

## Index

- 3D Studio Max, 243
- 3D User Interface, 240, 251, 479
- 3D Widget, 245, 254, 340, 342, 371, 402
  - Entwurf, 339
  - kombiniertes, 343
  - Platzierung, 341
  - Selektion, 341
  - Visuelle Gestaltung, 341
- 3D-Ball, 294
- 3D-Baumdarstellung, 393
- 3D-Drucker, 129
- 3D-Interaktion, 266
- 3D-Interaktionstechnik, 243
- 3D-Lineal, 445
- 3D-Menü, 393
  - Aktivierung, 391
  - Platzierung, 391
  - Selektion, 391
- 3D-Navigation, 241
- 3D-Puzzle, 362, 364
- 3D-Stadtmodell, 235, 344, 366, 376, 378, 386, 387, 425, 426, 431, 432, 437, 438
- 3D-Studio Max, 240
- 4D-Vision, 313
  
- Above-surface Interaction, 619
- Acrobat3D, 259
- ActiveDesk, 553, 634
- additive Theorie, 284
- AffectGrid, 27, 189, 192
- Affordances, 294, 340, 574, 589, 629, 630, 665, 676, 678
- Agenten
  - verkörperte, 510
  - verkörperte konversationale, 511
- agile Softwareentwicklung, 15, 32, 33, 44, 99, 125, 163, 217
- AlgoBlock, 641, 654, 664
- Alias Maya, 375
- Alice, 256
- Alive, 510
- Ambient assisted living, 36
- Ambient Intelligence, 483
- Ambient Interaction, 482
- Ambient Media, 482, 635
- AMIRE, 256
- Anaglyphen, 308
- Analyse von Benutzern, 45
- Android Guidelines, 228
- Anfänger, 87
- Anforderungen, 99
- Anforderungsworkshop, 101
- Anoto, 594
- ANOTO-Stifte, 117
- Apple Human Interface Guidelines, 206, 208
- Apple Lisa, 23
- Apple Macintosh, 552
- Apple Watch, 574
- AR-Flystick, 294, 295, 452, 453
- AR-Toolkit, 259, 260
- Arbeitswissenschaften, 6, 45, 74, 109
- Arcball, 368
- Arduino, 147, 466, 643, 676
- Arpège, 590
- ART+COM, 556
- Artefaktmodelle, 83
- Artificial Reality, 473
- Attentive User Interfaces, 482
- AttrakDiff, 27, 71, 193, 195
  - Portfoliodarstellung, 194
- Attributprofil, 193
- Audience Splitting, 86
- Audio rendering, 279
- auditorische Wahrnehmung, 233, 279
- Aufgabenanalyse, 45, 100
  - day in the life-Beobachtungen, 55
  - Pläne, 78
- Aufgabenbeschreibungen, 100
- Augmented Reality, 246–248, 259, 479, 512

- Autodesk Maya, 343, 412
- Autostereoskopie, 286, 309, 312
- Avatar, 279
- Axure, 143, 144
  
- Back-of-device Interaction, 619
- Balsamiq, 141
- Barrierefreiheit, 8, 219
- Baukastenmetapher, 281
- beat gestures, 491, 493
- Bedienelemente, 96
- Befragung, 46, 53, 54
- begrenzte Tiefenschärfe, 262, 264
- beidhändige 3D-Interaktion, 233, 279, 280, 449
- beidhändige Interaktion, 479, 514, 521, 525, 526, 546, 551, 553, 569, 570, 574, 577, 584, 596, 603, 611, 614, 624, 626, 635, 639, 641, 667
- beidhändige Selektion, 349
- BendDesk, 616
- Benutzbarkeit, 12, 13
- Benutzeranalyse, 86, 88, 90
  - kulturelle Unterschiede, 88
  - Persönlichkeitsunterschiede, 88
- Beobachtung, 46, 53–56, 58, 59
  - aktive, 56
  - passive, 56
  - Protokollierung, 57
- between subjects design, 165
- Bewegungsparrallaxe, 255, 261, 263, 312, 316, 333
- Bewegungssensor, 288
- Bezierkurven, 410
- Blended Interaction, 627
- Blicksteuerung, 129
- BodyScape, 626
- Bootmetapher, 387, 426, 430
- Brain-Computer-Interface, 482
- Brainstorming, 42
- Bricks, 634, 636, 675
  - Programmable, 655, 656, 664
- BUILD-IT, 641, 645, 664
- Buttercup, 147
  
