

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. | Fitts' Law | Beispiel |
| Hick's Law | Mehr Optionen verlängern die Entscheidungszeit. | Hick's Law | Beispiel |
| Peak-End Rule | Menschen erinnern vor allem Höhepunkte und den Abschluss eines Erlebnisses. | Peak-End Rule | Beispiel |
| Jakob's Law | Nutzer erwarten bekannte Muster aus anderen Produkten. | Jakob's Law | Beispiel |
| Proximity | Nahe Elemente werden als zusammengehörig wahrgenommen. | Proximity | Beispiel |
| Similarity | Ähnliche Elemente wirken zusammengehörig. | Similarity | Beispiel |
| Common Region | Elemente in einem gemeinsamen Bereich werden gruppiert wahrgenommen. | Common Region | Beispiel |
| Miller's Law | Menschen können nur eine begrenzte Menge an Information gleichzeitig verarbeiten. | Miller's Law | Beispiel |
| Occam's Razor | Die einfachste ausreichende Lösung ist meist die beste. | Occam's Razor | Beispiel |
| Tesler's Law | Jede Aufgabe hat eine unvermeidbare Komplexität. | Tesler's Law | Beispiel |

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?rev=1776760606>

Last update: 2026/04/21 08:36

