

10 USABILITY- Heuristiken nach Nielsen

01. Sichtbarkeit des Systemstatus

Das Design sollte die Nutzer durch angemessene Rückmeldungen innerhalb einer angemessenen Zeitspanne stets über den aktuellen Stand der Dinge informieren.

Das Design sollte die Sprache der Benutzer sprechen. Verwende Wörter, Ausdrücke und Konzepte, die dem Benutzer vertraut sind, und keinen Jargon. Befolge die Konventionen der realen Welt.

Match System – reale Welt

02.

03. Nutzerkontrolle und -freiheit

User führen oft versehentlich Aktionen aus. Sie brauchen einen deutlich gekennzeichneten "Notausgang", um die unerwünschte Aktion zu verlassen, ohne einen längeren Prozess durchlaufen zu müssen.

Die User sollten sich nicht fragen müssen, ob verschiedene Wörter, Situationen oder Handlungen dasselbe bedeuten. Befolge die Konventionen der Plattform und der Branche.

Konsistenz und Standards

04.

05. Fehlervermeidung

Fehlermeldungen sind wichtig, Besser ist es, wenn das Design verhindert, dass Probleme überhaupt erst auftreten. Eliminiere fehleranfällige Bedingungen oder suche sie, um dem User eine Bestätigungsoption anzubieten, bevor er die Aktion ausführt.

Minimiere die "Speicherbelastung" für den User, indem Du Elemente, Aktionen und Optionen sichtbar machst. Der User sollte sich keine Informationen merken müssen.

Erkennen statt erinnern

06.

07. Flexibilität & Effizienz

Abkürzungen - die unerfahrenen Usern verborgen bleiben - können die Interaktion für erfahrene Nutzer beschleunigen. Ermögliche den Usern, häufige Aktionen anzupassen.

Interfaces sollten keine Informationen enthalten, die irrelevant sind oder selten benötigt werden. Jede zusätzliche Information konkurriert mit den relevanten und vermindert deren relative Sichtbarkeit.

Ästhetik und Minimalismus

08.

09. Fehlererkennung & -wiedergutmachung

Fehlermeldungen sollten in einfacher Sprache formuliert sein (keine Fehlercodes), das Problem genau benennen und eine konstruktive Lösung vorschlagen.

Am besten ist es, wenn das System keine zusätzlichen Erklärungen benötigt. Es kann jedoch notwendig sein, Dokumentation bereitzustellen, damit die User verstehen, wie sie ihre Aufgaben erledigen können.

Hilfe & Dokumentation

10.

Quelle: Nielsen Norman Group. [10 Usability Heuristics for User Interface Design](#)