

1. Record Nr.	UNINA9910824853703321
Autore	Butz Andreas
Titolo	Mensch-Maschine-Interaktion / / Andreas Butz, Antonio Kruger
Pubbl/distr/stampa	Berlin, [Germany] ; ; Boston, [Massachusetts] : , : De Gruyter Oldenbourg, , 2017 ©2017
ISBN	3-11-047645-2 3-11-047637-1
Edizione	[2., erweiterte auflage.]
Descrizione fisica	1 online resource (260 pages) : illustrations (some color), tables
Collana	De Gruyter Studium
Disciplina	004.01/9
Soggetti	Human-computer interaction Human-machine systems
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references and index.
Nota di contenuto	Frontmatter -- Inhalt -- Einführung -- Teil I: Grundlagen auf der Seite des Menschen -- 1. Grundmodell menschlicher Informationsverarbeitung -- 2. Wahrnehmung -- 3. Kognition -- 4. Motorik -- 5. Mentale Modelle und Fehler -- Teil II: Grundlagen auf der Seite der Maschine -- 6. Technische Rahmenbedingungen -- 7. Grundregeln für die UI Gestaltung -- 8. Etablierte Interaktionsstile -- 9. Einige Grundmuster grafischer Benutzerschnittstellen -- Teil III: Entwicklung Interaktiver Systeme -- 10. Grundidee des User Centered Design -- 11. Benutzeranforderungen erheben und verstehen -- 12. Skizzen und Prototypen -- 13. Evaluation -- 14. Experience Design -- Teil IV: Ausgewählte Interaktionsformen -- 15. Grafische Benutzerschnittstellen am Personal Computer -- 16. Die Benutzerschnittstelle des World Wide Web -- 17. Interaktive Oberflächen -- 18. Mobile Interaktion -- 19. Ubiquitous Computing -- 20. Virtual Reality und Augmented Reality -- Bildnachweis -- Literatur -- Stichwortverzeichnis
Sommario/riassunto	Dieses kompakte Grundlagen-Lehrbuch orientiert sich in Inhalt und Aufbau an einer einführenden Vorlesung zum Thema Mensch-Maschine-Interaktion und lehnt sich an das von der Association for Computing Machinery (ACM) vorgeschlagene Curriculum des Gebiets

an. Es besteht aus vier großen Teilen. Davon umfassen die ersten drei den Stoff der Grundvorlesung und behandeln nacheinander die menschliche Seite (u.a. Wahrnehmung, Informationsverarbeitung, Motorik), die Seite der Maschine (u.a. technische Grundlagen, etablierte Interaktionsformen) und den Entwicklungsprozess (User Centered Design, Prototypen, Evaluation). Der vierte Teil gibt einen Ausblick auf spezielle Anwendungsgebiete (Desktop und Web, Touch, mobile Interaktion, Ubiquitous Computing, VR und AR) und bildet damit den Leitfaden für eine aufbauende Vorlesung. Die vorliegende zweite Auflage wurde in den Grundlagenteilen ergänzt und im Anwendungsteil deutlich erweitert. Begleitet wird das Buch durch eine Webseite (mmibuch.de) mit Material für Studierende (Übungsaufgaben, Musterlösungen, multimediale Inhalte) und Dozenten (Bildmaterial, Vorlesungsfolien, weiterführende Literatur). Andreas Butz studierte Informatik an der Universität des Saarlandes und promovierte dort 1997. Nach einem Jahr an der Columbia University, New York sowie mehreren Jahren am DFKI Saarbrücken und als Geschäftsführer eines Technologie-Startup erhielt er 2004 einen Ruf an die Ludwig-Maximilians-Universität, München, wo er heute den Lehrstuhl für Mensch-Maschine-Interaktion innehat. Seit 2014 lehrt er das Fachgebiet zudem als Gastprofessor in Chengdu, China. Antonio Krüger studierte ebenfalls Informatik an der Universität des Saarlandes und promovierte dort 1999. Nach mehreren Jahren am Deutschen Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz erhielt er 2004 einen Ruf an die Universität Münster und 2010 den Lehrstuhl für »Ubiquitous Media Technologies« an der Universität des Saarlandes. Daneben ist er Direktor des »Innovative Retail Laboratory« am Deutschen Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz.
