
Don't Make Me Think Revisited A Common Sense Approach To Web Usability 3rd Edition Voices That Matter

HTML & CSS

Don't make me think!

Pilgerreise Zur Seligen Ewigkeit

Die 4 Happiness-Typen

Don't make me think!

Laws of UX

Lean UX

PHP and MySQL für Dummies

Selbstbild

Summary of Steve Krug's Don't Make Me Think, Revisited

Rette mich vor dir
Bildsprache
Don't Make Me Think Revisited
Sprint
Web Usability : Deutsche Ausgabe
Don't Make Me Think, Revisited
CSS kurz & gut
Don't Make Me Think (summary)
Mobile Usability
Da kommt noch was - Not dead yet
20 Liebesgedichte und ein Lied der Verzweiflung
Don't Make Me Think!
Ich brenne für dich
Geniale Störung
Der Vignelli Kanon
100 Dinge, die jeder Designer über Menschen wissen muss
Simplicity
Don't Make Me Think, Revisited
Python kinderleicht!
Bulletproof WebDesign

Homo Deus

Web Usability

About face

Summary of Steve Krug's Don't Make Me Think, Revisited

Summary of Don't Make Me Think, Revisited by Steve Krug - a Common Sense Approach to Web Usability

Refactoring

DON'T MAKE ME THINK; A COMMON SENSE APPROACH TO WEB USABILITY.

Logo Design Love

Change by Design

*Don't Make Me
Think
Revisited A
Common Sense
Approach To
Web Usability
3rd Edition
Voices That
Matter*

*Downloaded from
ecobankpayservices.ecobank.com
by guest*

KALEIGH PARSONS

HTML & CSS Pearson
Deutschland GmbH
Die BookTok-Sensation

SHATTER ME in deutscher Übersetzung Juliette ist die Flucht gelungen. Sie und Adam sind den Fängen des grausamen Regimes entkommen und haben Zuflucht gefunden im Omega Point, dem Stützpunkt der Rebellen.

Hier gibt es andere wie sie mit übernatürlichen Kräften, und zum ersten Mal fühlt Juliette sich nicht mehr als ausgestoßene. Doch der Fluch ihrer tödlichen Berührung verfolgt sie auch hier – zumal Adam nicht länger

völlig immun dagegen ist. Während ihre Liebe zueinander immer unmöglicher scheint, rückt der Krieg mit dem Reestablishment unaufhaltsam näher. Und mit ihm das Wiedersehen mit dem dunklen und geheimnisvollen Warner, hinter dessen scheinbar gefühlloser Fassade sich so viel mehr verbirgt, als es den Anschein hat ... Der zweite Band der mitreißenden Romantasy-Saga. Auch lieferbar unter dem Titel »Unravel me«. [Don't make me think!](#) Pearson Deutschland

GmbH
Lernen Sie anhand der aktualisierten Neuauflage dieses Klassikers, wie Websites wirklich benutzt werden, und entwickeln Sie benutzerfreundliche Webseiten, die die User gerne wieder besuchen! Anhand aussagekräftiger Vor- und Nachher-Beispiele, vieler Grafiken und einer Prise Humor erhalten Sie eine ganz neue Perspektive auf Ihr Websitekonzept. Mit einfachen eigenen Tests kann jeder seine Webseite so optimieren, dass sie sich intuitiv anwenden

lässt.
Pilgerreise Zur Seligen Ewigkeit John Wiley & Sons
Python ist eine leistungsfähige, moderne Programmiersprache. Sie ist einfach zu erlernen und macht Spaß in der Anwendung – mit diesem Buch umso mehr! "Python kinderleicht" macht die Sprache lebendig und zeigt Dir (und Deinen Eltern) die Welt der Programmierung. Jason R. Briggs führt Dich Schritt für Schritt durch die Grundlagen von Python. Du experimentierst mit

einzigartigen (und oft urkomischen) Beispielprogrammen, bei denen es um gefräßige Monster, Geheimagenten oder diebische Raben geht. Neue Begriffe werden erklärt, der Programmcode ist farbig dargestellt, strukturiert und mit Erklärungen versehen. Witzige Abbildungen erhöhen den Lernspaß. Jedes Kapitel endet mit Programmier-Rätseln, an denen Du das Gelernte üben und Dein Verständnis vertiefen kannst. Am Ende des Buches wirst Du zwei

komplette Spiele programmiert haben: einen Klon des berühmten "Pong" und "Herr Strichmann rennt zum Ausgang" – ein Plattformspiel mit Sprüngen, Animation und vielem mehr. Indem Du Seite für Seite neue Programmierabenteuer bestehst, wirst Du immer mehr zum erfahrenen Python-Programmierer. - Du lernst grundlegende Datenstrukturen wie Listen, Tupel und Maps kennen. - Du erfährst, wie man mit Funktionen und Modulen den

