

Usability Testing Essentials Ready Settest By Carol M Barnum 2010 11 05

Recognizing the pretension ways to acquire this books **Usability Testing Essentials Ready Settest By Carol M Barnum 2010 11 05** is additionally useful. You have remained in right site to begin getting this info. get the Usability Testing Essentials Ready Settest By Carol M Barnum 2010 11 05 link that we provide here and check out the link.

You could buy lead Usability Testing Essentials Ready Settest By Carol M Barnum 2010 11 05 or acquire it as soon as feasible. You could quickly download this Usability Testing Essentials Ready Settest By Carol M Barnum 2010 11 05 after getting deal. So, next you require the book swiftly, you can straight get it. Its so definitely easy and thus fats, isnt it? You have to favor to in this song

Grundkurs Software-Engineering mit UML Stephan Kleuker 2010-12-07 Software-Projekte scheitern aus den unterschiedlichsten Gründen. Dieses Buch zeigt anhand der systematischen Analyse von Chancen und Risiken, wie die Wege zu erfolgreichen Software-Projekten aussehen. Ausgehend von der Basis, dass das Zusammenspiel aller an einem Projekt Beteiligten in Prozessen koordiniert werden soll, wird mit Hilfe der UML (Unified Modeling Language) der Weg von den Anforderungen über die Modellierung bis zur Implementierung

beschrieben. Es werden situationsabhängige Alternativen diskutiert und der gesamte Prozess mit qualitätssichernden Maßnahmen begleitet. Zur Abrundung des Themengebiets werden wichtige Ansätze zur Projektplanung und zur Projektdurchführung beschrieben, die die Einbettung der Software-Entwicklung in die Gesamtprozesse eines Unternehmens aufzeigen. Alle Kapitel schließen mit Wiederholungsfragen und Übungsaufgaben. Lösungsskizzen sind über das Internet erhältlich.

Advances in Ergonomics In Design, Usability & Special Populations: Part I Marcelo Soares

2022-07-19 Successful interaction with products, tools and technologies depends on usable designs and accommodating the needs of potential users without requiring costly training. In this context, this book is concerned with emerging ergonomics in design concepts, theories and applications of human factors knowledge focusing on the discovery, design and understanding of human interaction and usability issues with products and systems for their improvement. This book will be of special value to a large variety of professionals, researchers and students in the broad field of human modeling and performance

who are interested in feedback of devices' interfaces (visual and haptic), user-centered design, and design for special populations, particularly the elderly. We hope this book is informative, but even more - that it is thought provoking. We hope it inspires, leading the reader to contemplate other questions, applications, and potential solutions in creating good designs for all.

Moderne Betriebssysteme Andrew S. Tanenbaum
2009

Teaching Professional and Technical
Communication Tracy Bridgeford 2018-09-21

Teaching Professional and Technical

Communication guides new instructors in teaching professional and technical communication (PTC). The essays in this volume provide theoretical and applied discussions about the teaching of this diverse subject, including relevant pedagogical approaches, how to apply practical aspects of PTC theory, and how to design assignments. This practicum features chapters by prominent PTC scholars and teachers on rhetoric, style, ethics, design, usability, genre, and other central concerns of PTC programs. Each chapter includes a scenario or personal narrative of teaching a particular

topic, provides a theoretical basis for interpreting the narrative, illustrates the practical aspects of the approach, describes relevant assignments, and presents a list of questions to prompt pedagogical discussions. Teaching Professional and Technical Communication is not a compendium of best practices but instead offers a practical collection of rich, detailed narratives that show inexperienced PTC instructors how to work most effectively in the classroom. Contributors: Pam Estes Brewer, Eva Brumberger, Dave Clark, Paul Dombrowski, James M. Dubinsky, Peter S. England, David K. Farkas, Brent Henze, Tharon

W. Howard, Dan Jones, Karla Saari Kitalong,
Traci Nathans-Kelly, Christine G. Nicometo, Kirk
St.Amant

The Insider's Guide to Technical Writing Krista
Van Laan 2022-04-04 The first edition of Krista
Van Laan's popular *The Insider's Guide to
Technical Writing* has guided a generation of
technical writers who are either starting out or
seeking to take their skills to the next level. This
classic has now been updated for the technical
writer of today. Today's tech writers truly are
technical communicators, as they build
information to be distributed in many forms.

