

## Literaturliste

Apple Computer, Inc. (1987). *Human Interface Guidelines: The Apple Desktop Interface*. Reading: Addison-Wesley

Apple Computer, Inc. (1996). *Apple Style Guide*. Online-Dokument: [http://www.geo.tu-freiberg.de/docs/apple/web\\_design/communicate.html](http://www.geo.tu-freiberg.de/docs/apple/web_design/communicate.html) [02.09.2001]

Baumgardt, M. (2000). *Web Design kreativ*. Berlin /Heidelberg: Springer

Beaumont, J.G. (Hrsg.). (1982). *Divided visual field studies of cerebral organisation*. London /New York: Academic press

Beier, M., Gizycki, V. (Hrsg.). (2002). *Usability – Nutzerfreundliches Web-Design*. Berlin /Heidelberg: Springer

Bevan, N. (1998). *Usability Issues in Web Site Design*. Online-Dokument: <ftp://ftp.npl.co.uk/pub/hci/papers/Web-Usab.rtf> [13.04.2001]

Bevan, N., Kirakowski, J., Maissel, J.. (1998). *What is Usability?* Online-Dokument: <ftp://ftp.npl.co.uk/pub/hci/papers/What is Usability.rtf> [13.04.2001]

Bickford, P. (1998). *Human Interface Online – Graphical Babylon*. Online-Dokument: [http://devedge.netcape.com/viewsource/bickford\\_hio/htm](http://devedge.netcape.com/viewsource/bickford_hio/htm) [02.09.2001]

Birbaumer, N., Schmidt, R.S. (1996). *Biopsychologie*. Berlin: Springer.

Bösel, R. (1987). *Physiologische Psychologie*. Berlin: de Gruyter

Bredenkamp, J., Wippich, W. (1977). *Lern- und Gedächtnispsychologie – Band II*. Stuttgart: Kohlhammer

Brown, L.C.M. (1988). *Human-Computer Interface Design Guidelines*. New Jersey: Ablex Publishing

Crüger, I. (1999). *Einsatz von Farben*. Online-Dokument: <http://www.darmstadt.gmd.de/~crueger/farbe/farb-ein.html> [10.10.2001]

D´Avis, W. (1999). *Der informierte Mensch*. Berlin: edition q

Donnelly, V. (2001). *Designing Easy-to-use Websites*. Reading: Addison Wesley

Döring, N. (1999). *Sozialpsychologie des Internet*. Göttingen: Hogrefe.

Dorsch, F., Häcker, H., Stapf, K. (Hrsg.). (1994). *Psychologisches Wörterbuch*. Bern / Göttingen: Hans Huber

Dyson, E. (1997). *Release 2.0 - Die Internet-Gesellschaft. Spielregeln für unsere digitale Zukunft*. München: Droemer.

