



Millersche Zahl 7 +/- 2

Beispiele

bei mehr als 7 Ziele gleichzeitig verfolgt werden, geht der Überblick verloren



Besprechungen mit mehr als 7 Teilnehmern verlieren an Effizienz



In der Programmierung sollte eine Methode nicht mehr als 7 Parameter haben

Bei der objektorientierten Entwicklung sollte eine Klasse nicht mehr Attribute haben, als in das Kurzzeitgedächtnis des Entwicklers passen. Ebenso sollen Klassenhierarchieebenen eingeschränkt werden

Eine Website sollte maximal 7 Navigationspunkte haben



Eine Gliederungsebene in Dokumenten sollte nicht mehr als 7 Unterüberschriften haben

Bei Scrum, einem Vorgehensmodell der Agilen Softwareentwicklung wurde 7 +/- 2 als ideale Größe für ein Team angegeben

Das Sieben-Phänomen

The Magical Number Seven

Konzept aus der Kognitionspsychologie

von George A. Miller 1956



das ein Mensch gleichzeitig nur 7 ± 2 Informationseinheiten (*Chunks*) im Kurzzeitgedächtnis präsent halten kann



die Größe des Kurzzeitgedächtnisses ist genetisch festgelegt



Kurzzeitgedächtniskapazität

kann durch Training nicht gesteigert werden

heute schon wieder überholt

nicht ganz unumstritten

gute Orientierung

diszipliniert darauf, sich auf das Wesentlichste zu beschränken



Scan me!