Technical communication requires multiple skills,
including an understanding of technology, writing
ability, and great people skills. Wherever you are
in your journey as a technical communicator, *The
Insider's Guide to Technical Writing* can help you
be successful and build a satisfying career.

Usability of Complex Information Systems Michael
Albers 2010-10-15 Why do enterprise systems
have complicated search pages, when Google
has a single search box that works better? Why
struggle with an expense reimbursement system
that is not as easy as home accounting software?
Although this seems like comparing apples to

oranges, as information and communication technologies increasingly reach into every industry the demand for easy-to-use work tools continues to grow. An exploration of cutting-edge approaches for evaluating the usability of complex user interaction, *Usability of Complex Information Systems: Evaluation of User Interaction* focuses on improving design and communicating content to the end user. The book continues the conversation about the evolution of usability, asking how we can design and evaluate these complex systems and the complex work they support. It describes and analyzes approaches to

teaching, testing, analyzing, or managing usability studies—approaches that involve technical communicators making novel contributions to how we think about and evaluate increasingly complex systems. The book contains case studies on different types of complexity, including: A complex work environment, requiring collaboration among different people or a goal sustained over time, and often in the face of distractions, interruptions, and planned pauses A complex information context, one with no single answer, where the data changes dynamically or where the best answer may rely on other aspects of a fluid

environment A complex technology, in which people use many different applications in their work and collaboration A complex topic, requiring advanced technical or domain knowledge Even systems that seem simple are, in fact, complex. The shopping interface for an e-commerce system may not be complex, but the databases, business processes, and logistics behind it certainly are. The examination of different aspects of designing and examining complexity presented in this book brings you a step further in developing a deeper understanding of what it takes to make complex systems work.

Web Usability : Deutsche Ausgabe Jakob Nielsen
2008

Pattern-orientierte Software-Architektur Frank
Buschmann 1998

Rocket Surgery Made Easy Steve Krug
2009-12-08 It's been known for years that usability testing can dramatically improve products. But with a typical price tag of \$5,000 to \$10,000 for a usability consultant to conduct each round of tests, it rarely happens. In this how-to companion to *Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability*, Steve Krug spells out a streamlined approach to usability

testing that anyone can easily apply to their own Web site, application, or other product. (As he said in Don't Make Me Think, "It's not rocket surgery".) Using practical advice, plenty of illustrations, and his trademark humor, Steve explains how to: Test any design, from a sketch on a napkin to a fully-functioning Web site or application Keep your focus on finding the most important problems (because no one has the time or resources to fix them all) Fix the problems that you find, using his "The least you can do" approach By paring the process of testing and fixing products down to its essentials ("A morning

a month, that's all we ask"), Rocket Surgery makes it realistic for teams to test early and often, catching problems while it's still easy to fix them. Rocket Surgery Made Easy adds demonstration videos to the proven mix of clear writing, before-and-after examples, witty illustrations, and practical advice that made Don't Make Me Think so popular.

Creating Online Tutorials Hannah Gascho Rempel 2015-07-16 Today's students rely heavily on using electronic resources; they expect to be able to access library resources from any location and at any time of the day. More and more

schools, from K-12 through graduate level universities, are offering online education, and libraries must be prepared to guide learners in how to use library resources when and where they are needed. Online tutorials are the library's answer to providing this immediate instruction, and today's learners are expecting to have these guides available. Many librarians don't have the technical expertise needed to create online tutorials. *Creating Online Tutorials: A Practical Guide for Librarians* will help guide them through the basics of designing and producing an online tutorial. Through practical examples, the book will

guide librarians just starting the process of creating an online tutorial from start to finish and will provide tips that will be useful to librarians with more experience in designing online tutorials. This detailed roadmap for designing and producing online tutorials covers: When to consider a tutorial Needs assessment Choosing the right technology Selecting and organizing instructional content Planning—script, images, narration, other design elements Assessment as a primary design element Maintenance and updating Online tutorial resources After reading this book, new tutorial developers will have a

practical, customizable blueprint that will enable them confidently address the creation of their first online tutorials, and experienced developers will learn efficient techniques to create and enhance future tutorials that are attractive, effective teaching tools.