- Carpus, 595
- Cave Automatic Virtual Environment,
  - CAVE, 245, 327, 328, 331, 351, 431, 453
- Centerball-Manipulator, 340
- ChairIO, 503, 504
- Charade, 508
- Chirurgiesimulator, 423
- Chopping Gesture, 577
- Classification, 528, 534
- clutching, 365
- Code Inspektion, 155
- Cognitive Walkthrough, 155, 158, 159
- Color Glove, 532
- come as you are, 524, 531
- Comino, 659, 664
- Components of User Experience,
  - CUE, 27
- Computer Supported Collaborative Work (CSCW), 484
- Computerspiel, 23, 24, 243, 276, 282, 299, 317, 325, 371, 382, 387, 409, 412
  - Evaluierung, 171
  - Tastatursteuerung, 387
- Cone Trees, 393
- confounding variables, 165
- Constraints, 568, 645, 647, 665, 668, 678
- Contact Augmented Reality, 617
- Contextual Design, 5, 34, 35, 43, 62, 65, 83, 93
  - Artefaktmodell, 65, 96
  - reduzierte Form, 65
- Contigra, 256
- Control-to-Display Ratio, 345, 352, 354, 384, 583
- Corporate Styleguide, 207
- counter balancing, 165, 170
- CrossY, 583
- Crowdsourcing, 273
- CryEngine, 256
- Cubic Mouse, 296, 305
- Curve, 616

- Cutaways, 406, 407
- cyber sickness, 251
- d.tools, 147
- Datenhandschuh, 240, 244, 287, 297, 298, 301, 350, 391, 431, 473
- Deformationswidget, 419
- depth attenuation, 262
- DepthTouch, 618
- Design Pattern, 205
- Design Space, 112, 148
- Desktop-Metapher, 464, 466, 469, 473, 552, 601, 605
- Destop-VR, 247
- Dialog, 96
- DiamondTouch, 554, 575, 594, 595
- Differential Emotional Scale, DES, 192
- Diffuse Illumination, 556
- DigitalDesk, 476, 552, 640
- DirectX, 252
- Direkte Manipulation, 466, 467, 545, 548
  - haptische, 673
- Display-Wand, 474, 519, 546, 565, 615, 621, 622, 624, 626
- DisplayObjects, 147
- Distanzmessung, 443, 444, 448
- dominante Hand, 280
- Dresden 3D-Display, 313
- DTLens, 613
- Durovis Dive, 325
- Dwell Time, 474, 502
- Dynamic Time Warping, 536
- E-Learning, 23, 27, 65, 66, 118, 119, 206
  - Designprozess, 139
- Edge Reflow CC, 144
- Effektgröße, 187–190
- egozentrische Perspektive, 282
- Elbe Dom, 332–334
- Embleme, 493
- Embodied Conversational Agents, 511
- Embodied Interaction, 484
- Embodiment, 484, 671, 690
- Emotion, 22, 26
- Entwicklungsziele
  - quantitativ messbare, 107
- erkennungsbasierte Schnittstellen, 302
- ethnografische Studien, 47, 56, 96–98
- Evaluierung
  - quantitative, 196
- Evaluierungsworkshop, 41
- EverybodyLovesSketch, 418
- Everywhere Interaction, 476, 620
- Experte, 598–600, 605, 606
- Experten, 74, 87
- Exploration, 237, 240, 280
- Extreme Programming, 99, 217
- Extrusion, 263, 416, 420
- Eye-Tracking, 160, 203, 392
- EyeWrite, 502, 503
- Facet-Streams, 613, 648–650, 664, 671, 681
- Fahrzeug User Interfaces, 93
- Fat-Finger-Problem, 561, 571, 581–584, 586, 619, 626
- Feature Detection, 528, 530
- Feder-Masse-Modelle, 351
- Feedback
  - Schleifen, 639
  - akustisches, 587
  - haptisches, 647, 676, 683, 691
  - taktiler, 587
- Feedforward, 588–590
- Fiberio, 595
- FiberMesh, 457
- Fisheye-Zoom, 404
- Fishtank-VR, 247
- Fitnect, 518
- Flächenlandmarke, 382
- Flexible Machine Interface, 551
- Floating Menü, 392, 393
- FlowBlocks, 657, 664
- Flugsimulator, 430
- FlyMouse, 294, 296, 431
- FoldMe, 618