- Eco, U. (1985). *Einführung in die Semiotik*. München: Fink.
- Eichinger, A. (2001). *Usability*. Online-Dokument: <http://pcptpp030.psychologie.uni-regensburg.de/student2001/Skripten/Zimmer/usability.html> [13.04.2001]
- Engelkamp, J. (1990). *Das menschliche Gedächtnis*. Göttingen: Hogrefe
- Felser, G. (1997). *Werbe- und Konsumentenpsychologie*. Berlin: Schäffer-Poeschel.
- Fey, O., Tescari, J. (2000). *Testen Sie Ihre Website*. Online-Dokument: [http://weltderderwuensche.de/interneteff/i\\_3.htm](http://weltderderwuensche.de/interneteff/i_3.htm) [10.04.2001]
- Fischer, B. (1999). *Cookies und deren Gefahren*. Online-Dokument: <http://www.techfak.uni-bielefeld.de/rechner/cookies.html> [10.10.2001]
- Fleischhauer, C., Vonhoegen, H. (2000). *GoLive 5*. Bonn: Galileo Press
- Gentner, D., Nielsen, J. (1996). *The Anti-Mac Interface*. Online-Dokument: <http://www.acm.org/cacm/AUG96/antimac.htm> [10.09.2001]
- Gerdes, H. (2001). *Design technischer Geräte des alltäglichen Gebrauchs*. Online-Dokument: [http://www.psychologie.uni-bonn.de/allgm/mitarbei\\_privat/gerdes\\_h/design/geraete.htm](http://www.psychologie.uni-bonn.de/allgm/mitarbei_privat/gerdes_h/design/geraete.htm) [12.10.2001]
- Goldstein, E.B. (1997). *Wahrnehmungspsychologie*. Heidelberg: Spektrum
- Grüsser, O.-J., Grüsser-Cornehls, U. (1973). *Physiologie des Sehens*. In: Schmidt, R.F. (Hrsg.). (1973). *Grundriß der Sinnesphysiologie*. Berlin /Heidelberg: Springer
- Handwerker, H.O. (1993). *Allgemeine Sinnesphysiologie*. In: Schmidt, R.F. (Hrsg.). (1993). *Neuro- und Sinnesphysiologie*. Berlin /Heidelberg: Springer
- Hartwig, R. (1999). *Software-Ergonomie Information*. Online-Dokument: <http://www.rhaug.de/information/info.pdf> [10.10.2001]
- Heller, E. (1998). *Wie Farben wirken*. Reinbeck: Rowohlt.
- Hofer, K., Zimmermann, H. (2000). *Good webrations 2.0. a design for living in the digital age*. München: Proteus.
- Ilg, R., Ziegler, J. (1988). *Direkte Manipulation*. In: Balzert, H., Hoppe, H.U., Oppermann, R., Peschke, H., Rohr, G., Streitz, N.A. (Hrsg.). (1988). *Einführung in die Software-Ergonomie*. Berlin: de Gruyter
- Johnson, S. (1999). *Interface Culture*. Stuttgart: Klett-Cotta
- Katz, D. (1969). *Gestaltpsychologie*. Basel /Stuttgart: Schwabe

Khazaeli, C.D. (2001). *Crashkurs Typo und Layout – Vom Zeilenfall zum Screendesign*. Reinbek: Rowohlt

Klarquist, D. at all. (1999). *eCommerce Trust Study by Cheskin Research and Studio Archetype/Sapient*. Online-Dokument:  
<http://www.cheskin.com/think/studies/eCommtrust99.pdf> [06.08.2001]

Klietmann, M. (1998). *Streitfall Onlineshopping – Wie Internetsurfer den Onlinekauf erleben*. Online-Dokument: <http://www.firstsurf.de/fragebo2.htm> [07.03.2001]

Klimesch, W. (1988). *Struktur und Aktivierung des Gedächtnisses*. Bern /Stuttgart: Hans Huber

Köhler, W. (1971). *Die Aufgabe der Gestaltpsychologie*. Berlin: de Gruyter

Kroeber-Riel, W. (1996). *Bildkommunikation*. München: Vahlen.

Küppers, H. (2000). *Küpper`s Farbenlehre*. Online-Dokument:  
<http://www.darmstadt.gmd/Kueppersfarbe/themen.html> [22.09.2001]

Lamprecht, S. (2002). *WebDesign Handbuch*. München: Hauser

Lansdale, M.W., Ovmerod, T.C. (1994). *Understanding interfaces. A handbook of Human-Computer Dialogue*. London: Academic Press

Macleod, M. (1994). *Usability: Practical Methods for Testing and Improvement*. Online-Dokument: <ftp://ftp.npl.co.uk/pup/hci/papers/Methods.rtf> [23.07.2001]

Manhartsberger, M., Musil, S. (2002). *Web Usability*. Bonn: Galileo

Maturana, H., Varela, F. (1987). *Der Baum der Erkenntnis*. Bern /München /Wien: Scherz

Meads, J. (1998). *Usability Is Not Graphic Design*. Online-Dokument:  
[http://devedge.netscape.com/viewsource/meads\\_usb.htm](http://devedge.netscape.com/viewsource/meads_usb.htm) [13.04.2001]

Messinger, H. (1994). *Langenscheidts Handwörterbuch Englisch*. Berlin /München: Langenscheidt

Murch, G.M., Woodworth, G.L. (1978). *Wahrnehmung*. Stuttgart: Kohlhammer.