Informationstheorie und ästhetische

Wahrnehmung Abraham A. Moles 1971

Di□ Crône Heinrich von dem Türilin 1852

Die neue Odyssee Patrick Kingsley 2016-05-06

Europa ist mit der größten Migrationsbewegung seit dem Ende des Zweiten Weltkriegs konfrontiert – und niemand hat intensiver über

diese Krise berichtet als Patrick Kingsley. Der erst 26 Jahre alte Reporter des "Guardian" hat 2015 drei Kontinente und 17 Länder bereist, Hunderte von Migranten getroffen und mit ihnen die Fluchtrouten durch Wüsten, über Berge und Meere zurückgelegt. Dieses Buch erzählt ihre Geschichte. Patrick Kingsley legt ein hohes Tempo vor. Er reist mit dem Syrer Hashem al-Souki auf dem Zug, trinkt selbstgebrannten (und verbotenen) Schnaps mit dem libyschen Menschenschmuggler Haji, der einmal Jurastudent war, marschiert mit Fattemah Abu al-Rouse, der schwangeren syrischen Lehrerin, die

Angst hat, ihr Kind zu verlieren, durch die Wildnis des Balkans, ist an Bord eines Bootes im Mittelmeer. Er schildert, wie das Multi-Millionen-Dollar-Geschäft mit dem Menschenhandel in Libyen, der Türkei und Ägypten organisiert wird. Er zeigt, wie lokale Kaufleute und korrupte Politiker in Italien vom Elend der Menschen profitieren. Er beschreibt die Fluchtrouten, hinterfragt die Ursachen der Krise und die Gründe für die bedrückende Reaktion so vieler Europäer. "Die neue Odyssee" ist ein großartiges Buch, das niemand so leicht vergisst, der es gelesen hat.

Usability Testing Essentials: Ready, Set ...Test!

Carol M. Barnum 2020-06-27 Usability Testing Essentials presents a practical, step-by-step approach to learning the entire process of planning and conducting a usability test. It explains how to analyze and apply the results and what to do when confronted with budgetary and time restrictions. This is the ideal book for anyone involved in usability or user-centered design—from students to seasoned professionals. Filled with new examples and case studies, Usability Testing Essentials, 2nd Edition is completely updated to reflect the latest approaches, tools and techniques needed to

begin usability testing or to advance in this area. Provides a comprehensive, step-by-step guide to usability testing, a crucial part of every product's development Discusses important usability issues such as international testing, persona creation, remote testing, and accessibility Presents new examples covering mobile devices and apps, websites, web applications, software, and more Includes strategies for using tools for moderated and unmoderated testing, expanded content on task analysis, and on analyzing and reporting results

Stephen Florida Gabe Habash 2019-04-16 Gabe

Habash erzählt eine Geschichte über das Alleinsein, die Besessenheit, das Ringen und den Wunsch, etwas Großes zu Schaffen. Sein Held Stephen Florida hat nicht sehr viel, er hat z.B. keine Eltern mehr. Aber er hat einen Sport, den er liebt, das Ringen. Eine letzte Saison noch liegt an seinem College in North Dakota vor ihm. Während Stephen sich müht, von Sieg zu Sieg zu eilen, gelingt ihm abseits der Matte gar nichts: Sein einziger Freund ist auf dem Sprung, seine Freundin eine Ablenkung, die er sich nicht erlauben kann. Als eine Verletzung ihn zu einer Winterpause zwingt, ringt er alleine mit sich und

seinen Traumata.

