

# 10 USABILITY-Heuristiken nach Nielsen

01.

## Sichtbarkeit des Systemstatus

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

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

02.

## Match System – reale Welt

03.

## Nutzerkontrolle und -freiheit

05.

## Fehlervermeidung

## Konsistenz und Standards

04.

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.

06.

## Erkennen statt erinnern

07.

## Flexibilität & Effizienz

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

08.

## Ästhetik und Minimalismus

09.

## Fehlererkennung & -wiedergutmachung

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

10.

## Hilfe & Dokumentation

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.