

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	1
	Literatur	9
2	Nutzerzentrierte Informationsgestaltung	11
2.1	Informationsumwelten	11
2.2	Nutzerzentriertes Design	14
2.3	Informationspsychologie	17
2.4	Eine Architektur für die menschliche Informationsverarbeitung	22
2.5	Empfehlungen	26
2.6	Zusammenfassung	27
2.7	Fragen	28
	Literatur	28
3	Informationsaufnahme	29
3.1	Der Sehsinn	29
3.1.1	Aufbau des Sehapparates	29
3.1.2	Farbsehen	34
3.1.3	Entfernungs- und Tiefsehen	36
3.1.4	Bewegungswahrnehmung	38
3.1.5	Leistungen des Sehsinns	39
3.2	Der Hörsinn	40
3.2.1	Der Hörapparat	40
3.2.2	Leistungen des Hörsinns	41
3.3	Empfehlungen	42
3.4	Zusammenfassung	44
3.5	Fragen	45
	Literatur	45
4	Informationsselektion	47
4.1	Informationsüberflutung als Problem?	47
4.2	Selektives Sehen	48
4.2.1	Aufmerksamkeitssteuerung beim Sehen	48
4.2.2	Eye-Tracking	50
4.3	Selektives Hören	54
4.4	Theorien der Aufmerksamkeitssteuerung	55
4.5	Empfehlungen	56
4.6	Zusammenfassung	59
4.7	Fragen	60
	Literatur	61
5	Informationsorganisation	63
5.1	Vorleistungen zur Objekterkennung	63
5.2	Prinzipien der perzeptuellen Organisation	67

5.2.1	Trennung von Figur und Grund	67
5.2.2	Subjektive Konturen	69
5.2.3	Perzeptuelle Gruppierungen	69
5.3	Empfehlungen	71
5.4	Zusammenfassung	72
5.5	Fragen	73
	Literatur	73
6	Enkodieren und Verstehen	75
6.1	Aktives Wahrnehmen und Verstehen	75
6.2	Hypothesengesteuertes Wahrnehmen und Verstehen	76
6.3	Auf- und absteigende Informationsverarbeitung	81
6.3.1	Das interaktive Modell der auf- und absteigenden Prozesse	81
6.3.2	Anwendungsbeispiele	83
6.4	Was beinhaltet Verstehen?	87
6.5	Informationsformate beim Verstehen	91
6.5.1	Repräsentationsformate für Informationen	91
6.5.2	Vom wahrnehmungsnahen Format zur Bedeutung	94
6.5.3	Der Streit um die duale Informationsrepräsentation	98
6.6	Empfehlungen	100
6.7	Zusammenfassung	104
6.8	Fragen	105
	Literatur	106
7	Speichern und Abrufen	109
7.1	Psychologische Ansätze zum Lernen	109
7.1.1	Lernen von Verhalten: Behavioristische Ansätze	111
7.1.2	Wissenserwerb: Der kognitionspsychologische Ansatz	114
7.1.3	Wissenskonstruktion	115
7.2	Informationen speichern	118
7.2.1	Das Drei-Speicher-Modell	118
7.2.2	Das Ultrakurzzeitgedächtnis	120
7.2.3	Das Arbeits- bzw. Kurzzeitgedächtnis	122
7.2.4	Das Langzeitgedächtnis	125
7.3	Verarbeitungstiefe als Alternative zum Mehr-Speicher-Modell	127
7.4	Informationen abrufen	129
7.4.1	Gesetzmäßigkeiten beim Abruf von Wissen	129
7.4.2	Das Prinzip der Encoderspezifität	130
7.4.3	Rekonstruktion von Inhalten beim Erinnern	131
7.4.4	Einflüsse auf das Erinnern	133
7.5	Empfehlungen	135
7.6	Zusammenfassung	138
7.7	Fragen	139
	Literatur	139

8	Formen der Informationsverarbeitung	141
8.1	Informationsverarbeitung mit geringer Kapazität	142
8.2	Zwei Systeme für die Informationsverarbeitung	144
8.3	Informationsverarbeitung nach rationalen Prinzipien oder nach Faustregeln?	146
8.3.1	Denken Menschen logisch?	146
8.3.2	Heuristische Informationsverarbeitung	150
8.3.3	Verfügbarkeitsheuristik	152
8.3.4	Ankereffekt	154
8.4	Emotionen und Informationsverarbeitung	156
8.5	Empfehlungen	161
8.6	Zusammenfassung	166
8.7	Fragen	167
	Literatur	168
9	Informationserleben	171
9.1	Von der Benutzungsfreundlichkeit zum Informationserleben	172
9.2	Für Informationserleben gestalten	174
9.3	Empfehlungen	177
9.4	Zusammenfassung	178
9.5	Fragen	178
	Literatur	179
	Serviceteil	181
	Antworten zu den Fragen	182
	Glossar	191

Informationspsychologie

Wahrnehmen und Gestalten in der Medienwelt

Mangold, R.

2015, IX, 197 S. 46 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-662-47029-9