

Inhaltsverzeichnis

0	Einleitung	1
1	Entwicklung eines Interface.....	6
1.1	Was ist ein Interface?	7
1.2	Beispiele für Interfaces.....	8
2	Projektverlauf im User Interface Design.....	13
2.1	Tätigkeiten im gesamten Projektverlauf.....	15
2.2	Analyse- und Definitionsphase (Phase 1)	22
2.3	Konzeptionsphase (Phase 2).....	25
2.4	Designphase (Phase 3).....	28
2.5	Anwendungsentwicklung (Phase 4)	31
2.6	Implementierungsphase (Phase 5).....	33
3	Ergebnisse der Kreativitätsforschung	36
3.1	Innovation und Kreativität – (k)ein Gegensatz	37
3.2	Der kreative Prozess	40
3.3	Ebenen der Kreativität.....	47
4	Einsatz von Kreativitätstechniken	55
4.1	Moderation einer Kreativ-Sitzung.....	55
4.2	Rolle des Moderators.....	56
4.3	Kreativitätskiller	59
4.4	Systematik der Kreativitätstechniken.....	61
4.5	Auswertung einer Kreativsitzung.....	64
5	Kreativitätstechniken für die Interface-Entwicklung.....	65
5.1	Brainstorming	70
5.2	Brainwriting.....	76
5.3	Delphi-Verfahren.....	82
5.4	Mind Mapping	89
5.5	Die 6-Hüte-Technik.....	95
5.6	Synektische Verfahren.....	101
5.7	Morphologischer Kasten	109
5.8	Metaplan-Technik.....	116
6	Marktübersicht zu computerbasierten Kreativitätstools	121
7	Literaturverzeichnis.....	126