- Force Feedback-Geräte, 317, 318, 320, 321
- formative Evaluierung, 21
- Formular, 96
- Fragebogen
  - Formulierung, 69
  - geschlossene Fragen, 63
  - Gestaltung, 68
  - offene Fragen, 63
  - Pilot-Test, 69
  - Rücklaufquote, 67, 68
- Freiformfläche, 410
- Freiformmodellierung, 400, 410, 414, 416, 456
- Freihandgesten, 537
- Freiheitsgrad, 340
- Frustrated Total Internal Reflection (FTIR), 477, 554, 555, 616
- Fußinteraktion, 503–506, 513
- Fußsteuerung, 129, 131
  
- Game Engine, 256
- Gauge-Widget, 274
- Gaze Gestures, 502
- Gaze-supported Interaction, 482, 622
- GazeGalaxy, 623
- Gebärdensprache, 490, 492, 493, 495, 499, 507, 523
- Geckos, 664, 682
- Gelegenheitsbenutzer, 87
- Geografisches Informationssystem, 504, 513, 514, 622, 688
- Geomagic, 318
- Geometriemanagement, 96
- Geschäftsprozessmodellierung, 80, 82
  - Granularität, 81
  - logikorientiert, 80
  - zeitorientiert, 80
- Gesten, 415, 488, 489, 497
  - bimanuell, 514, 521, 526, 570, 598, 614
  - deiktische, 475, 490, 491, 493, 497, 499, 507–509, 511, 513, 516, 526, 541, 576
  - diskrete, 500, 521
  - emblematische, 490, 492–494, 497, 526
  - Entwurf, 597
  - Erkennung, 528, 529
  - explizite, 526
  - Geräte-bezogene, 506
  - ikonische, 490, 491, 493, 497, 508, 509, 511, 523, 526, 529
  - implizite, 526
  - kontinuierliche, 500, 521
  - manipulative, 496, 499, 500, 508, 541, 576, 579
  - metaphorische, 490, 491, 493, 600
  - Multitouch, 576, 577
  - Phasen, 494, 495
  - physische, 600
  - rhythmisierende, 490, 491, 493
  - sprachbegleitende, 490–493, 499, 507, 537
  - Standardisierung, 497
  - symbolische, 490, 493, 496, 499–502, 507, 522, 526, 541, 576, 600
  - von Nutzern vorgeschlagen, 600
  - zusammengesetzte, 579
- Gesten-Interface, 497
- Gestenalphabet, 418, 492, 498, 502, 503, 523, 549
- Gestenerkennung, 524, 529
- Gestenvokabular, 479, 498, 499, 507, 515, 529, 568, 576, 578, 597, 600, 603, 604, 606, 607
- Gestikulieren, 492, 493, 495, 499, 515, 521, 533, 539
- Gestische Interaktion, 480
- Gestix, 515
- Gestural User Interface, 480
- Gesture Delimiter, 514, 525
- Gesture Recognition, 528
- Gesture Set, 498
- Gesture Spotting, 525
- Ghostviews, 406, 407

- GlobalData, 609
- GlobeFish, 289, 294
- GlobeMouse, 289
- GlobePointer, 294
- Goals, Operators, Methods, Selection rules (GOMS), 153, 154
- GoGo-Selektion, 349
- Google Glass, 337
- Google Glasses, 480, 481, 528
- Google Sketch Up, 416
- Google Street View, 231, 238, 239, 387, 388
- Grad der Immersion, 247, 251, 286
- Graffiti, 549
- Grafikbibliothek, 251, 252
- GranulatSynthese, 646, 666
- Graphical User Interface, 631
- Graspable User Interface, 480, 634, 635, 641, 673
- Gravitation, 275
- Gravitationsfunktion, 357
- Greifheuristiken, 351
- Größenabschätzung, 443, 445
- Gulf of Execution, 472, 487, 589
  
- Handles, 340
- Handschrifterkennung, 547, 549, 552
- haptische Wahrnehmung, 279
- Head-Mounted Display, 473
- Head-Mounted Display (HMD), 244, 245, 315, 324, 383
- Head-Tracking, 392
- Hidden Markov Model, 534, 535
- Hierarchische Aufgabenanalyse, 78, 79
- Hinckley, K., 526
- Hinweisschilder, 381, 382
- Human-Robot Interaction, 690
- Hyperdragging, 553
  
- i-Cubes, 658, 664
- i-LAND, 553
- Icons, 89
- Illuminating Clay, 645, 646, 666
- IllumiRoom, 482
- ILoveSketch, 417
  
