

# 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?rev=1776760975>

Last update: 2026/04/21 08:42

