

# Fitts' Law

## Einführung

Fitts' Law beschreibt ein grundlegendes Prinzip der Interaktion mit Benutzeroberflächen. Es besagt, dass ein Ziel umso schneller ausgewählt werden kann, je größer es ist und je näher es sich am Ausgangspunkt der Bewegung befindet. Gemeint sind damit zum Beispiel Buttons, Links, Menüpunkte oder andere anklickbare Flächen.

Das Gesetz ist für die Gestaltung digitaler Produkte besonders relevant, weil es zeigt, dass Bedienbarkeit nicht nur von Inhalt und Aussehen abhängt, sondern auch von Größe und Position interaktiver Elemente. Ein Ziel kann fachlich richtig beschriftet und visuell gut erkennbar sein, aber trotzdem unpraktisch sein, wenn es zu klein oder ungünstig platziert ist.

## Warum ist das relevant?

Bei jeder Interaktion müssen Nutzerinnen und Nutzer Ziele auf dem Bildschirm ansteuern. Das kann mit der Maus, dem Finger oder einem anderen Eingabegerät geschehen. Je mehr Präzision dabei erforderlich ist, desto mehr Zeit und Aufmerksamkeit kostet die Handlung. Dadurch wird die Nutzung langsamer, anstrengender und fehleranfälliger.

Fitts' Law hilft dabei zu verstehen, warum manche Oberflächen unmittelbar angenehm wirken und andere unnötig mühsam sind. Besonders deutlich wird das bei häufig verwendeten Funktionen. Wenn wichtige Aktionen leicht erreichbar sind, wirkt ein Interface flüssig und effizient. Wenn sie schwer erreichbar sind, entsteht schnell Frustration.

## Genaueres Prinzip

Das Gesetz verbindet zwei zentrale Faktoren: die Entfernung zu einem Ziel und die Größe des Ziels. Ein weiter entferntes Ziel benötigt mehr Zeit, weil die Bewegung dorthin länger dauert. Ein kleines Ziel benötigt ebenfalls mehr Zeit, weil die Bewegung genauer kontrolliert werden muss. Die Auswahl wird also besonders dann schwierig, wenn ein Ziel sowohl klein als auch weit entfernt ist.

Für die Praxis bedeutet das, dass wichtige oder häufig genutzte Elemente ausreichend groß gestaltet und sinnvoll positioniert werden sollten. Eine zentrale Aktion sollte nicht versteckt, winzig oder schwer erreichbar sein. Gute UX reduziert den Aufwand, der für eine Auswahl notwendig ist.

## Ausführliche Anwendungsbeispiele

### Beispiel 1: Abschicken eines Formulars

Ein typisches Beispiel ist ein längeres Online-Formular, etwa bei einer Registrierung, einer Buchung oder einer Anfrage. Nachdem alle Felder ausgefüllt wurden, sucht der User nach der abschließenden Aktion. Befindet sich der Button "Absenden" an einer erwartbaren Stelle direkt unter dem letzten Eingabefeld und ist deutlich groß gestaltet, lässt er sich schnell und sicher auswählen.

Problematisch wird es, wenn derselbe Button klein dargestellt ist, kaum auffällt oder weit entfernt vom natürlichen Blick- und Bewegungsfluss platziert wurde. Dann muss der User zunächst suchen, die Maus gezielt

bewegen oder auf dem Smartphone sehr präzise tippen. Dadurch verlängert sich nicht nur die Interaktion, sondern auch die Unsicherheit. Manche Nutzer fragen sich dann sogar, ob sie den nächsten Schritt übersehen haben.

## **Beispiel 2: Navigation in einer mobilen App**

In mobilen Anwendungen zeigt sich Fitts' Law besonders deutlich, weil die Bedienung mit dem Finger weniger präzise ist als mit einem Mauszeiger. Wenn eine App wichtige Navigationspunkte als kleine Symbole mit geringer Touch-Fläche in einer schwer erreichbaren Ecke platziert, wird die Nutzung schnell mühsam. Der User muss dann bewusst zielen, seine Handhaltung anpassen oder mehrfach tippen.