Programmcode organisieren und wiederverwenden kann. - Du wirst mit Kontrollstrukturen wie Schleifen und bedingten Anweisungen vertraut und lernst, mit Objekten und Methoden umzugehen. - Du zeichnest Formen mit dem Python-Modul Turtle und erstellst Spiele, Animationen und andere grafische Wunder mit tkinter. Und: "Python kinderleicht" macht auch für Erwachsene das Programmierenlernen zum Kinderspiel! Alle Programme findest Du

auch zum Herunterladen auf der Website!

Die 4 Happiness-Typen

Goldmann Verlag

- Umfassend überarbeitete und aktualisierte Neuauflage des Standardwerks in vollständig neuer Übersetzung • Verbesserungsmöglichkeiten von bestehender Software anhand von Code-Smells erkennen und Code effizient überarbeiten • Umfassender Katalog von Refactoring-Methoden mit Code-Beispielen in JavaScript Seit mehr als

zwanzig Jahren greifen erfahrene Programmierer rund um den Globus auf dieses Buch zurück, um bestehenden Code zu verbessern und leichter lesbar zu machen sowie Software besser warten und erweitern zu können. In diesem umfassenden Standardwerk zeigt Ihnen Martin Fowler, was die Vorteile von Refactoring sind, wie Sie verbesserungsbedürftigen Code erkennen und wie Sie ein Refactoring - unabhängig von der verwendeten Programmiersprache -

erfolgreich durchführen. In einem umfangreichen Katalog gibt Fowler Ihnen verschiedene Refactoring-Methoden mit ausführlicher Erläuterung, Motivation, Vorgehensweise und einfachen Beispielen in JavaScript an die Hand. Darüber hinaus behandelt er insbesondere folgende Schwerpunkte: • Allgemeine Prinzipien und Durchführung des Refactorings • Refactoring anwenden, um die Lesbarkeit, Wartbarkeit und Erweiterbarkeit von Programmen zu

verbessern • Code-Smells erkennen, die auf Verbesserungsmöglichkeiten durch Refactoring hinweisen • Entwicklung zuverlässiger Tests für das Refactoring • Erkennen von Fallstricken und notwendigen Kompromissen bei der Durchführung eines Refactorings Diese vollständig neu übersetzte Ausgabe wurde von Grund auf überarbeitet, um den maßgeblichen Veränderungen der modernen Programmierung Rechnung zu tragen. Sie

enthält einen aktualisierten Katalog von Refactoring-Methoden sowie neue Beispiele für einen funktionalen Programmieransatz. [Don't make me think!](#) Pearson Deutschland GmbH
13 Alben auf Platz 1, 7 Grammys, 5 Kinder, 3 Ehen, 1 Buch Nur drei Musiker weltweit haben als Solokünstler und mit ihrer Band jeweils über 100 Millionen Tonträger verkauft - Phil Collins ist einer von ihnen. »Another Day in Paradise«, »You Can't Hurry Love«, »One

More Night«, »Sussudio« - große Songs mit großen Geschichten. Mit »In the Air Tonight« etwa hat der Ausnahmemusiker das Ende einer seiner drei Ehen in einen zeitlosen Hit verwandelt. Überhaupt - dieses Leben! Phil Collins erzählt rückhaltlos alles: von einem Filmdreh mit den Beatles, von Sessions mit Eric Clapton, Tina Turner und Adele, von der großen Zeit mit Genesis und davon, wie er auf einer Tournee heiratet, um sich später via Fax wieder scheiden zu lassen - und Jahre

darauf gänzlich im Alkohol zu ertrinken.

Phänomenale Höhen wie bizarre Tiefen: In diesem Buch ruft jede Zeile:

»Take a Look at Me Now!«

Heyne Verlag

Die BookTok-Sensation

SHATTER ME in deutscher Übersetzung Die Schlacht gegen das

Reestablishment ist

verloren, der Zufluchtsort der Rebellen zerstört, Juliettes Freunde sind in

alle Winde zerstreut. Über das Schicksal ihrer großen Liebe Adam ist Juliette im

Ungewissen – ebenso wie über ihre Gefühle für ihn.