- Imaginary Interfaces, 523
- Immersion-Syndrom, 525
- immersive VR-Systeme, 251, 288
- implizite Navigationshinweise, 381
- IncreTable, 659, 660, 664
- inFORM, 688
- Informationsarchitekt, 9
- Informationsarchitektur, 118, 119
- Informationslandschaft, 376
- Input Research Group, 552
- Inspector, 289
- Inspektionsaufgabe, 371, 372, 380
- Inspektionsmethoden, 152, 155
- Inspektoren, 160, 178
- Interactive Media Lab Dresden, 546, 565
- Interaktion
  - entfernte, 622
  - gestische, 462
  - haptische, 629, 673
  - multimodale, 605, 622
  - natürliche, 471, 542
  - proxemisch, 621
- Interaktionsdesigner, 9
- Interaktive Oberflächen, 548, 550, 553, 556, 607, 615, 627, 680
  - drucksensitive, 617
  - formveränderliche, 618
  - gekrümmte, 615
  - multiple Displays, 624
  - transparente, 616
- Interaktiver Schatten, 380
- Internationalisierbarkeit, 96
- Interview, 53, 55
  - Erfassen von Problemfällen, 64
  - Gesprächsführung, 64
  - offenes, 63
  - strukturiertes, 63
- InTouch, 666
- iPad, 545, 547, 558, 561, 570, 578
- iPhone, 480, 485, 538, 545, 547, 552, 557, 588
- IR ring, 595
- ISOMETRICS-Fragebogen, 70

- Jack-Manipulator, 402
- joy of use, 4
- Joystick, 429
- Kamerasteuerung, 339, 366
- Kendons Kontinuum, 492, 493, 507
- Kickables, 566, 682
- Kinästhesie, 278
- Kinect, 462, 466, 480, 512, 516–518, 520, 530, 531, 594, 612, 620, 626, 688
- Kiosksysteme, 94, 212, 223
- Knowledge Navigator, 125
- Kollaboration, 149, 300, 307, 317, 323, 469, 481, 486, 527, 553, 554, 564, 565, 591, 592, 594, 608, 610, 613, 627, 639, 645, 647–649, 651, 655, 661, 663, 677, 678
- Kollision, 277
  - elastisch, 356
  - nicht-elastisch, 356
- Kollisionserkennung, 356
- Kommandoingabe, 390
- Kommandogeste, 490, 492, 496, 497, 526
- Kommandozeile, 463
- Kompass, 239
- Konfidenzintervall, 171, 179, 189, 193
- Kontaktsensor, 288
- Kontrollgitter, 410
- Kraftrückkopplung, 297, 317, 321
- Kreativitätstechniken, 42, 102
- kulturelle Modelle, 83
- Kuppelprojektionen, 331
- Landkarten, 239
- Landmarke, 274, 275, 277, 283, 381, 382, 427
- Lautes Denken, 40, 165, 203
- Learning Cube, 657
- LEGO Digital Designer, 359
- LEGO Mindstorms, 655, 659
- lentikulares Raster, 309, 312
- Lernaufwand, 12
- Lernerfolg, 106
- level of detail, 253, 440
- Light Field Display, 316
- LightSpace, 620
- Likert-Skala, 70, 190, 193
- Linsen, 399
- Litfasssäule, 392
- LiveBoard, 475
- LiverAnatomyExplorer, 451
- LiverSurgeryTrainer, 106
- Living Labs, 38, 39
- Lokalisierung, 212
- Look-and-Feel, 12
- LucidTouch, 582
- Lupen, 400
- Magic Sphere, 405
- Magische Linsen, 404, 641
- Manipulation, 454
- Manipulatives, 656, 657
- Marble Answering Machine, 632, 665, 679
- Marker
  - aktive, 293
  - passive, 293
  - selbstreflektierende, 293
- Marking Menus, 487
- Marktforschung, 7, 12, 91, 94
- Medusa, 619
- Memex, 550
- Menü, 390
- mentale Karte, 375
- mentales Modell, 40, 87
- Merkmalslinie, 267, 268, 274
- Messbecher, 445
- MetaDESK, 636
- Metapher, 280, 282, 407, 422, 451, 634
  - 3D-Interaktion, 280, 282
  - Skizzenblock, 417
- Metaphern, 472, 539, 570, 649, 650, 652, 671, 674
- Microsoft Surface, 556, 564
- Midas Touch, 502, 525, 539
- MirrorFugue, 684, 685
- MIT Media Lab, 479, 642, 655, 662

