

Regeln der Einfachheit

1. Regel: Reduce / Reduzieren

Durch bedachte Reduktion kann die Einfachheit eines Objekts bzw. eines Systems gewährleistet werden.

Kontext kann dies durch die Entfernung bzw. Versteckung von Funktionalität umgesetzt werden

2. Regel: Organize / Organisation

Durch eine gute Organisation des „vielen“ (z.B. Funktionalitäten) eines Systems bleibt das System überschaubar und wirkt damit einfacher

3. Regel: Time / Zeit

Wartezeiten erzeugen den Eindruck der Komplexität eines Systems. Fortschrittsanzeigen können die gefühlte Dauer verkürzen, das weitere hilft es Wartezeiten zu verkürzen oder diese zu verstecken.

4. Regel: Learn / Lernen

Das Wissen über ein System lässt dieses einfacher erscheinen. Durch den Entwurf intuitiver Erfahrungen hat der Benutzer ~~eine~~ eine bestimte Vertrautheit mit dem System und dieses wirkt einfacher.

5. Regel: Differences / Differenzen

Wenn ein System lediglich aus einfachen Teilen besteht wirken diese einfachen Teile komplexer. Sind neben vielen einfachen Teilen ~~an~~ wenige komplexe Teile, lassen die komplexen Teile das

Rest des Systems einfacher erscheinen.

6. Regel: Context / Kontext

Es sollten nur die Informationen angezeigt werden welche im aktuellen Kontext wichtig sind. Zu viele Informationen können den Benutzer überwältigen und dieses macht das System als komplexer war.

7. Regel: Emotion

Zu einfache Objekte werden oft als billig oder abstoßend angesehen. Durch mehr „Liebe“ oder „Zuneigung“ im Objekt wird dieses als besser angesehen.

8. Regel: Trust / Vertrauen

Einfache Schnittstellen werden als zuverlässiger wahrgenommen. Je mehr ein System über den Benutzer weiß, desto weniger muss dieser nachdenken.

9. Regel: Failure / Scheitern

Manche Dinge sind schwer zu vereinfachen. Durch „Return on failure“ (Rückkehr bei Misserfolg) können aus Fehlern gelernt werden.

10. Regel: The One / Nummer Eins

Entfernen des Offensichtlichen, Hinzufügen des Aussagekräftigen. Rückfall auf die erste Regel