

Skeuomorphismus im UX-Design

Skeuomorphismus bezeichnet einen Gestaltungsansatz im UX Design, bei dem digitale Elemente bewusst an reale Objekte angelehnt werden. Ziel ist es, Nutzer*innen durch vertraute Formen, Texturen und Symbole einen intuitiven Zugang zu digitalen Interfaces zu ermöglichen.

Definition

Skeuomorphismus beschreibt die visuelle Nachbildung realer Materialien, Strukturen oder Objekte in digitalen Oberflächen. Beispiele sind ein Papierkorb-Icon zum Löschen, Texturen wie Leder oder Holz oder Schaltflächen mit plastischem 3D-Effekt.

Merkmale

- Verwendung realitätsnaher Metaphern (z. B. Bücherregal als E-Book-App)
- Detaillierte Texturen, Schatten und Farbverläufe
- Starke Betonung auf visuelle Vertrautheit
- Häufig in frühen grafischen Benutzeroberflächen eingesetzt (z. B. Apple iOS bis 2013)

Ziele des Skeuomorphismus

- Erleichterung des Einstiegs in digitale Produkte durch bekannte Analogien
- Reduktion der Lernkurve bei neuen Technologien
- Emotional ansprechende, visuell reiche Gestaltung

Kritikpunkte

- Gefahr visueller Überladung durch zu viele Details
- Veraltete Metaphern können unverständlich werden (z. B. Diskette als „Speichern“-Symbol)
- Weniger Flexibilität für moderne, minimalistische Interfaces

Fazit

Skeuomorphismus hat die Anfangsphase des UX Designs stark geprägt und bleibt ein Beispiel für die Balance zwischen Vertrautheit und moderner Gestaltung.

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

[[<https://www.justinmind.com/de/ui-design/neumorphismus>|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=1759308467>

Last update: 2025/10/01 08:47