- Mixed Reality, 246, 248, 479
- mixiTUI, 653
- Mobile Computing, 480
- Mobile Interaktion, 480
- Mobile User Interface, 480
- Model-View-Controller, 637
- montage constraint, 355, 362
- Morpheus, 325
- MudPad, 617
- Multi-Display-Umgebung, 624
- Multimodale Interaktion, 480
- Multitouch, 480, 545, 546, 550, 567, 570, 601
  - Kapazitive Erkennung, 563
- Multitouch Alignment Guides, 567
- Multitouch-Gesten, 568, 576, 577
- Music Bottles, 652, 667
- MusicBlocks, 665
  
- nanoTouch, 582
- NASA-TLX Fragebogen, 71, 167
- Natural User Interface, 462, 472, 486, 545
- Navigation, 232, 237, 238, 274, 279, 375, 384, 396, 399, 454
  - explorative, 384
  - gerichtete Bewegung, 384, 429
  - geschlechtsspezifische Unterschiede, 430
  - Geschwindigkeitssteuerung, 384
  - Metapher, 387
  - prozedurales Wissen, 379
  - Routenwissen, 379
- Navigationsaufgabe, 366, 378, 390
- Navigationshinweis, 380, 383, 439
  - Evaluierung, 383
- Navigationswidgets, 383
- Neat, 567–571, 574, 578, 579, 606
- nicht-dominante Hand, 280
- Nicht-fotorealistische Computergrafik, 266
- Nintendo 3DS XL, 561
- Normen, 96
- Nutzungskontext, 8, 9, 16, 17, 22, 24, 59
  
- object mating, 359
- Objektplatzierung, 339, 353, 354, 360, 366, 401
  - Anwendungen, 359
  - eingeschränkte, 354
  - Feinplatzierung, 354
  - Grobplatzierung, 354
  - Platzierung auf Trägerflächen, 356
  - snapping, 356
  - Therapieplanung, 360
  - uneingeschränkte, 354
- OctoPocus, 589, 590
- Oculus Rift, 325
- Offset Cursor, 584
- Open Design Spaces, 37
- Open GL Performer, 256
- Open GL Scenograph, 256
- Open Inventor, 232, 246, 256, 340
- OpenGL, 252
- OpenInventor, 368
- Optisches Tracking, 533
- OptiTrack, 532, 534
- Organic User Interfaces, 690
- Orientierung, 232, 237, 238, 274
  - Landmarke, 275
  - verschiedene Ebenen, 275
- Orientierungsanzeige, 223
- Orientierungsebene, 358
- Orientierungsgenauigkeit, 271
- OSF/Motif Styleguide, 208
  
- Paddle, 618
- Palm Rejection, 574, 596
- Panorama, 241
- Parallax-Barriere, 309, 312
- ParcTab, 475
- partizipative Entwicklung, 13, 35–37, 43, 93
- Perceptive Pixel, 478
- Performance-Modell, 60, 78
  - deskriptives, 78
  - normatives, 79
- Persona, 90–93
  - Ad-hoc-Personas, 91