Die einzige Gewissheit, die sie noch hat, ist, dass sie das grausame Regime unbedingt besiegen muss.

Doch dazu bleibt ihr nichts anderes übrig, als sich Warner

anzuvertrauen, dem einen Menschen, den sie auf ewig zu hassen schwor.

Und der ihr das Leben rettete. Jetzt verspricht er, an ihrer Seite zu kämpfen.

Doch kann Juliette ihm vertrauen? Und was will er wirklich von ihr? Der dritte

Band der mitreißenden Romantasy-Saga. Auch lieferbar unter dem Titel

»Ignite me«.

Laws of UX Goldmann Verlag

Don't Make Me Think, Revisited New Riders

Lean UX C.H.Beck

Die 4 Wege zum Glück

Wie gehen wir mit

Erwartungen um? Mit den

Erwartungen an uns

selbst, an unsere

Mitmenschen und mit

ihren Erwartungen an

uns? Wenn wir verstehen,

wie wir und andere ticken,

können wir unsere

Handlungen,

Entscheidungen und alle

unsere

zwischenmenschlichen

Beziehungen glücklich

beeinflussen: im Job, in der Partnerschaft, als Eltern, Freunde, Kollegen und Chefs. Bestsellerautorin Gretchen Rubin hat für diese Fragestellungen eine verblüffend einleuchtende 4-Typen-Lehre entworfen. Sie hilft uns dabei, freier, zufriedener, effizienter und motivierter zu werden - die besten Voraussetzungen für ein rundum glückliches Leben. Der erfolgreiche Selbsttest - Welcher Typ bin ich? - ist im Buch enthalten.

PHP and MySQL für Dummies Hüthig Jehle Rehm
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
Selbstbild Piper ebooks
Please note: This is a companion version & not the original book. Sample Book Insights: #1 The landscape has changed in three ways: technology got its hands on some steroids, we use tiny computers that we carry around with us all the time, and they're phones, too. #2 The Web itself has improved over the years. In 2000, not many people understood the

importance of usability. Now, thanks in large part to Steve Jobs, almost everyone understands that it's important, even if they're still not entirely sure what it is.
Summary of Steve Krug's Don't Make Me Think, Revisited MITP-Verlags GmbH & Co. KG
Wir befinden uns inmitten eines epochalen Wandels im Kräfteverhältnis unserer Gesellschaft, denn während die Ökonomien den Schwerpunkt von industriegefertigten Gütern auf

Dienstleistungen und Erlebnisse verlagern, treten die Unternehmen die Kontrolle ab und nehmen ihre Kunden nicht mehr als „Endverbraucher“ wahr, sondern als Beteiligte an einem wechselseitigen Prozess. Im Laufe der jahrhundertlangen Geschichte der kreativen Problemlösung haben sich Designer das nötige Handwerkszeug zugelegt, das ihnen hilft, die „drei Räume der Innovation“, wie Tim Brown sie bezeichnet, zu durchlaufen: Inspiration,

Ideenbildung und Umsetzung. Seiner Überzeugung nach müssen diese Fähigkeiten nun über die gesamten Unternehmen verstreut werden. Und das funktioniert mit einem der innovativsten Denkwerkzeuge zur Entwicklung von Ideen und zur Lösung von Problemen, dem Design Thinking. Im ersten Teil dieses Buches wird ein Rahmenwerk vorgestellt, das hilft, die Grundsätze und Methoden zu erkennen, die großartiges Design Thinking

ermöglichen. Hier wird gezeigt, wie Design Thinking von einigen der innovativsten Unternehmen der Welt praktiziert wurde und zu bahnbrechenden Lösungen inspiriert hat. Der zweite Teil soll dazu anregen, nicht zu kleckern, sondern zu klotzen. Anhand drei großer Bereiche der menschlichen Aktivität – Unternehmen, Märkte und Gesellschaft – zeigt Tim Brown, wie aus dem Design Thinking heraus Wege entstehen können, um Ideen zu entwickeln,

die unseren heutigen Herausforderungen gerecht werden. Dabei muss sich das Design Thinking in den Organisationen „aufwärts“ bewegen in die Nähe der Vorstandsetagen, wo strategische Entscheidungen getroffen werden. Denn Design ist zu wichtig geworden, als dass man es allein den Designern überlassen sollte. Tim Brown zählt zu den prominentesten Personen auf dem Gebiet von Design und Innovation weltweit. Er ist CEO und Präsident von

