

# Inhalt

## & Designphasen

<b>EINLEITUNG</b> .....	6	27. Designethnografie .....	60
01. A/B-Test .....	8	28. Designworkshop.....	62
02. AEIOU .....	10	29. Erwünschtheitsprüfung.....	64
03. Affinitätsdiagramm.....	12	30. Tagebuchstudien .....	66
04. Artefaktanalyse .....	14	31. Gelenktes Storytelling .....	68
05. Automatisierte Fernrecherche.....	16	32. Elito-Methode.....	70
06. Behavioral Mapping.....	18	33. Ergonomische Analyse .....	72
07. Bodystorming.....	20	34. Evaluierendes Research.....	74
08. Grafische Mittel beim Brainstorming .....	22	35. Evidence-based Design.....	76
09. Businessorgami.....	24	36. Experience Prototyping .....	78
10. Cardsorting .....	26	37. Experience-Sampling-Methode.....	80
11. Fallstudie.....	28	38. Experimente .....	82
12. Kognitive Karten .....	30	39. Exploratives Research .....	84
13. Cognitive Walkthrough.....	32	40. Eyetracking.....	86
14. Collage .....	34	41. Flexibles Modellieren.....	88
15. Auswahlverfahren .....	36	42. Verdeckte Beobachtung.....	90
16. Conceptmapping .....	38	43. Fokusgruppen .....	92
17. Inhaltsanalyse .....	40	44. Generatives Research.....	94
18. Content Inventory & Audit.....	42	45. Graffitiwände.....	96
19. Kontextabhängiges Design.....	44	46. Heuristische Evaluierung .....	98
20. Kontextanalyse .....	46	47. Image Board .....	100
21. Creative Toolkit.....	48	48. Interview.....	102
22. Critical Incident Technique.....	50	49. KJ-Methode .....	104
23. Crowdsourcing.....	52	50. Kano-Analyse.....	106
24. Cultural Probes.....	54	51. Leistungskennzahlen.....	108
25. Prüfung von Kundenerfahrungen.....	56	52. Laddering.....	110
26. Designcharette .....	58	53. Literaturlauswertung .....	112

54. Liebes- und Abschiedsbrief.....	114
55. Diagramme mentaler Modelle.....	116
56. Mindmapping .....	118
57. Beobachtung .....	120
58. Paralleles Prototyping .....	122
59. Teilnehmende Beobachtung.....	124
60. Partizipatives Aktionsresearch (PAR).....	126
61. Partizipatives Design.....	128
62. Persönlichkeitsinventar .....	130
63. Persona.....	132
64. Fotostudien.....	134
65. Bildkarten .....	136
66. Prototyping .....	138
67. Fragebogen .....	140
68. RITE-Test .....	142
69. Moderierte Fernrecherche .....	144
70. Research durch Design .....	146
71. Rollenspiel.....	148
72. Swimlanes zur Prozessvisualisierung.....	150
73. Szenario.....	152
74. Sekundärresearch.....	154
75. Semantisches Differenzial.....	156
76. Schattentage.....	158
77. Simulationsübung.....	160
78. Site Search Analytics .....	162
79. Speeddating.....	164
80. Stakeholdermap.....	166

81. Stakeholderwalkthrough .....	168
82. Storyboard.....	170
83. Erhebung.....	172
84. Aufgabenanalyse .....	174
85. Projektkarte.....	176
86. Thematische Netzwerke .....	178
87. Think-Aloud-Protokoll.....	180
88. Echtzeitrecherche.....	182
89. Touchstonetour .....	184
90. Triadenmethode.....	186
91. Triangulation.....	188
92. Nonreaktive Verfahren.....	190
93. Usability-Bericht .....	192
94. Usability-Test .....	194
95. User-Journey-Map.....	196
96. VOA-Analyse.....	198
97. Webanalyse .....	200
98. Gewichtete Matrix.....	202
99. Zauberer von Oz .....	204
100. Wortwolken.....	206
<b>DANKSAGUNG</b> .....	208
<b>DIE AUTOREN</b> .....	208