- Anti-Personas, 91
- Personal Digital Assistants, 545, 547, 552
- Personal Information Management (PIM), 552
- perspektivische Darstellung, 272
- perspektivisches Sehen, 261, 263
- Pervasive Computing, 483
- Pfadlandmarke, 382
- Phicons, 636
- Phidgets, 147, 636, 643, 676
- PhoneTouch, 624
- physical computing, 129, 146, 250
- PhysicsBox, 606, 611
- physische Modelle, 83
- Picking, 343, 344
- Pinch-Geste, 474, 500, 514, 546, 552, 553, 571–574, 576, 578, 586, 601, 626
- PlayAnywhere, 620
- PlayStation Vita, 561
- Playstation Vita, 582
- PneUI, 688, 689
- point-and-fly-Metapher, 385, 430
- Polarisationsbrille, 309–311, 314, 328
- Polarisierung, 308, 309
- Posen, 488, 491, 495, 496, 499, 500, 508, 513, 520–522, 525, 533, 536, 576, 579, 580, 590, 594, 598
- Positionierungsgenauigkeit, 271
- Power Glove, 297
- PrintScreen, 616
- probing, 400
- problem statement, 47, 50, 51
- Problementdeckung, 161, 174, 175, 177, 202
- Projektorbasierte VR, 324
- Projizierte Kapazität, 563
- Proof-of-Concept Prototypen, 121
- Propriozeption, 278, 431, 468, 486
- Proto.io, 144
- Prototypen, 107
  - Functional Prototype, 123
  - High Fidelity, 122, 149, 163
  - horizontal, 122
  - Low Fidelity, 122, 141
  - Papier-Prototypen, 111, 122–125, 130, 133, 138, 148
  - vertikal, 122, 138, 140
  - Video-Prototyping, 148
- Prototyping
  - Physical, 643, 676
- Proxemik, 621
- Prozessangemessenheit, 53
- Prozessmodell, 60, 80, 82
- Prozessmodellierung
  - logikorientiert, 80
- pseudo-physikalische Simulation, 351
- Put-That-There, 474, 480, 499, 508, 509
- Puzzle-Metapher, 362
- PyzoFlex, 618
- Quake, 256
- QuickTime, 257, 258
- QUIS-Fragebogen, 70, 167
- Rahmenbedingungen, 45, 94, 95, 99
- Raspberry Pi, 466
- Raycasting, 344, 349, 351, 392, 431
  - Erweiterungen, 345, 347
- Reactable, 564, 652, 653, 680
- reactIVision, 643, 653, 676
- Real 3D, 308
- Realitäts-Virtualitäts-Kontinuum, 249
- Realitätsbezogene Interaktion, 484, 485, 568, 689
- Reality-based Interaction, 484, 568
- Recompose, 687, 688
- Registrierung, 248
- Remote Interaction, 622
- Rendering, 251, 255, 263, 273
- Requirements Workshop, 42
- Responsive Design, 94
- Responsive Workbench, 242, 324
- rigid body simulation, 351
- RingMouse, 294, 296
- Ripples, 587
- Rockin' Mouse, 290, 305
- Rondell, 392



- Roomware, 553
- Rope Revolution, 661, 666
- Rotation, 365–367
  - Orientierungsaufgabe, 370
- Routenwissen, 276
- routinierte Benutzer, 87
  
- SandScape, 645, 646, 666
- SAP Web-Application-Guidelines, 228
- SAS, 191
- Schatten, 263
- Schattenprojektion, 262, 272, 364
- Schattenvolumina, 263
- Schattierung, 262
- Schnittebene, 399–401
  - achsen-parallele, 401
  - lokale, 402
  - schräge, 402
  - selektive, 402, 403
- Schraffur, 274
  - Abstandscodierung, 268
- Scrum, 99, 125
- Sculpting-Metapher, 456
- Sculptris, 411
- See-through Displays
  - optisch, 335
  - videobasiert, 335
- SeeReal Technologies, 313
- Selektion
  - egozentrische Perspektive, 344
  - eingebettete Objekte, 346
  - exozentrische Perspektive, 344
  - Feedback, 352
  - Greifen, 350, 351
  - Handles, 340–342, 366, 373
  - Metaphern, 344
  - Metrik, 345, 346, 348
  - multimodales Feedback, 352
  - Sichtkegel, 281, 346, 349, 351
  - Snapping, 347, 396
  - sticky behavior, 352
  - Volumencursor, 272
  - VR-Umgebungen, 348
  - World in Miniature, 344
- Self-Assessment-Manikin, SAM, 192
- semantischer Zoom, 404
- semi-immersive VR-Umgebung, 418, 451
- Semiotische Funktion, 490, 493
- Sensible Technologies, 318
- Sensor
  - elastisch, 288, 290
  - isometrisch, 288
  - isotonisch, 288, 290, 291
  - mechanisch, 288
- Sequenzdiagramm, 80
- ShadowGuides, 590
- ShapeShop, 457
- Shift, 582–584
- Shneiderman's Mantra, 378
- Shutterbrille, 308, 314
- sicherheitskritische Systeme, 52, 96, 156, 177, 187, 220
- Sichtfeld, 430
- Sifteo Cubes, 643, 651, 662, 664, 667
- Silhouette, 267, 268, 274
- SimMed, 611, 612
- situation of concern, 47, 49, 50, 59, 208
- Skalierung, 364
- Skalierungsgenauigkeit, 271
- Sketch, 415, 416
- SketchFlow, 146
- Sketching, 114–118, 124, 414
- Sketchpad, 550
- Skitters-and-Jack, 244
- Skizzieren, 400
- SLAP Widgets, 675, 676
- Sleed, 624
- Sliding Widgets, 583, 584
- Slot Machine, 640, 654, 665
- Smart Board, 564
- SMART Table, 564, 610
- Smartphone, 465, 545–547, 552, 558–561, 566, 570–572, 582, 586, 603, 607, 615, 616, 618, 619, 622–625
- SmartSkin, 554, 563
- Smartwatch, 465, 481, 558, 559, 620, 624