Universal Methods of Design Expanded and

Revised Bruce Hanington 2019-10-22 This

expanded and revised version of the best-selling

Universal Methods of Design is a comprehensive

reference that provides a thorough and critical

presentation of 125 research methods,

synthesis/analysis techniques, and research

deliverables for human-centered design. The text

and accompanying photos and graphics of this

classic resource are delivered in a concise and

accessible format perfect for designers,

educators, and students. Information can be

easily referenced and utilized by cross-disciplinary

teams in nearly any design project. This new,

expanded edition includes a comprehensive index

for referencing. Earlier chapters have been

updated to include new information on digital

design and software for A/B testing, content

analysis, and territory maps. The addition of 25

chapters brings fresh relevance to the text with

new and innovative design methods, such as

subtraction and position maps, that have emerged

since the first edition. Universal Methods of

Design distills each method down to its essence,

in a format that helps design teams select and

implement the most credible research methods suited to their design culture.

A Semantic Wiki-based Platform for IT Service Management Kleiner, Frank 2015-02-25

Agile Testing Manfred Baumgartner 2017-11-06

Der Trend zu agilen Vorgehen ist ungebrochen. Dieser Trend geht auch am Softwaretest nicht spurlos vorüber. Nachdem die Bedeutung des Tests in agilen Projekten unumstritten ist, treten jetzt vor allem die Professionalisierung und die Integration der einzelnen Mitarbeiter in den rollenübergreifenden Tätigkeiten des agilen Vorgehens in den Vordergrund. Die klassischen

Rollenbilder des Tests verschwimmen und gehen ineinander über. Die Eigenverantwortung der Tester steigt. Für den klassischen Tester bedeutet dies eine Bereicherung und Aufwertung seiner Rolle, da er auch Aufgaben und Tätigkeiten anderer Professionen übernimmt. - Der Stellenwert des Teams - Die Crux mit den Werkzeugen in agilen Projekten - Die sieben schlechtesten Ideen für die Testautomatisierung - Testmethoden im agilen Umfeld - Tester: Generalist vs. Spezialist? Welches sind nun aber die Aufgaben des Softwaretests in agilen Projekten? Wie sind diese in unterschiedlichen

agilen Vorgehensweisen – wie etwa Scrum oder Kanban – zu organisieren? Welche Bedeutung haben Testwerkzeuge in diesem Kontext? Wie grenzen sich die Verantwortlichkeiten gegeneinander ab oder wirken synergetisch zusammen? Auf diese sehr konkreten Fragen, die sich im operativen Projektgeschehen immer wieder stellen, liefert dieses Buch mögliche Antworten, ergänzt durch bewährte Ansätze aus der Praxis.

Quick Guide UX Management Steffen Weichert
2018-08-20 Dieser Quick Guide bietet konkrete Empfehlungen, wie der Wandel zu einem

nutzerzentrierten Unternehmen gelingen kann. Die Autoren bringen zunächst Klarheit in den Begriffsdschungel der Usability- und User-Experience-Welt. Danach stellen sie unterschiedliche UX-Reifegrade vor – inklusive Check für das eigene Unternehmen. Über die Entwicklung der eigenen UX-Vision geht es dann um den Kern von UX Management: Welche Rahmenbedingungen sind im Unternehmen nötig, damit Produkte und Services mit guter Experience entstehen? Welche Rollen und Kompetenzen braucht es? Wo sollte UX im Unternehmen verortet sein und was bedeutet das

für die Zusammenarbeit zwischen den Abteilungen? Und: Wie kann UX Management dazu beitragen, die Fäden zusammenzuhalten und Silos aufzubrechen? Aus dem InhaltBegriffsklärung: User, Usability, User Experience und UX ManagementUX-Management-Framework: Was gehört dazu, wirklich nutzerzentriert zu sein?UX-Reifegrad-Check: Wie bereit ist meine Organisation für User Experience?Menschen: Welche Rollen spielen Teamzusammensetzung und Kompetenzen?Prozesse: Was wird sich verändern? Kultur: Der Einfluss der

Unternehmenskultur auf den gewünschten Wandel.

