

# Skeuomorphismus im UX-Design

Skeuomorphismus bezeichnet einen Designansatz, bei dem digitale Elemente visuell und teilweise funktional reale Objekte nachahmen, um Vertrautheit und intuitives Verständnis zu erzeugen. Beispiel: Icons, die wie Ordner, Papier oder Schubladen aussehen, oder Oberflächen mit Leder- oder Holztexturen. Vorteile: Für Nutzer, die neu im Umgang mit digitalen Interfaces sind, vermindert es die Lernkurve, weil bekannte Metaphern greifen. Nachteile: Solch starkes Design kann visuell überladen wirken, veraltete Metaphern (z. B. Disketten-Symbol für „Speichern“) sind weniger verständlich, und der Stil lässt weniger Raum für Abstraktion und Flexibilität. Historisch war Skeuomorphismus in den frühen Jahren von grafischen Benutzeroberflächen sehr dominierend (z. B. bei Apple iOS vor 2013).

## **\*\*Neomorphismus im UX-Design\*\***

Neomorphismus (auch „Neumorphism“ oder „Soft UI“) ist eine modernere Stilrichtung, die Elemente von Skeuomorphismus mit Flat Design verbindet, um eine weiche, zurückhaltende 3D-Optik zu erzeugen. Charakteristisch sind monotone oder gedämpfte Farbpaletten, subtile Schatten und Lichtakzente, durch die UI-Komponenten leicht aus oder in den Hintergrund „heraustreten“. Ziel ist es, eine ausgewogene Balance zwischen realer Tiefe und minimalistischer Klarheit zu schaffen. Kritikpunkte: Wegen des geringen Kontrasts sind Zugänglichkeit (Accessibility) und Lesbarkeit potenziell eingeschränkt. Außerdem ist die Unterscheidung von interaktiven und statischen Elementen oft weniger deutlich. Neomorphismus ist eher als Designtrend zu sehen und findet seltener in massentauglichen Applikationen Anwendung, vor allem wenn Barrierefreiheit und klare Hierarchien wichtig sind.

From:  
<https://wiki.ct-lab.info/> - Creative Technologies Lab | dokuWiki

Permanent link:  
<https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:media-design:neomorphismus-skeomorphismus?rev=1759307607>

Last update: 2025/10/01 08:33