- snap dragging, 357–359
- Snapping, 362, 568
- soft keyboard, 391
- Softwareentwicklung, 13
  - in der eigenen Firma, 11
  - Phasenmodell, 11
  - Produktentwicklung, 11, 12
  - Vertragsentwicklung, 11, 13, 48, 74
  - Vorgehensmodelle, 10
  - Wasserfallmodell, 7, 11
- Sony PlayStation Vita, 619
- SpaceBall, 292
- SpaceMouse, 290, 292
- SpaceNavigator, 290
- SpaceTop, 616
- Speed-dependent Automatic Zooming, 385
- Spezifikationsmethoden
  - formal, 20
  - informelle, 20
- Spielbarkeit, 215
- SpineSurgeryTrainer, 106
- spinning, 255
- Splines, 410
- Spore, 412, 413
- Spracherkennung, 127, 128, 471, 499, 509
- Störfaktor, 165, 169
- Stackables, 649, 651, 664, 665, 675, 683
- Standardisierung, 96
- Standardisierung von Gesten, 497
- Starfire, 616
- Stereo-Rendering, 272, 273
- Stereodarstellung
  - Doppelbilder, 308, 314, 315
  - Kanaltrennung, 307
  - Wahrnehmungskonflikt, 307, 315
- Stereoskopische Darstellung, 251
- stereoskopisches Sehen, 261, 263
- Stifteingabe, 547–553, 558, 561, 562, 564, 565, 574, 580, 583, 601, 603, 614, 628
- Stimulus-Antwort-Kompatibilität, 290, 367
- Storyboard, 34, 93, 115, 117, 118, 125, 135, 148
- Styleguide, 96
  - Akzeptanz, 209, 217
  - Definition, 206
  - Icon Design, 213
  - Konsistenz, 228
  - Validierung, 216
  - Verifikation, 216
- Subdivision surface, 411
- SUMI-Fragebogen, 71, 167
- summative Evaluierung, 21
- SystemBlocks, 657, 664
- Systemkontrolle, 390
- Szenarien, 111, 115, 118, 125
  - Activity Scenario, 105
  - Conceptual Scenario, 105
  - Concrete Scenario, 105
  - Information Scenario, 105
  - Interaction Scenario, 105
  - Ist-Szenarien, 33, 75, 104
  - Soll-Szenarien, 33, 104
  - User Story, 105
- szenariobasierte Entwicklung, 5, 32–34, 43, 62, 93, 104, 115
- Szenengraph, 253, 254
- Tablet, 465, 545, 546, 552, 558, 559, 561, 570, 607, 617, 624–626
- Tabletop, 465, 472, 476, 478, 486, 545, 546, 550, 553–556, 558, 563, 571, 576, 580, 587, 590–594, 600, 608, 616, 619, 624, 627, 633, 649–652, 659, 664, 675, 680, 686, 690
- Tacit Interfaces, 482
- Tangible
  - Programming, 654
  - Views, 671
  - Bots, 686, 687
  - Displays, 650