Foundational Practices of Online Writing

Instruction Beth L. Hewett 2015-04-15

Foundational Practices in Online Writing

Instruction addresses administrators' and instructors' questions for developing online writing programs and courses. Written by experts in the field, this book uniquely attends to issues of inclusive and accessible online writing instruction in technology-enhanced settings, as well as teaching with mobile technologies and multimodal compositions.

Universal Methods of Design Bruce Hanington
2012-02-01 This comprehensive reference provides a thorough and critical presentation of 100 research methods, synthesis/analysis techniques, and research deliverables for human centered design, delivered in a concise and accessible format perfect for designers, educators, and students. Universal Methods of Design serves as an invaluable compendium of methods that can be easily referenced and used by cross-disciplinary teams in nearly any design project. Methods and techniques are organized alphabetically for ongoing, quick reference. Each

method is presented in a two-page format. The left-hand page contains a concise description of the method, accompanied by references for further reading. On the right-hand page, images and cases studies for each method are presented visually. The relevant phases for design application are highlighted as numbered icons along the right side of the page, from phases 1 (planning) through 5 (launch and monitor). Build more meaningful products with these methods and more: A/B Testing, Affinity Diagramming, Behavioral Mapping, Bodystorming, Contextual Design, Critical Incident Technique, Directed

Storytelling, Flexible Modeling, Image Boards, Graffiti Walls, Heuristic Evaluation, Parallel Prototyping, Simulation Exercises, Touchstone Tours, and Weighted Matrix. This essential guide: Dismantles the myth that user research methods are complicated, expensive, and time-consuming Creates a shared meaning for cross-disciplinary design teams Illustrates methods with compelling visualizations and case studies Characterizes each method at a glance Indicates when methods are best employed to help prioritize appropriate design research strategies Universal Methods of Design is an essential resource for designers of

all levels and specializations.

Designing UX: Forms Jessica Enders 2016-09-12

A recent study found that on average, designing a form to have a great user experience almost doubled the rate of successful first-time completions. For example, Ebay made an additional \$USD 500 million annually from redesigning just the button on one of their mobile form screens. More conversions, fewer dissatisfied users, better return on investment. Can you afford not to improve your forms' user experiences? This book will walk you through every part of designing a great forms user

experience. From the words, to how the form looks, and on to interactivity, you'll learn how to design a web form that works beautifully on mobiles, laptops and desktops. Filled with practical and engaging insights, and plenty of real-world examples, both good and bad. You'll learn answers to common queries like: Where should field labels go? What makes a question easy to understand? How do you design forms to work on small screens? How does touch impact on form design? How long can a form be? What look and feel should the form have: skeumorphic, flat, or something else? What's best practice for

error messaging?

Managementteams Raymond M. Belbin 1996
Managementteams beschreibt die Forschung von R.M. Belbin und die Entwicklung seiner Teamrollentheorie. Es liefert Beispiele aus der Industrie, Dienstleistung, Behörden und Politik. Managementteams gibt Aufschluss warum Teams auch bei hochkarätiger Besetzung erfolglos sein können. Es hält Empfehlungen bereit, was zu bedenken ist, um erfolgreiche Teams zu entwickeln. (zit. vom Umschlag).

Hello World! Warren D. Sande 2014-06-05
HELLO WORLD// - Alle Erklärungen der

Konzepte in einfacher Sprache - Sehr viele Bilder, Cartoons und lustige Beispiele - Umfassende Fragen und Aufgaben zum Üben und Lernen - Farbig illustriert In diesem Buch lernst Du, mit dem Computer in seiner Sprache zu sprechen. Willst du ein Spiel erfinden? Eine Firma gründen? Ein wichtiges Problem lösen? Als ersten Schritt lernst Du, eigene Programme zu schreiben. Programmieren ist eine tolle Herausforderung, und dieses Buch macht Dir den Einstieg leicht. Diese neue Ausgabe von Hello World! zeigt Dir in einfacher und ansprechender Weise die Welt der Computerprogrammierung. Warren Sande hat es