IDEO, das Unternehmen, das die Apple-Maus und den Palm V entwickelt hat. Tim Brown spricht regelmäßig über den Wert des Designs und von Innovationen, unter anderem auf dem Weltwirtschaftsforum in Davos oder bei TED Talks. Er berät zahlreiche Fortune 100 Unternehmen. Seine Arbeiten wurden bereits in der Axis Gallery in Tokio, dem Design Museum in London und dem MOMA in New York ausgestellt. Rette mich vor dir Vahlen
»Faszinierend zu lesen –

ein Buch für jeden, der sich für Autismus und das menschliche Gehirns interessiert.« Oliver Sacks Was ist Autismus? Eine verheerende Entwicklungsstörung, eine lebenslange Behinderung? Oder aber eine ganz normale kognitive Eigenheit, verwandt mit Formen des Genies? In Wahrheit ist Autismus das alles und noch mehr. In einer einzigartigen Mischung aus Historie, Reportage und wissenschaftlicher Studie kommt Steve Silberman in seinem bahnbrechenden

Buch dieser bis heute mysteriösen neuronalen Besonderheit auf die Spur. Er hat jahrelang die geheime Geschichte des Autismus recherchiert. Zudem findet er überraschende Antworten auf die Frage, warum die Zahl der Diagnosen in den letzten Jahren gestiegen ist. Dabei nimmt Silberman den Leser mit auf eine Kreuzfahrt nach Alaska – an Bord die führenden Programmierer des Silicon Valley. Oder auch ins London des 18. Jahrhunderts, wo der exzentrische Henry

Cavendish das ohmsche Gesetz entdeckte – aber niemandem davon erzählte. Und wir hören die Geschichte von Hans Asperger, der seine kleinen Patienten vor den Nazis zu beschützen versuchte. Am Ende aber zeigt uns Steve Silberman in seinem wunderbar erzählten, empathischen Buch, dass wir Autisten und ihre Art zu denken brauchen.

Bildsprache Everest Media LLC

Mit diesem Buch lernt der Leser die praktischen und effektiven Werkzeuge

kennen, die er benötigt, um eindrucksvolle und benutzerfreundliche Desktop-Applikationen, Web 2.0- oder mobile Anwendungen zu entwickeln. Dabei vermittelt der Autor Design-Grundprinzipien und führt in die Welt von Personas und Szenarien ein. Er zeigt Lesern, wie sie zielgerichtetes Design verwenden, um eine Applikation für eine Anwendung so passend wie möglich zu gestalten. Er erfährt auch, wie die Design-Entscheidungen am besten in den

umfassenden Prozess einer Softwareentwicklung integriert werden können. So erlangt er unverzichtbares Wissen, um seine Anwendung mit dem bestmöglichen Design auszustatten! (Quelle: buch.ch). [Don't Make Me Think Revisited](#) Don't Make Me Think, Revisited Since Don't Make Me Think was first published in 2000, hundreds of thousands of Web designers and developers have relied on usability guru Steve Krug's guide to help them understand

the principles of intuitive navigation and information design. Witty, commonsensical, and eminently practical, it's one of the best-loved and most recommended books on the subject. Now Steve returns with fresh perspective to reexamine the principles that made Don't Make Me Think a classic—with updated examples and a new chapter on mobile usability. And it's still short, profusely illustrated...and best of all—fun to read. If you've read it before, you'll

rediscover what made Don't Make Me Think so essential to Web designers and developers around the world. If you've never read it, you'll see why so many people have said it should be required reading for anyone working on Web sites. "After reading it over a couple of hours and putting its ideas to work for the past five years, I can say it has done more to improve my abilities as a Web designer than any other book." -Jeffrey Zeldman, author of Designing with

Web Standards
Sprint Dumont
Buchverlag
Ich sehe was, was du auch siehst: mit dem Growth Mindset zu mehr Selbstbewusstsein Es kommt nicht darauf an, was wir können. Es kommt darauf an, wie wir uns selbst sehen.
Psychologin Carol Dweck hilft, das Selbstbild zurechtzurücken, und setzt Impulse für die eigene Persönlichkeitsentwicklung. Hinter jedem Erfolg oder Misserfolg stehen weder äußere Umstände