- Interaction, 630, 636, 637, 658, 663, 672, 690, 691
- Learning, 656
- Programming, 640, 654–656, 665
- User Interface, 480, 629, 630, 634–638, 640, 664, 679, 680
- Views, 613, 650, 651
- Windows, 650, 671
- Tangible Bits, 635, 641, 689
- Tangible Interaction, 553, 564
- Tangible Query Interfaces, 647
- Tangible Remote Controllers, 648, 676, 682
- Tangible User Interface, 485, 486
- Tangible User Interface Palettes, 618
- Tangibles, 630, 636, 638, 651, 658, 667, 669, 681, 682
  - aktuierte, 667, 685
  - Begriff, 636
  - Designaspekte, 673
  - formveränderliche, 688
  - Herausforderungen, 674
  - Nachteile, 679
  - transparente, 683
  - Trends, 680
  - Vorteile, 677
- Task Load Index, 71
- Tastaturkürzel, 342
- Tastatursteuerung, 387
- Tastsinn, 233
- TBAG, 256
- Teddy, 416, 457
- Teleportierung, 385
- Testkriterien
  - Fehlerrate, 107
  - Zufriedenheit, 54
- Texteingabe, 391
- The Cube, 565
- Theremin, 507
- Throw and Tilt, 500, 501, 622
- Tiefenabschwächung, 262, 263
- Tiefenhinweis, 233, 255, 261, 262, 274, 380, 383, 414
  - Evaluierung, 271, 273
  - gestalterischer, 261, 270
  - multiplikatives Modell, 284
  - partielle Verdeckung, 262
  - primärer, 261, 265
- Tiefenkamera, 302
- Tiefenkarte, 303
- Tiefenwahrnehmung, 261
- Token+Constraints, 647, 664, 665, 668
- Tokens, 632, 647, 648, 653, 662, 664, 666, 668, 671, 674
- Topobo, 654, 660–662, 664, 667
- Touch-Erkennung:Projected Capacitance, 563
- TouchWave, 613
- tPad, 617
- TPad Tablet, 617
- Tracking, 477, 479, 482, 488, 528, 530, 532, 533, 537
  - magnetisch, 293
  - markerlos, 293, 533
  - optisch, 293, 533
- Transparenz, 270
- traveling, 238, 384, 386
- Tretmühle, 432, 433
- Two-Axis Valuator, 369, 371
- U3D, 258
- Ubiquitous Computing, 461, 475, 483, 553, 558, 621, 625, 627, 630, 635, 667
- Unity, 256
- Unreal, 256
- Urban Planning Workbench (URP), 633, 638, 644, 664, 672, 675
- Usability, 4, 7, 12
- Usability Engineering, 4, 7
- Usability Labor, 60, 165, 166, 168, 191
- Usability Professionals, 8
- Usability Report, 193, 197–202
- Usability-Tests
  - remote, 162
- User Action Framework, UAF, 199
- User Experience, 12, 14, 21, 250
- User Experience Design, 4, 24–26, 29, 30

- User Interface Builder, 456
- User Interface Description Language, 669
- User Interface Toolkit, 96
- User Researcher, 9, 45, 55–57, 61–63, 81, 96, 102
- UsER System, 42
- User-centered Design, 598
  
- V-COLLIDE, 356
- Vertibles, 664, 682
- Video-Prototyp, 125, 126
- Videoplace, 507
- Viewer, 252
- Virtual Mirror, 380
- Virtual Reality, 246, 479, 512
- Virtual Reality Markup Language, VRML, 257, 259, 387
  - Browser, 232
- Virtual Sphere, 367
- virtual stenting, 283
- Virtual Trackball, 367, 368
- virtuelle Badplanung, 452
- virtuelle Endoskopie, 399, 425, 427–429
  - Potenzialmethode, 428
- virtuelle Fernbedienung, 390
- virtuelle Hand, 281
- Virtuelle Realität, 473, 640
- virtuelle Resektion, 422
- virtuelle Welt, 240
- virtueller Baukasten, 359
- virtueller Pointer, 281
- virtueller Windkanal, 299
- virtuelles Fliegen, 385, 432
- virtuelles Gehen, 431, 432
- virtuelles Röntgen, 407
- ViSTA Virtual Reality Toolkit, 260
- Visual Prototype, 123
- Visualization Toolkit, 369
- visuelle Wahrnehmung, 232
- Volume Lens, 406
- Volume Rendering, 259
- volumetrische Displays, 315
  
- Wacom Cintiq, 562
  
- Walk-up-and-use, 595, 610
- Wand-Display, 500, 501, 503, 505, 623, 624, 648, 682
- wayfinding, 238, 384
- Wearable User Interface, 481
- Wearables, 691
- Web3D-Technologie, 258
- Webdesign, 51, 86, 94, 219, 220
- WebGL, 258
- Website Analysis and Measurement Inventory, 190
- Wii Balance Board, 432, 503, 504
- Wii U GamePad, 561
- Wiimote, 285, 287, 293, 299, 300, 302, 462, 466, 480, 500, 512, 515, 517, 520, 530, 535, 536, 661
- WIMP, 464
- Winkelmessung, 443, 448
- Wireframe, 119, 122, 138, 141, 143, 146
- Wissensmanagement, 205, 217, 220
  - within subjects design, 165, 353, 370
- Wizard of Oz Prototyping, 126–128
- Workflow-Management, 83
- World in Minature, 282
  
- X3D, 257–259
  
- z-Space, 310
- Z800 3DVisor, 327
- Zeichensprache, 493, 499
- Zeigegerät
  - Abtaststrate, 287
  - räumliche Auflösung, 287
  - Verzögerung, 287
- Zeigegesten, 475, 491, 493, 507–509, 513, 516, 526
- Zustandsübergangsdiagramm, 341