Wird dieselbe Navigation dagegen mit ausreichend großen Flächen in einem gut erreichbaren Bereich des Displays angeordnet, verbessert sich die Interaktion spürbar. Die Auswahl wirkt direkter, sicherer und flüssiger. Gerade auf kleinen Bildschirmen ist deshalb nicht nur die visuelle Gestaltung wichtig, sondern die tatsächliche Größe der berührbaren Fläche.

## **Beispiel 3: Kritische und häufige Aktionen**

Ein weiteres wichtiges Anwendungsfeld ist die Unterscheidung zwischen häufigen und riskanten Aktionen. Eine Funktion wie "Speichern" wird oft genutzt und sollte deshalb leicht erreichbar sein. Eine Funktion wie "Löschen" kann folgenreich sein und sollte nicht versehentlich ausgelöst werden. Wenn beide Aktionen klein, dicht nebeneinander und optisch ähnlich gestaltet sind, steigt das Risiko von Fehlbedienungen deutlich.

Eine bessere Lösung wäre, die häufige Aktion größer und prominenter zu gestalten, während die riskante Aktion bewusst zurückhaltender und mit mehr Abstand platziert wird. Hier zeigt sich, dass Fitts' Law nicht nur Geschwindigkeit betrifft, sondern auch Sicherheit in der Interaktion.

## **Beispiel 4: Menüelemente und Klickflächen**

Auch bei Listen, Menüs und Navigationen spielt das Gesetz eine große Rolle. Oft ist nicht nur der sichtbare Text klickbar, sondern die gesamte Zeile oder Fläche. Für den User macht das einen erheblichen Unterschied. Wenn nur ein kleiner Textbereich ausgewählt werden kann, muss genauer gezielt werden. Wenn dagegen die gesamte Zeile als Interaktionsfläche dient, wird die Bedienung deutlich einfacher.

Gerade in komplexeren Oberflächen mit vielen wiederkehrenden Auswahlhandlungen kann diese Entscheidung die wahrgenommene Qualität des Produkts stark beeinflussen. Kleine Optimierungen an Größe und Position können dort große Wirkung entfalten.

## **Was für die Nutzung besonders wichtig ist**

Aus Sicht des Users wird ein Interface dann als gut empfunden, wenn Interaktionen ohne unnötige Anstrengung möglich sind. Nutzer erwarten meist nicht bewusst große oder nahe Ziele, reagieren aber sofort auf das Gegenteil. Zu kleine Buttons, schwer erreichbare Menüs oder enge Klickflächen führen oft nicht zu einer klar benennbaren Kritik, aber zu dem Eindruck, dass eine Anwendung umständlich oder unpraktisch ist.

Fitts' Law ist deshalb vor allem ein Gesetz der praktischen Bedienbarkeit. Es hilft zu erklären, warum gute Gestaltung häufig unspektakulär wirkt: Sie nimmt Reibung aus der Interaktion, bevor diese überhaupt auffällt.

## Typische Missverständnisse

Ein häufiges Missverständnis besteht darin, Fitts' Law allein auf große Buttons zu reduzieren. Das greift zu kurz. Entscheidend ist das Zusammenspiel aus Zielgröße und Entfernung. Ein großes Element kann dennoch unpraktisch sein, wenn es an einer unerwarteten oder weit entfernten Stelle liegt.

Ebenso sollte das Gesetz nicht mit bloßer Sichtbarkeit verwechselt werden. Ein Element kann sehr auffällig gestaltet sein und dennoch schwer bedienbar bleiben, wenn seine aktive Fläche klein ist. Sichtbarkeit und Erreichbarkeit sind also nicht dasselbe.

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

Permanent link:  
<https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:media-design:ten-ux-laws:fitts-law?rev=1776758466>

Last update: **2026/04/21 08:01**