gemeinsam mit seinem Sohn Carter geschrieben, und sie haben sich auch viele lustige Beispiele ausgedacht, mit denen Du prima lernen kannst. Das Buch wurde von Pädagogen überarbeitet und eignet sich für Kinder genauso wie für ihre Eltern. Du brauchst keine Programmierkenntnisse mitzubringen, sondern nur zu wissen, wie man einen Computer bedient. Wenn Du ein Programm starten und eine Datei speichern kannst, reicht das schon! Hello World! arbeitet mit Python. Diese Programmiersprache ist besonders leicht zu erlernen. Mit den humorvollen Beispielen lernst Du die Grundlagen des Programmierens kennen,

wie z.B. Schleifen, Entscheidungen, Eingaben und Ausgaben, Datenstrukturen, Grafiken und vieles mehr. AUS DEM INHALT // Speicher und Variablen // Datentypen // GUIs – Grafische Benutzeroberflächen // Immer diese Entscheidungen // Schleifen // Nur für dich – Kommentare // Geschachtelte und variable Schleifen // Listen und Wörterbücher // Funktionen // Objekte // Module // Sprites und Kollisionserkennung // Ereignisse // Sound // Ausgabeformatierung und Strings // Das Zufallsprinzip // Computersimulationen

Einführung in die politische Theorie Karl-Heinz

Breier 2006

Entwurfsmuster verstehen Alan Shalloway 2003

Letting Go of the Words Janice (Ginny) Redish

2012-09-01 Web site design and development continues to become more sophisticated. An important part of this maturity originates with well-laid-out and well-written content. Ginny Redish is a world-renowned expert on information design and how to produce clear writing in plain language for the web. All of the invaluable information that she shared in the first edition is included with numerous new examples. New information on content strategy for web sites,

search engine optimization (SEO), and social media make this once again the only book you need to own to optimize your writing for the web. New material on content strategy, search engine optimization, and social media Lots of new and updated examples More emphasis on new hardware like tablets, iPads, and iPhones

ECGBL 2017 11th European Conference on Game-Based Learning 2017-10-05

Teaching and Training for Global Engineering Kirk St. Amant 2016-03-23 Provides a foundation for understanding a range of linguistic, cultural, and technological factors to effectively practice

international communication in a variety of professional communication arenas An in-depth analysis of how cultural factors influence translation, document design, and visual communication A review of approaches for addressing the issue of international communication in a range of classes and training sessions A summary of strategies for engaging in effective e-learning in international contexts A synopsis of how to incorporate emerging media into international teaching and training practices

Design und Typografie Robin Williams 2008

Lean UX Jeff Gothelf 2019-04-16 Mit der Lean-

Methode zu besserer User Experience Lean UX effektiv im Unternehmen implementieren
Vorhandene Strukturen anpassen und interdisziplinäre Teams bilden Mit Lean UX schlanke und schnell lieferbare Produktversionen erstellen Der Lean-UX-Ansatz für das Interaction Design ist wie geschaffen für die webdominierte Realität von heute. Jeff Gothelf, Pionier und führender Experte für Lean UX, erläutert in diesem Buch die zentralen Prinzipien, Taktiken und Techniken dieser Entwicklungsmethode von Grund auf - das Experimentieren mit Designideen in schneller Abfolge, die Validierung mithilfe

echter Nutzer und die kontinuierliche Anpassung Ihres Designs anhand der neu hinzugewonnenen Erkenntnisse. In Anlehnung an die Theorien des Lean Developments und anderer agiler Entwicklungsmethoden gestattet Ihnen Lean UX, sich auf das Designen der eigentlichen User Experience statt auf die Deliverables zu konzentrieren. Dieses Buch zeigt Ihnen, wie Sie eng mit anderen Mitgliedern des Produktteams zusammenarbeiten sowie frühzeitige und häufige Nutzerfeedbacks realisieren können. Außerdem erfahren Sie, wie sich der Designprozess in kurzen, iterativen Zyklen vorantreiben lässt, um

