

# Ten Laws of UX

## Kurzbeschreibung

Die "Ten Laws of UX" sind bewährte Prinzipien aus UX, Psychologie und Gestalttheorie. Sie helfen dabei, digitale Produkte verständlicher, effizienter und benutzerfreundlicher zu gestalten.

## Ziel dieser Übersicht

Diese Seite bietet einen kompakten Einstieg in die wichtigsten UX-Gesetze und verlinkt auf die jeweiligen Detailseiten.

## Übersicht

Gesetz	Kurz erklärt	Detailseite im Wiki	Beispielseite in html
Fitts' Law	Große und nahe Ziele lassen sich schneller auswählen.	<a href="#">Fitts' Law</a>	<a href="#">Beispiel</a>
Hick's Law	Mehr Optionen verlängern die Entscheidungszeit.	<a href="#">Hick's Law</a>	<a href="#">Beispiel</a>
Peak-End Rule	Menschen erinnern vor allem Höhepunkte und den Abschluss eines Erlebnisses.	<a href="#">Peak-End Rule</a>	<a href="#">Beispiel</a>
Jakob's Law	Nutzer erwarten bekannte Muster aus anderen Produkten.	<a href="#">Jakob's Law</a>	<a href="#">Beispiel</a>
Proximity	Nahe Elemente werden als zusammengehörig wahrgenommen.	<a href="#">Proximity</a>	<a href="#">Beispiel</a>
Similarity	Ähnliche Elemente wirken zusammengehörig.	<a href="#">Similarity</a>	<a href="#">Beispiel</a>
Common Region	Elemente in einem gemeinsamen Bereich werden gruppiert wahrgenommen.	<a href="#">Common Region</a>	<a href="#">Beispiel</a>
Miller's Law	Menschen können nur eine begrenzte Menge an Information gleichzeitig verarbeiten.	<a href="#">Miller's Law</a>	<a href="#">Beispiel</a>
Occam's Razor	Die einfachste ausreichende Lösung ist meist die beste.	<a href="#">Occam's Razor</a>	<a href="#">Beispiel</a>
Tesler's Law	Jede Aufgabe hat eine unvermeidbare Komplexität.	<a href="#">Tesler's Law</a>	<a href="#">Beispiel</a>

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>

Last update: **2026/04/21 09:00**

