

Lernkarten HCI-Begriffe

Hinweis zur Übungsmethode

Mit den gelisteten Begriffen können Sie das HCI Wissen des Semsters im "Card-Sorting"-Verfahren festigen:

- Drucken Sie die Begriffe aus und schneiden Sie sie in einzelne Kärtchen.
- Für jeden Übungsdurchgang (ca. 10 Min) wählen Sie zufällig 20-30 Kärtchen aus. Legen Sie diese nach Themen sortiert auf einem Tisch aus. Wenn Sie fertig sind, ergänzen Sie gedanklich die Themenüberschriften und die wichtigsten fehlenden Begriffe.

Auf diese Weise vernetzen Sie Ihr Wissen und erhalten mit wenig Aufwand einen guten Überblick über das Fach, sowie viele "Anknüpfungspunkte" zur Beantwortung von Einzelfragen.

Absicht formulieren	Mentales Modell
Adaption	Menü-Maske
Affordanz	Minimalistisches Design
Aktion ausführen	Modell der 7 Handlungsschritte
Aktion planen	Motorische Behinderung
Alternativtext	Multi-Screen-Layout
Analytics	Multitouchscreen
Anforderungsvielfalt	Navigationskonzept
Arbeitsmittel	Nielsens Heuristiken
ASSEFIL-Kriterien	NUI
Aufgaben- angemessenheit	Optische Täuschungen
Aufmerksamkeit	Papierprototyp

Automatisierter Prozess	Persona
Barrierefreiheit	Proportion
Beanspruchung	Prozedurales Gedächtnis
Benutzeraktion	Raster
Benutzerbasierte Evaluation	Responsive Design
Benutzerfreundlichkeit	Resource
Benutzerklasse	Rot-Grün-Blindheit
Benutzerorientierte Gestaltung	Routinebenutzer
Benutzerprofil	Screenreader
BITV	Sehbehinderung
Blindheit	Sehschärfe
Card Sorting	Sehvermögen

Chunk	Selbstbeschreibungsfähigkeit
CLI	Semantische Auszeichnung
Click-Prototyp	Sensoren
Cognitive Walkthrough	Sensorisches Gedächtnis
Conversion	Shneidermans Goldene Regeln
Conversion Rate	Software-Ergonomie
Dashboard	Spracheingabe
Deklaratives Gedächtnis	Steuerbarkeit
DIN-EN-ISO 9241-110	Sukzessivkontrast
Direkte Manipulation	Summative Evaluation
Ebene der flexiblen Handlungsmuster	Systemreaktion
Entwicklungsmöglichkeiten	Tastatur

Erinnern	Theoriebasierte Evaluation
Erwartungskonformität	Thumbnails
Experte	Touch First
Eye-Tracking	Touchscreen
Fehlertoleranz	Transformationsdistanz
Formative Evaluation	UI-Pattern
Gebrauchstauglichkeit	Umfrage
Gehörlosigkeit	Ungeübter Benutzer
Gelegenheitsbenutzer	Usability
Gesetz der Ähnlichkeit	Usability Engineering
Gesetz der guten Fortsetzung	Usability-Test
Gesetz der Nähe	User Experience

Gesichtsfeld	User Story
Gestaltgesetze	Wahrnehmung
Gestaltungsgrundsätze	WAI-ARIA
Gesten	Werkzeug
Größe	Whitespace
GUI	Wiedererkennen
Handlungsmodell	WIMP
Handlungsprozess	Wireframe
Handlungsspielräume	Zeigegerät
Heuristische Evaluation	Ziel festlegen
Humankriterien	Zustand interpretieren
Icons	Zustand wahrnehmen

Individualisierbarkeit	Zustandsergebnis festlegen
Inkompatibilität	Lernen
Interaktionsform	Lernförderlichkeit
Interview	
Kognition	
Komplementärfarben	
Kontrast	
Kontrollierter Prozess	
Konzentration	
Konzeptuelles Modell	
Kurzzeitgedächtnis	
Langzeitgedächtnis	