

- 40.9 Man sieht nicht immer gleich aus – Button-Zustände
- 40.10 Klick – Buttons und Sound
- 40.11 Wie groß darf's denn sein?
- 40.12 Spezielle Buttons – Checkboxes, Radiobuttons, Selektoren

41 Formulare zielführend realisieren

- 41.1 Formulare – vielfach angewandt und bekannt
- 41.2 Wofür werden Formulare eingesetzt?
- 41.3 Tipps für die Gestaltung von Formularen
- 41.4 Tipps zur Unterstützung des Nutzers bei der Eingabe
- 41.5 Tipps zur Unterstützung des Nutzers beim Abschicken des Formulars (Aktionen)

42 Labels und Auszeichnungen formulieren und positionieren

- 42.1 Labels zielführend positionieren
- 42.2 Labels verständlich formulieren

43 Fehlermeldungen hilfreich umsetzen

- 43.1 Fehlern vorbeugen (Inline-Validierung)
- 43.2 Fehlermeldungen optimal positionieren
- 43.3 Fehlermeldungen aufmerksamkeitsstark gestalten
- 43.4 Fehlermeldungen verständlich formulieren

44 Listen und Tabellen formatieren

- 44.1 Listen lockern Texte auf
- 44.2 Von eindimensionalen zu mehrdimensionalen Listen
- 44.3 Von Listen zu Tabellen
- 44.4 Listen fürs Lesen formatieren
- 44.5 Was kommt nach der Liste?
- 44.6 Keine Liste ohne Sortierung
- 44.7 Lange Listen bändigen
- 44.8 Listen filtern und Spalten ein-/ausblenden

44.9 Vergleichstabellen, die zum Kauf motivieren

45 Aufklappelemente/Akkordeons richtig umsetzen

45.1 Akkordeons zeigen und verstecken Inhalte nach Interaktion des Nutzers

45.2 Akkordeons für Menüs, FAQ-Listen und komplexe Formulare – vor allem mobil im Einsatz

45.3 Vorteile von Akkordeons

45.4 Nachteile von Akkordeons

45.5 Tipps für die Gestaltung von Akkordeons

46 Diagramme auswählen und gestalten

46.1 Wann Diagramm, wann Tabelle?

46.2 Das richtige Diagramm für meine Daten

46.3 Werte unterschiedlicher Skalen vergleichen

46.4 Formatierung nach Usability, nicht nach Ästhetik

47 (Mikro-)Animation sinnvoll einsetzen

47.1 Animation belebt

47.2 Was ist eigentlich Animation?

47.3 Anwendung von Animationen

47.4 Wie sieht eine gute Animation aus?

48 Suchfunktionen zielführend gestalten

48.1 Wofür werden Suchfunktionen eingesetzt?

48.2 Tipps für die Auffindbarkeit von Suchfunktionen

48.3 Tipps für die Gestaltung der Suchfunktion

48.4 Tipps zur Unterstützung des Nutzers bei der Sucheingabe

48.5 Tipps für eine eindeutige, gut strukturierte Trefferdarstellung

48.6 Alternativen

49 Filter und Facetten integrieren und positionieren

49.1 Filter grenzen schnell ein, Facetten unterstützen bei der Suche

49.2 Tipps für die Auswahl und Benennung von Filtern/Facetten

49.3 Tipps für die Gestaltung von Filtern/Facetten

50 Designsysteme, Styleguides und Pattern Libraries

50.1 Standards berücksichtigen

50.2 Wie unterscheiden sich Designsystem, Styleguide und Pattern Library?

50.3 Designsysteme nachhaltig etablieren

Stichwortverzeichnis

Rechtliche Hinweise

Über das Autorenteam

Usability und UX – Ihr Weg zum Erfolg

Wenn Sie dies lesen, haben Sie einen spannenden Weg vor sich. Sie werden erfahren, welche Werkzeuge wir für die nützlichsten halten, um großartige Anwendungen umzusetzen. Und Sie lesen alles darüber, wie man sie einsetzt und auch die kleinen Details perfekt hinbekommt.

Von der Notwendigkeit, Anwendungen benutzerfreundlich zu gestalten, muss man heute niemanden mehr überzeugen. Jeder Auftraggeber will für sein Produkt – ob Website oder App – optimale *Usability*. Und wer auf der Höhe der Zeit ist, der weiß auch, dass erfolgreiche Anwendungen noch mehr bieten müssen: ein rundum gelungenes Nutzungserlebnis, eine gute *User Experience*. Der amerikanische UX-Berater Fred Beecher sagt: »Früher war mein Job, dafür zu sorgen, dass die Dinge nicht nerven. Heute muss ich dafür sorgen, dass sie Spaß machen.«

Und genau darum geht es in diesem Buch. Wir wollen Ihnen zeigen, wie Sie beides erreichen: dass Ihre Anwendung die Nutzer nicht nervt und ihnen gleichzeitig sogar Spaß macht. Das ist in der Theorie gar nicht so schwierig. Aber im Tagesgeschäft müssen die Sachen dann schneller fertig sein als geplant, haben Sie doch ganz wichtige andere Dinge zuerst zu erledigen oder keine Erfahrung in einem bestimmten Bereich und keine Zeit, sich einzuarbeiten.