Nathans, J. (1990). *Die Gene für das Farbsehen*. In: Singer, W. (Hrsg.). (1990). *Gehirn und Kognition*. Heidelberg: Spektrum der Wissenschaft, S. 42-43

Nielsen, J. (1993). *Usability engineering*. Bosten: Academic Press

Nielsen, J. (1997). *How User Read On The Web*. Online-Dokument:  
<http://www.useit.com/alertbox/9710a.html> [23.09.2001]

Nielsen, J. (2000). *Erfolg des Einfachen*. München: Markt + Technik

Nielsen, J., Tahir, P. (2002). *Homepage Usability – 50 Websites Deconstructed*. Indianapolis: New Riders

Norman, D.A. (1989). *Dinge des Alltags. Gutes Design und Psychologie für Gebrauchsgegenstände*. Frankfurt a.M.: Campus

Raskin, J. (2001). *Das intelligente Interface*. München: Addison Wesley.

Richter, M., Bräutigam, L. (1999). *ISO-NORM-Fragebogen*. Online-Dokument: <http://www.sozialnetz-hessen.de/Ergo-Online/Software/ISO-Fragebogen.htm> [26.03.2001]

Sachs, T., McClain, G. (2002). *Back to the user – creating user-focused web sites*. Indianapolis: New Riders

Schmidt, R.F. (Hrsg.). (1973). *Grundriß der Sinnesphysiologie*. Berlin /Heidelberg: Springer

Schönflug, W., Schönflug, U. (1995). *Psychologie*. Weinheim: Beltz.

Shackel, B., Richardson, S. (1991). *Human factors for informatics usability. Chapter 2*. Cambridge: University Press

Shahd, M. (2001). *Datenautobahn ohne Tempolimit*. In: Tagesspiegel Nr. 17/502 vom 19.08.2001

Shneiderman, B. (1998). *Designing the user interface*. Reading, MA: Addison Wesley

Siegel, D. (1998). *Web Site Design – Killer Web Sites der 3. Generation*. München: Markt+Technik

Springer, S.P., Deutsch, G. (1987). *Linkes – rechtes Gehirn: Funktionelle Asymmetrie*. Heidelberg: Spektrum der Wissenschaft

Steitz, N.A. (1988). *Fragestellungen und Forschungsstrategien der Software-Ergonomie*. In: Balzert, H., Hoppe, H.U., Oppermann, R., Peschke, H., Rohr, G., Streitz, N.A. (Hrsg.). (1988). *Einführung in die Software-Ergonomie*. Berlin: de Gruyter

Stryer, L. (1990). *Die Sehkaskade*. In: Singer, W. (Hrsg.). (1990). *Gehirn und Kognition*. Heidelberg: Spektrum der Wissenschaft

Tergan, S.-O. (1997). *Hypertext und Hypermedia: Konzeption, Lernmöglichkeit, Lernprobleme*. In: Issing, L.J., Klimsa, P. (Hrsg.). (1997). *Information und Lernen mit Multimedia*. Weinheim: Beltz

Thecounter.com. (2001). *Internetstatistiken zur technischen Ausstattung von Benutzer*. Online-Dokumente: <http://www.thecounter.com/stats/2001/April/.html> [04.05.2001]

Thissen, F. (2001). *Screen-Design-Handbuch*. Berlin /Heidelberg: Springer.

Trommsdorff, V. (1993). *Konsumentenverhalten*. Stuttgart: Kohlhammer

Ulrich, K. (2001). *Flash 5*. München: Markt+Technik

Vogt, P. (1998). *Erfolgreiche Präsenz im Internet*. Kilchberg: SmartBooks

Wandmacher, J. (1993). *Software-Ergonomie*. Berlin: de Gruyter.

Wertheimer, M. (1925). *Drei Abhandlungen zur Gestaltpsychologie*. Erlangen: Philosophische Akademie

Wirth, T. (2000 a). *Ergonomie, Webdesign und Verkaufen*. Online-Dokument:  
<http://www.kommdesign.de/texte/index.htm#Wissensmanagement> [02.05.2001]

Wirth, T. (2000 b). *KommDesign.de - Fakten*. Online-Dokument:  
<http://www.kommdesign.de/fakten/index.htm#Top> [02.05.2001]

Wirth, T. (2000 c). *Vom Erstkontakt mit Informationen*. Online-Dokument:  
<http://www.kommdesign.de/texte/erstkontakt.htm> [02.05.2001]

Wirth, T. (2001). *Aufmerksamkeitsgesetze*. Online-Dokument:  
<http://www.kommdesign.de/texte/aufmerk4.htm> [02.05.2001]

Zeidler, A., Zellner, R. (1994). *Software-Ergonomie – Techniken der Dialoggestaltung*. München: Oldenbourg