

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 Nutzende, 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

Einführung in Neomorphismus

Neomorphismus, auch „Neumorphism“ oder „Soft UI“, ist ein moderner Designtrend, der Elemente des Skeuomorphismus mit Flat Design kombiniert. Sein Ziel ist eine minimalistische, aber dennoch plastisch wirkende Benutzeroberfläche.

Definition

Neomorphismus beschreibt eine Gestaltungsform, die auf subtile Licht- und Schatteneffekte setzt, um UI-Elemente wie Knöpfe oder Karten leicht aus dem Hintergrund hervortreten oder einsinken zu lassen.

Merkmale

Helle, monochrome Farbpaletten mit weichen Kontrasten Nutzung von Schatten und Lichteffekten zur Schaffung einer sanften 3D-Optik. Reduzierte, minimalistische Icons und Flächen. Optische Balance zwischen Realismus und Abstraktion.

Ziele des Neomorphismus

Verbindung von Klarheit (Flat Design) und Tiefe (Skeuomorphismus). Schaffung einer modernen, eleganten und „weichen“ Ästhetik. Stärkung der visuellen Kohärenz innerhalb von Interfaces.

Kritikpunkte

Geringe Barrierefreiheit durch schwache Kontraste Schwierige Erkennbarkeit interaktiver Elemente Eher als Trend für Showcase-Designs, weniger für massentaugliche Produkte geeignet

Fazit

Neomorphismus wirkt modern und ästhetisch ansprechend, eignet sich aber vor allem für experimentelle oder visuell fokussierte Interfaces. Für Anwendungen mit hohen Anforderungen an Usability und Accessibility ist er weniger geeignet.

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=1759308159>

Last update: **2025/10/01 08:42**

