

Inhaltsverzeichnis

1	Motivation	1
	Literatur.	11
2	Einleitung	13
	Literatur.	16
3	Systemisches Design als Resultat systematischen Gestaltens	17
3.1	Bildschirmoberflächen als interaktiv nutzbare Plattform szenischer Inszenierung	17
3.2	Systemisches Design grafischer Benutzeroberflächen als visuelles Interface	19
3.3	Funktionale Vielfalt und visuelle Originalität als Maßstab systematischen Gestaltens	22
3.4	Visuelle Systeme als konstruktive Basis des Systemischen Designs. . .	26
3.5	Visuelle Rhetorik als Ausdruck visueller Intelligenz und Kompetenz. . .	29
3.6	Visuelle Hierarchie und Ordnung als elementare Bestandteile visueller Systeme	32
3.7	Struktureller Aufbau als Gestaltungsgrundlage des immersiven Bildraumes	35
3.8	Interaktiv nutzbare Bildschirme als Werkzeug und Informationsträger	37
	Literatur.	39
4	Prinzipien visueller Wahrnehmung als Voraussetzung visueller Kommunikation	41
4.1	Visuelle Zeichensprache als elementares Mittel visueller Kommunikation	42
4.2	Visuelle Erfahrung als Fundament visueller Sprache	44
4.3	Visualität und Funktionalität als Gegenstand von Visibility und Usability	51

4.4	Visuelle Ordnung als Voraussetzung dreidimensionaler Wahrnehmung	60
4.5	Visuelle Struktur als stimulierendes und ordnendes Instrument visueller Wahrnehmung	64
4.6	Die gute Gestalt als Gestaltungsziel	66
4.7	Gestaltgesetze der visuellen Wahrnehmung als Richtlinien visuellen Gestaltens	68
4.8	Visuelle Merkmale als Gegenstand gestalterischer Aussagen	72
4.9	Visuelle Ausdrucksformen als Ziel visuellen Gestaltens	77
	Literatur	78
5	Wechselwirkung visueller Gestaltungselemente und visueller Gestaltungsmittel	79
5.1	Visuelle Polarität als Grundlage gestalterischer Aussagen	80
5.2	Grundelemente visueller Gestaltung als Bausteine visueller Systeme ..	81
5.3	Form und Farbe als visuelle Gestaltungsmittel	83
5.4	Kontrast und Rhythmus als übergeordnete Gestaltungsmittel	89
5.5	Struktur und Komposition als Fundament visuellen Gestaltens	90
	Literatur	93
6	Strategien und Vorgehensmodelle systematischer Entwicklung	95
6.1	Vorgehensmodelle als Werkzeug systematischer Entwicklung	96
6.2	Kulturell- und naturelladaptive Benutzerschnittstellen als globale Nutzungsvoraussetzung	98
	Literatur	101
7	Visuelle Gestaltungsraster als integrativer Bestandteil des Nutzungsrahmens	103
7.1	Visuelle Gestaltungsraster als funktionale Elemente des Systemischen Designs	104
7.2	Visuelle Ordnung als Resultat systematischer Gliederung der Bildschirmoberfläche	114
7.3	Visuelles Ambiente als Motivations- und Orientierungshilfe bei der interaktiven Nutzung	121
7.4	Ambientekategorien als Basis für traditionell- und naturellbedingte Farbkombination	133
	Literatur	138
8	Funktional-ästhetische Aspekte interaktiver Raumnutzung	139
8.1	Raumerfahrung als Ergebnis ganzheitlicher Raumwahrnehmung	140
8.2	Raumwahrnehmung als stimulierendes Element interaktiver Raumnutzung	145
8.3	Menschliches Maß als Maßstab für räumliches Gestalten	146

8.4	Raumgefühl als elementarer Bestandteil menschlicher Sinneswahrnehmung	149
	Literatur.	152
9	Virtuelle Realität im Internet.	153
9.1	Virtuelle Realität als eine Möglichkeit zur Förderung immersiver Raumerlebnisse	154
9.2	Illusion als Mittel zur Selbsterfahrung.	162
	Literatur.	165
10	Immersion und Transfers bei der interaktiven Nutzung.	167
10.1	Komponenten der interaktiven Nutzung als Voraussetzung immersiver Raumerfahrung	168
10.2	Transfers zwischen realer und virtueller Welt als Voraussetzung für Immersion.	169
	Literatur.	175
11	Screenografie als systematische Entwicklungs- und Gestaltungsmethode	177
	Literatur.	179