

Алгоритм заполнения

1. Верхняя строка: Regulationsgrundlage (Основа регуляции)

- **Красный:** Wissensfehler (Ошибка знаний).
- **Суть:** У пользователя нет ментальной модели. Он **не знает**, что делать. Описывай ситуацию, где человек стоит в тупике или делает полную ерунду, потому что не понимает принцип работы устройства.  

2. Основная сетка (2 строки × 3 колонки) Здесь важно пересечение **Уровня** (строка) и **Фазы** (колонка).

- **Колонка 1: Ziele / Planung (Фаза: Что я хочу сделать?)**
 - **Строка "Intellectual" (Новичок):** Denkfehler (Ошибка мышления). Пользователь думает осознанно, но строит **неверный план**. Хотел как лучше (логически), но система работает иначе.  
 - **Строка "Flexible" (Профи):** Gewohnheitsfehler (Ошибка привычки). Пользователь не думает, срабатывает рефлекс. Планирует действие "как обычно" (как на другом устройстве), но здесь это ошибочно.  
- **Колонка 2: Gedächtnis / Ausführung (Фаза: Я делаю и держу план в голове)**
 - **Строка "Intellectual" (Новичок):** Merk- / Vergessensfehler (Ошибка памяти). Был план, но из-за нагрузки на мозг пользователь **забыл** его часть прямо в процессе (отвлекся).  
 - **Строка "Flexible" (Профи):** Unterlassensfehler (Ошибка упущения). Действия так автоматизированы и быстры, что пользователь случайно **пропускает** (не делает) один шаг.  

- Колонка 3: Rückmeldung (Фаза: Что мне ответила система?)

- Стока "Intellectual" (Новичок): Urteilsfehler (Ошибка суждения).

Пользователь видит сообщение системы, но **неверно его интерпретирует** (думает, что ошибка, а это успех, или наоборот).  

- Стока "Flexible" (Профи): Erkennensfehler (Ошибка распознавания).

Пользователь действует на автомате и **не замечает** сообщения вообще (прокликивает, не глядя).  

3. Нижняя строка: sensomotorische Ebene (Сенсомоторный уровень)

- Красный: Bewegungsfehler (Ошибка движения).

- Суть: Чистая физика, никакой головной работы. Рука дрогнула, палец скользнул, нажал не ту кнопку из-за мелкого интерфейса.  