Auf den folgenden gut 600 Seiten geben wir Ihnen Tipps aus unserer eigenen Arbeitserfahrung, erzählen Ihnen, worauf es jeweils ankommt bei den Methoden und Techniken und worauf Sie bei der Umsetzung achten sollten. Damit schließlich eine Anwendung entsteht, die die Nutzer begeistert – und damit auch Sie und Ihre Chefs oder Auftraggeber.

Wer Sie sind

Wenn Sie *Websites konzipieren*, *Produktverantwortlicher für eine App* sind oder sich um die *Inhalte und den Betrieb einer Website* kümmern müssen, dann liegen Sie mit diesem Buch richtig. Auch wenn Sie als *Webdesigner*, *HTML-Profi*, *App-Entwickler* oder *Frontend-Programmierer* mehr wissen wollen darüber, wie eine Anwendung entsteht, die nicht nur pünktlich fertig wird und funktioniert, sondern die wirklich rund ist und die ihre Nutzer lieben.

Vorkenntnisse brauchen Sie keine – nur etwas Interesse an modernen Technologien, an Menschen und ihren Verhaltensweisen und an hochwertiger Umsetzung. Haben Sie Grundkenntnisse in HTML oder in Gestaltung, umso besser – Voraussetzung zum Verständnis ist das nicht. Das ist das Schöne am Bereich der User Experience: Jeder, der über sie nachdenkt, wird allein schon dadurch ein besseres Produkt entwickeln.

Warum Sie das lesen sollten

Als *Einsteiger in Usability und User Experience* lernen Sie die Grundlagen und wichtige Methoden sowie Details zu allen wichtigen Elementen der Nutzeroberfläche.

Als erfahrener UX-Experte finden Sie Anregungen, wie Sie Ihre Werkzeugsammlung erweitern, wie Sie noch mehr aus einzelnen Methoden herausholen und noch bessere Anwendungen konzipieren und umsetzen. Außerdem haben Sie mit diesem Buch eine übersichtliche Sammlung von *Best Practices* an der Hand. Bei Diskussionen im Team oder mit Auftraggebern bzw. Stakeholdern können Sie darauf zurückgreifen und nachlesen, wie Kollegen die jeweilige Frage sehen und welche Empfehlungen, Normen oder Untersuchungen es dazu gibt. Das alles in einem einheitlichen Stil, in der notwendigen Tiefe, praxisnah und mit hohem Qualitätsanspruch.

Wir haben mit diesem Werk ein Buch geschrieben, das wir selbst auch *als Referenz* zur Hand nehmen können, wenn wir die Details für eine konkrete Problematik nachsehen wollen. Oder wenn wir bei einem Usability-Review schnell eine Empfehlung geben wollen, wie groß ein Button sein muss, damit er auch mit dem Finger gut getroffen wird. Oder wie genau die Formulierungen der Usability-Kriterien in einer bestimmten Norm lauten.

Wichtig ist uns, zu vermitteln, dass User Experience einen umfassenden Ansatz verfolgt und viele Disziplinen für sie wichtig sind – z. B. Usability, Informationsarchitektur, Kognitionswissenschaft, Verkaufspsychologie, Marketing, Grafikdesign, Informatik und Texten.

Und wir wollen auch klarmachen, dass *User Experience Design* keine Dienstleistung ist, die man einfach dazubucht, so wie Usability nicht etwas ist, was man in seine Website »einbauen« kann.

Wenn Sie sich zertifizieren wollen

Planen Sie, ein Zertifikat zu erwerben, z. B. *Certified Professional for Usability and User Experience (CPUX)*, dann kann das Buch Ihnen helfen, die Hintergründe besser zu verstehen und damit den Lernstoff zu vertiefen. Dieses Buch ist ein Praxiswerk und erspart Ihnen nicht das Lernen für die theoretische Prüfung. Aber es kann Ihnen zeigen, wie die Methoden in echten Projekten angewandt werden, welche Hintergründe die gelernten Regeln haben und was zu beachten ist, wenn man davon ausgehend Anwendungen entwickeln will.

Im ganzen Buch finden Sie immer wieder Hinweise auf *wissenschaftliche Belege und Quellen* der Informationen in der Form von Kurzlinks *uux.jetzt/O...* Diese sind nützlich, wenn Sie ein Thema weiter vertiefen wollen – oder wenn es im Team Diskussionen gibt, warum wir die ein oder andere Empfehlung geben. Auch Vorlagen für Ihre eigenen Projekte haben wir so verknüpft.

Wie Sie von Usability und UX überzeugen

Der amerikanische Usability-Experte Jared Spool sagt: »Ich konnte noch niemals einen Manager davon überzeugen, in User Experience zu investieren.« Das klingt schockierend, hat Jared Spool doch schon 1988 die Firma *User Interface Engineering* gegründet – laut Wikipedia die größte der Branche weltweit. Außerdem ist Spool begnadeter Redner, er hat unzählige UX-Projekte geleitet und Firmen auf der ganzen Welt beraten. Und zu alledem tritt er in seiner Freizeit als Zauberer auf.

Wer, wenn nicht er, könnte von der Wichtigkeit der UX überzeugen? Spool meint: Das kann niemand. Er vergleicht das mit dem Rauchen: Jeder weiß, dass Rauchen schädlich ist. Einem Raucher muss man das nicht erklären, er wird in den meisten Fällen sogar verärgert sein, wenn man es versucht. Und genauso muss man einem Manager nicht erklären, wie wichtig UX ist.