herauszufinden, was sowohl in geschäftlicher Hinsicht als auch aus Sicht der Nutzer am besten funktioniert. Lean UX weist Ihnen den Weg, wie Sie dieses Umdenken in Ihrem Unternehmen herbeiführen können - eine Wendung zum Besseren. Visualisieren Sie das Problem, das Sie zu lösen versuchen, und fokussieren Sie Ihr Team auf die "richtigen" Ergebnisse. Vermitteln Sie dem gesamten Produktteam das Designer Toolkit. Lassen Sie Ihr Team sehr viel früher als üblich an Ihren Erkenntnissen teilhaben. Erstellen Sie MVPs (Minimum Viable Products), um in Erfahrung zu bringen, welche Ideen und

Konzepte funktionieren. Beziehen Sie die "Stimme des Kunden" in den gesamten Projektzyklus mit ein. Kombinieren Sie Lean UX mit dem agilen Scrum-Framework und steigern Sie so die Produktivität Ihres Teams. Setzen Sie sich mit den organisatorischen Veränderungen auseinander, die zur Anwendung und Integration der Lean-UX-Methode erforderlich sind.

Mobile Usability Jakob Nielsen 2013-06-25 Für iPhone, iPad, Android, Kindle Designs für kleine Displays optimal gestalten. Texte für die mobile Nutzung verfassen und Inhalte strukturieren. Einfache Navigationen für Smartphones und

Tablets Die Erstellung von mobilen Websites und Apps ist ein ständiger Spagat zwischen der Bereitstellung von Inhalten und der Darstellung auf kleinen Displays. Reduzierte Inhalte, einfache Navigationsmöglichkeiten, Optimierung des Designs bei langsamen Übertragungsgeschwindigkeiten – mit diesen Herausforderungen ist jeder Entwickler konfrontiert. Wie entwirft man die besten Websites und Apps für moderne Smartphone- und Tablet-Nutzer? Der Bestseller-Autor Jakob Nielsen und seine Co-Autorin Raluca Budiu gehen dieser Frage nach und untersuchen in

diesem Buch die wichtigsten Aspekte guter Mobile Usability. So erfahren Sie anhand zahlreicher Beispiele, wie Sie eine gelungene Navigation sowie passende Designs und Textinhalte für mobile Geräte entwerfen und dabei die User Experience mit Blick auf das mobile Nutzungsverhalten optimal berücksichtigen. Die dargestellten Methoden basieren auf Erkenntnissen aus internationalen Studien, die anhand zahlreicher Usability-Tests durchgeführt wurden. Dieses Buch richtet sich an Designer und Softwareentwickler, aber ebenso an Texter, Redakteure, Produktmanager und

Marketing-Mitarbeiter. Sowohl Einsteiger als auch erfahrene Mobile-Usability-Veteranen erhalten wertvolle Hinweise und Tipps. Dr. Jakob Nielsen ist Mitgründer und Leiter der Nielsen Norman Group. Zudem begründete er auch die »Discount Usability Engineering«-Bewegung, die sich in erster Linie mit schnellen und effizienten Methoden zur Qualitätsverbesserung von Benutzeroberflächen beschäftigt. Das Nachrichtenmagazin U.S. News & World Report bezeichnete Nielsen als »den weltweit führenden Experten für Web Usability« und die Tageszeitung USA Today beschrieb sein Wirken

gar als »The next best thing to a true time machine«. Er ist Autor zahlreicher Bestseller wie Web Usability, Eyetracking Web Usability sowie Designing Web Usability, das weltweit mehr als 250.000 Mal verkauft und in 22 Sprachen übersetzt wurde. Dr. Raluca Budiu ist User Experience Specialist bei der Nielsen Norman Group. In dieser Funktion betätigt sie sich auch als Beraterin für Großunternehmen aus verschiedensten Industriebereichen sowie Tutorin für die Sachgebiete Mobile Usability, Touchgeräte-Usability, kognitive Psychologie für Designer sowie Prinzipien der Mensch-Computer-

Interaktion.