noch das eigene Können. In ihrer praktischen Arbeit hat Motivationsexpertin Carol Dweck erkannt, dass Selbstwahrnehmung und Identität der wahre Motor für die Entwicklung sind. »Selbstbild« ist eine Einladung an die Leser, am eigenen Growth Mindset zu arbeiten: Wer vorankommen möchte, muss an sich glauben. Dweck beschreibt nachvollziehbar, warum und wie wir uns selbst im Weg stehen. Sie entwickelt neueste Erkenntnisse aus der Persönlichkeitsforschung

weiter zu anwendbaren und nachhaltigen Praxisübungen, die jedem unter die Arme greifen, der einen neuen Blick auf sich selbst finden und sich auf Erfolg ausrichten will. Mit praktischen Tipps zur Selbstoptimierung »Selbstbild« ist das Ergebnis von mehr als dreißig Jahren intensiver Praxisforschung mit zahlreichen Klienten aus unzähligen Branchen. Einfach und nachvollziehbar trägt dieser Ratgeber den Lesern Hausaufgaben und Übungen auf, die sich

schnell und mit Erfolg in den Alltag integrieren lassen. Persönlichkeitsentwicklung für Alltag, Karriere und Lebensziele Die Forschung zu Selbstbewusstsein und Selbstwertgefühl steht nicht still. »Selbstbild« liegt jetzt in einer aktualisierten und erweiterten Ausgabe vor, die das Growth Mindset perfekt an unsere Zeit anpasst. *Web Usability : Deutsche Ausgabe* Pearson Deutschland GmbH PHP ist nach wie vor die

wichtigste serverseitige Websprache und MySQL das wichtigste Webdatenbank-Managementsystem. Als Team sind die beiden unschlagbar, wenn es um die Erstellung dynamischer Webseiten geht. In diesem Buch erklärt Ihnen Janet Valade die Grundlagen und das Zusammenspiel von PHP und MySQL anhand typischer Anwendungsbeispiele. **Don't Make Me Think, Revisited** dpunkt.verlag Cascading Style Sheets sind für viele Designer

und Webentwickler zu einem unersetzlichen Mittel für effizientes, standardkonformes und browserübergreifendes Webdesign geworden. Angesichts der Fülle an Selektoren und Eigenschaften ist es aber nicht immer leicht, den Überblick über den Standard zu behalten. Darüber hinaus sind mit CSS3 viele spannende Design-Möglichkeiten hinzugekommen, die einen genaueren Blick wert sind. CSS - kurz & gut beinhaltet eine vollständige Referenz

aller CSS-Selektoren, Eigenschaften und Werte, die in den Standards CSS2, CSS 2.1 und CSS3 definiert sind. Darüber hinaus enthält der Band eine kurze Einführung in die Funktionsweise von Cascading Style Sheets und berücksichtigt auch neue Konzepte wie beispielsweise Media-Queries, die in CSS3 neu eingeführt wurden. CSS kurz & gut New Riders Weniger ist mehr, sagt man oft. Doch allzu häufig gilt auch: Einfach ist verdammt schwer. Dieses

erhellende kleine Buch präsentiert die zehn Gesetze der Einfachheit für Wirtschaft, Technologie, Design und Alltag. "Simplicity" ist der Rettungsanker in einem Meer immer komplexerer Prozesse und zunehmend unüberschaubarer Funktionalitäten. Es ist nicht verwunderlich, dass viele Menschen heutzutage gegen eine Technologie rebellieren, die ihnen zu kompliziert geworden ist, ob es sich um DVD-Recorder mit verwirrend vielfältigen Funktionen handelt oder

um Software mit 75-MB-"Read me"-Anleitungen. Doch es gibt Gegenentwürfe: So hat das klare, extrem reduzierte Design des iPod den Welterfolg dieses kleinen Geräts begründet. Manchmal geraten wir allerdings in das "Simplicity"-Paradox: Wir möchten etwas, das einfach zu verstehen und leicht zu benutzen ist, aber dennoch soll es alle denkbaren hochkomplexen Aufgaben erfüllen. In diesem erfrischend kurzen und pointierten Buch stellt uns

John Maeda zehn Gesetze vor, mit denen sich Einfachheit und Komplexität in Einklang bringen lassen – Leitlinien, wie wir aus Weniger Mehr machen können. Der Professor am renommierten Media Lab des Massachusetts Institute of Technology (MIT) und weltweit gefragte Grafikdesigner erkundet die Frage, wie wir das Konzept der "Verbesserung" so umdefinieren können, dass es nicht zwangsläufig Mehr bedeutet. Maedas erstes

