel
14	Barrierefreiheit
18	Ästhetik und Benutzbarkeit
20	Affordance
44	Bestätigung
46	Konsistenz
50	Constraint
52	Steuerung
56	Kosten-Nutzen-Prinzip
64	Konvergenz
66	Fehler
82	Fitts Gesetz
88	Fehlertoleranz
102	Hicks Gesetz
104	Hierarchie
110	Piktografische Darstellung
112	Immersion
114	Interferenzeffekte
116	Umgekehrte Pyramide
122	Layering
128	Mapping
130	Denkmodelle
132	Mimikry
148	Belastung
154	Schrittweises Enthüllen
162	Lesbarkeit
164	Wiedererkennen - Erinnern
182	Signal-Ablenkungs-Verhältnis
202	Sichtbarkeit
208	Orientierung

Ein Design attraktiver gestalten

18	Ästhetik und Benutzbarkeit
22	Ausrichtung
24	Archetypen
26	Attraktivitäts-Stereotype
28	Kindchenschema
32	Klassische Konditionierung
36	Kognitive Dissonanz
38	Farbe
58	Defensible Space
64	Zugang
70	Kontakteffekt
72	Face-ism-Index
78	Fibonacci-Zahlen
92	Framing-Effekt
96	Goldener Schnitt
132	Mimikry
138	Durchschnittshypothese
144	Operante Konditionierung
156	Übersicht und Refugium
168	Drittel-Regel
172	Savanna-Theorie
176	Selbstähnlichkeit
182	Signal-Ablenkungs-Verhältnis
184	Gesetz der Ähnlichkeit
186	Erzählen
190	Symmetrie
196	Top-Down-Beleuchtung
206	Taille-Hüfte-Verhältnis

Entscheidungshilfen für ein besseres Design

12	80/20-Regel
14	Barrierefreiheit
42	Vergleich
54	Konvergenz
56	Kosten-Nutzen-Prinzip
62	Entwicklungszyklus
66	Fehler
68	Erwartungshaltung
74	Sicherheitsfaktor
76	Rückkopplungsschleife
86	Flexibilität und Benutzbarkeit
90	Form folgt Funktion
94	GIGO
106	Bedürfnishierarchie
118	Iteration
126	Lebenszyklus
136	Modularisierung
140	Normalverteilung
142	Ökonomieprinzip
150	Leistung versus Präferenz
158	Prototypen
166	Redundanz
170	Satisficing - die Kunst sich zufrieden zu geben
174	Skalierungsfehlschlüsse
188	Konstruktionsweisen
198	Unschärferelation
210	Schwächstes Glied