

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=1776761325>

Last update: **2026/04/21 08:48**