Gesetz heißt "Reduzieren", denn es ist nicht notwendigerweise hilfreich, neue technologische Features hinzuzufügen, bloss weil wir es könnten. Aber diejenigen Eigenschaften, die wir brauchen, sollten in einer vernünftigen Hierarchie organisiert sein (Gesetz 2), so dass die Nutzer nicht von Funktionen abgelenkt werden, die sie gar nicht brauchen. Maedas kompakter Führer zur „Simplicity“ im digitalen Zeitalter verdeutlicht, wie dieses Konzept zum

Eckpfeiler von Organisationen und ihren Produkten werden kann – und warum es sich als treibende Kraft für Wirtschaft und Technologie erweisen wird. Wir können vieles vereinfachen, ohne Bedeutung und Nutzen einzubüßen. Und die Balance zwischen diesen Polen erreichen wir mit dem 10. Gesetz: "Einfachheit heißt, das Offensichtliche zu entfernen und das Bedeutsame hinzuzufügen."
Don't Make Me Think

(summary) Milkyway Media
Mit Psychologie zu besseren Produkten und Services Die wertvollsten psychologischen Grundprinzipien für UX-Designer Hilfreiche Prognosemodelle einfach und an Beispielen erklärt inkl. einer Rahmenstruktur für die Anwendung im Arbeitsalltag Jon Yablonski erklärt in diesem Buch, wie UX-Designer*innen Grundprinzipien aus der Psychologie nutzen können, um eine bessere User Experience zu

generieren. Anstatt Benutzer*innen zu zwingen, sich an das Design eines Produkts (z. B. App) anzupassen, hilft dieser praktische Leitfaden dabei, das Design danach auszurichten, wie Benutzer*innen sich verhalten und mit digitalen Schnittstellen interagieren, um ihre Nutzung einfacher und angenehmer zu gestalten. Dabei greift der Autor auf bekannte Regeln und Prinzipien aus der psychologischen Forschung zurück und

überträgt sie in die UX-Design-Welt. So sprechen wir beispielsweise einer App mit schönem Design mehr Kompetenz zu und verzeihen ihr eher Fehler, oder erwarten von einem Onlineshop, dass der Kaufprozess so funktionieren, wie wir es von anderen Shops gewohnt sind. Außerdem können wir eine große Menge an Informationen besser speichern und verarbeiten, wenn sie in Chunks gegliedert sind, weshalb etwa Texte, die mithilfe von Überschriften und Absätzen gegliedert

sind, eine höhere UX generieren als ein langer Fließtext, der die User überfordert. Nachdem der Autor die verschiedenen Prinzipien erklärt und an anschaulichen, einfach nachzuvollziehenden Beispielen demonstriert hat, zeigt er, wie man diese Prinzipien praktisch für die eigene Arbeit und im Team nutzen kann. Zusätzlich geht er auch auf die ethischen Komponenten ein (Beispiele: Endlos-Scrollen, Like-Button).
Mobile Usability Pearson Deutschland GmbH

In seinem Kultbuch Eine kurze Geschichte der Menschheit erklärte Yuval Noah Harari, wie unsere Spezies die Erde erobern konnte. In „Homo Deus“ stößt er vor in eine noch verborgene Welt: die Zukunft. Was wird mit uns und unserem Planeten passieren, wenn die neuen Technologien dem Menschen gottgleiche

Fähigkeiten verleihen – schöpferische wie zerstörerische – und das Leben selbst auf eine völlig neue Stufe der Evolution heben? Wie wird es dem Homo Sapiens ergehen, wenn er einen technikverstärkten Homo Deus erschafft, der sich vom heutigen Menschen deutlicher unterscheidet als dieser vom

Neandertaler? Was bleibt von uns und der modernen Religion des Humanismus, wenn wir Maschinen konstruieren, die alles besser können als wir? In unserer Gier nach Gesundheit, Glück und Macht könnten wir uns ganz allmählich so weit verändern, bis wir schließlich keine Menschen mehr sind.

Related with Dont Make Me Think Revisited A Common Sense Approach To Web Usability 3rd Edition Voices That Matter:

[© Dont Make Me Think Revisited A Common Sense Approach To Web Usability 3rd Edition Voices That Matter Union County Gis Mapping](#)

[© Dont Make Me Think Revisited A Common Sense Approach To Web Usability 3rd Edition Voices That Matter Unit 11 Test Volume And Surface Area Answer Key](#)

© Dont Make Me Think Revisited A Common Sense Approach To Web Usability 3rd Edition Voices That Matter Unit 1 Westward Expansion Answer Key