Designmethoden – 100 Recherchemethoden und Analysetechniken für erfolgreiche Gestaltung

Bella Martin 2013 Recherche und Analyse sind Ausgangspunkt einer jeden Designlösung,

wenngleich sie unterschiedlich angegangen werden können. Anschaulich wird

in "Designmethoden" erläutert, welche Verfahren zur Verfügung stehen, wann diese am besten

zum Einsatz kommen und wie sie schließlich zur optimalen Designstrategie führen. 100

Ansatzpunkte, die auch interdisziplinäres

Teamwork einschließen, zeigen dabei neue, aber

auch bewährte Wege auf, um die nächsten

Herausforderungen innovativ und zielführend

anzugehen. Ein kompaktes Arbeitsbuch, das

immer wieder zu Rate gezogen werden kann.

Die Elemente der User Experience Jesse James Garrett 2012

Web Usability Steve Krug 2010

Zen und die Kunst des CSS-Designs Dave Shea 2008

Software Testing Foundations Andreas Spillner

2021-07-28 Fundamental knowledge and basic

experience – brought through practical examples

Thoroughly revised and updated 5th edition,

following upon the success of four previous editions Updated according to the most recent ISTQB® Syllabus for the Certified Tester Foundations Level (2018) Authors are among the founders of the Certified Tester Syllabus Professional testing of software is an essential task that requires a profound knowledge of testing techniques. The International Software Testing Qualifications Board (ISTQB®) has developed a universally accepted, international qualification scheme aimed at software and system testing professionals, and has created the Syllabi and Tests for the Certified Tester. Today about

673,000 people have taken the ISTQB® certification exams. The authors of Software Testing Foundations, 5th Edition, are among the creators of the Certified Tester Syllabus and are currently active in the ISTQB®. This thoroughly revised and updated fifth edition covers the Foundation Level (entry level) and teaches the most important methods of software testing. It is designed for self-study and provides the information necessary to pass the Certified Tester-Foundations Level exam, version 2018, as defined by the ISTQB®. Topics covered: - Fundamentals of Testing - Testing and the

Software Lifecycle - Static and Dynamic Testing
Techniques - Test Management - Test Tools
Die Philosophie bei "Game of Thrones" Henry
Jacoby 2014-11-13 Wenn eine Geschichte jemals
nach einer philosophischen Betrachtung verlangt
hat, dann ist es "Das Lied von Eis und Feuer".
Denn nie waren Intrigen, Politik und Macht
komplexer und spannender miteinander verstrickt
als in diesem Fantasy-Epos. George R. R. Martin
lehnt die klassische Rollenaufteilung von
Protagonisten gegen Antagonisten ab. Gerade
weil es in dieser Geschichte keine klassische
Unterteilung in Gut und Böse gibt, ist eine

philosophische Untersuchung der Beweggründe
der Personen für ihr Handeln interessant. Ist
Familie oder Rache wichtiger? Wer sollte die
Sieben Königreiche regieren? Darf man um der
Ehre willen einen Krieg riskieren? Warum sollte
der Gewinner des Throns noch moralisch
handeln? "Die Philosophie bei Game of Thrones"
beantwortet all diese Fragen mit Hilfe der
Theorien von Aristoteles, Plato, Descartes und
Machiavelli. Das Buch eignet sich hervorragend
als Einführung in die verschiedenen
philosophischen Theorien und gibt einen tieferen
Einblick in die Welt von Game of Thrones.

Methoden der Usability Evaluation Florian

Sarodnick 2011

Das Layout-Buch Gavin Ambrose 2015-03-16

Ausgehend von theoretischen Grundlagen und der sich wandelnden ästhetische Auffassung von Layouts zeigen die Autoren die Einflüsse des Layout Designs auf die Kunst, das Produktdesign und die Architektur auf. Mit zahlreichen

exzellenten Beispielen bebildert und anschaulich geschildert beleuchten sie alle Aspekte, die für den Designer relevant sind. Ein Band, der sich an Studierende der Bereiche Grafikdesign, Fotografie, Neue Medien, Industrie- und Produktdesign richtet, aber ebenso aufschlussreich für die alten Hasen der Kreativbranche ist.