10 Usability Heuristics:

1. Sichtbarkeit des Systemstatus

Ist die erste Heuristik, die ich hierfür ausgewählt habe. Diese Regel besagt in anderen Worten, dass das System (z. B. die Webseite) dem Nutzer (z. B. mir) immer eine zeitnahe Rückmeldung darüber geben sollte, was es gerade tut (z. B. Suchergebnisse laden). Eine wichtige Sache – gerade weil die Geduld der meisten Nutzer im Internet rasch an ihre Grenzen stößt, wenn sie darauf warten, dass die Seite einen Befehl o.ä. ausführt.

1. Übereinstimmung von System und Wirklichkeit

Ein System sollte die Sprache des Benutzers sprechen, in einer Form, mit der der Benutzer vertraut ist, und nicht mit systemorientierten Begriffen. Informationen sollten in natürlicher und logischer Reihenfolge dargestellt werden.

1. Nutzerkontrolle und Freiheit

Benutzer wählen Systemfunktionen oft versehentlich und benötigen somit einen klar gekennzeichneten »Notausgang«, um den ungewünschten Zustand ohne langen Dialog verlassen zu können. Die Funktionen »Rückgängig« und »Wiederholen« sollten unterstützt werden.

1. Beständigkeit und Standards

Benutzer sollten sich nicht fragen müssen, ob verschiedene Wörter, Situationen oder Aktionen dasselbe meinen. Plattformkonventionen sollten befolgt werden.

1. Fehlervermeidung

Ein sorgfältiges Design, das das Auftreten von Problemen verhindert, ist noch besser als gute Fehlermeldungen.

1. Wiedererkennung statt Erinnerung

Objekte, Aktionen und Optionen sollten sichtbar sein. Der Benutzer sollte sich Informationen nicht von einem Abschnitt des Dialogs bis zu einem anderen merken müssen. Instruktionen für den Systemgebrauch sollten leicht auffindbar sein.

1. Flexibilität und Effizienz

Akzeleratoren (»Programmzeitverkürzer«) können – von Laien unbemerkt – die Interaktion für Experten so beschleunigen, so dass ein System sowohl von Anfängern als auch erfahrenen Benutzern bedient werden kann. Benutzern sollte ermöglicht werden, häufige Aktionen auf sie zuzuschneiden.

1. Ästhetisches und minimalistisches Design

Dialoge sollten keine Informationen beinhalten, die irrelevant sind oder selten benötigt werden. Jede zusätzliche Informationseinheit in einem Dialog konkurriert mit den relevanten Informationen.

1. Hilfestellung beim Erkennen, Bewerten und Beheben von Fehlern

Benutzern sollte geholfen werden, Fehler zu erkennen, zu diagnostizieren, und sich von diesen wieder zu »erholen«: Fehlermeldungen sollten in einfacher Sprache formuliert sein, das Problem exakt beschreiben und eine konstruktive Lösung vorschlagen.

10.Hilfe und Dokumentation

Obwohl es besser ist, wenn ein System ohne Dokumentation verwendet werden kann, mag es notwendig sein, Hilfe und Dokumentation bereitzustellen. Diese Informationen sollten leicht zu durchsuchen und auf die Aufgabe des Benutzers fokussiert sein; zudem sollten sie konkrete Schritte, die vorgenommen werden müssen, aufzählen und dabei nicht zu umfangreich sein.

Links:

<https://meiert.com/de/publications/articles/20051218/>

<https://meiert.com/de/publications/articles/20051218/>

<https://www.usabilityblog.de/usability-heuristiken-in-der-praxis-teil1-geben-sie-den-nutzern-feedback-und-zwar-schnell/>