

Inhalt

Usability und UX – Ihr Weg zum Erfolg	25
---	----

TEIL I Was brauche ich, wenn ich anfangen zu konzipieren, zu gestalten oder zu programmieren?

1 Von der Usability zur User Experience 33

1.1 Usability als Erfolgsfaktor für gute digitale Produkte	34
--	----

1.2 User Experience als umfassendes Nutzungserlebnis	34
--	----

1.3 Abgrenzung zwischen Usability und User Experience	35
---	----

2 Erkenntnisse aus Studien, Forschung und Projekten liefern Fakten 37

2.1 Können wir nicht einfach den Nutzer fragen?	38
---	----

2.2 Wer schnell zum Ziel will, hält sich an den Weg	39
---	----

2.3 Wer setzt die Standards?	42
------------------------------------	----

3 Menschliche Wahrnehmung – Gestaltgesetze & Co. 45

3.1 Kurzzeitgedächtnis nicht überfordern	45
--	----

3.1.1 Millersches Gesetz – 7 plus/minus 2	45
---	----

3.1.2 Hicksches Gesetz (auch Hick-Hyman-Gesetz genannt)	46
---	----

3.2 Auswahl ist gut, aber zu viel ist schlecht	46
--	----

3.3 Menschliche Wahrnehmung – Gestaltgesetze	46
--	----

3.3.1 Nähe	46
------------------	----

3.3.2 Ähnlichkeit	47
-------------------------	----

3.3.3 Geschlossenheit	48
-----------------------------	----

3.3.4 Figur und Grund	48
-----------------------------	----

3.3.5	Symmetrie	49
3.3.6	Gemeinsame Region	49
3.3.7	Weitere Gestaltgesetze	50
3.4	Menschliche Wahrnehmung – weitere Erkenntnisse aus der Forschung	50
3.4.1	Banner-Blindheit	50
3.4.2	Fitts' Gesetz	51
3.4.3	Gutenberg-Diagramm und Z-Muster	51
3.4.4	F-Muster	52
3.4.5	Wir sind darauf geprägt, Gesichter zu erkennen	53
3.4.6	Wir entscheiden nicht rational	54
3.5	Sozialpsychologie	55
4	ISO 9241 & Co. – Normen und Gesetze rund um Usability	59
4.1	ISO 9241 – Ergonomie der Mensch-System-Interaktion	61
4.2	ISO 9241-210 – Prozess zur Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme	62
4.3	ISO 14915 – Softwareergonomie für Multimedia-Benutzungsschnittstellen	63
4.4	ISO 25000 – Software-Engineering – Qualitätskriterien und Bewertung von Softwareprodukten (SQuaRE) – Leitfaden für SQuaRE	64
4.5	ISO 9000 und 9001	65
4.6	Praxisrelevanz der Normen	65
4.7	Gibt es ein Usability-Gesetz?	66
4.7.1	Gesetzliche Regelungen	66
4.7.2	Freiwillige Vereinbarungen und Förderung	68
4.7.3	Sonderfall Medizin	69
4.8	Leichte Sprache und Einfache Sprache	69
4.8.1	Schreiben in Einfacher Sprache	70
4.8.2	Schreiben in Leichter Sprache	70

5	Das mobile Zeitalter und die Auswirkung auf interaktive Konzepte	73
5.1	Mit responsivem Design für verschiedene Endgeräte optimieren	74
5.2	Mobile First in die Konzeption einsteigen	74
5.3	Context First – den Nutzungskontext berücksichtigen	75
5.4	Touch und Gesten – mobile Interaktionsmechanismen	77
6	Von Smartphones, Smartwear und anderen Revolutionen	79
6.1	Gute Werkzeuge sind langlebig	80
6.2	Gute Werkzeuge sind anpassungsfähig	80
7	Nutzer in die Produktentwicklung einbinden: Der optimale Projektablauf	83
7.1	Nutzerzentrierte Entwicklung	83
7.2	Ein optimaler Projektablauf	84
8	Agil ans Ziel: Usability-Engineering in agilen Prozessen	87
8.1	Warum agile Entwicklung?	87
8.2	Wie geht agile Entwicklung?	88
8.3	Agile oder Lean?	89
8.4	Agiles Arbeiten in der Praxis	89

TEIL II Nutzer kennen lernen und für sie konzipieren

9 Fokusgruppen und Befragungen – Erkenntnisse über das derzeitige Nutzungsverhalten 95

9.1 Was sind Fokusgruppen? Was sind Befragungen?	95
9.1.1 Fokusgruppen	95
9.1.2 Befragungen	96
9.2 Wie führt man Fokusgruppen durch?	97
9.2.1 Rolle und Aufgaben des Moderators	97
9.2.2 Durchführung einer Fokusgruppe	98
9.3 Wie setzt man Befragungen auf?	99
9.3.1 Vorgehen bei quantitativen Befragungen	99
9.3.2 Erstellung eines Fragebogens	100

10 Vor-Ort-Beobachtungen und Tagebuchstudien – den Nutzer im Alltag beobachten 103

10.1 Nutzungskontextanalyse – wozu?	103
10.2 Was sind Vor-Ort-Beobachtungen und Tagebuchstudien?	104
10.2.1 Vor-Ort-Beobachtungen	104
10.2.2 Tagebuchstudien	105

11 Personas – aus Erkenntnissen prototypische Nutzer entwickeln 107

11.1 Was sind Personas?	107
11.2 Wie sehen Personas aus?	108
11.3 Wie macht man Personas?	111
11.3.1 Konsolidieren der User-Research-Daten	111
11.3.2 Vorgehen bei der qualitativen Auswertung	112
11.3.3 Vorgehen bei der quantitativen Auswertung	114
11.3.4 Tipps zur Anwendung: Arbeiten mit Personas	115
11.4 Wann setze ich Personas ein?	116

12	Card Sorting – Entwicklung der Informationsarchitektur	119
12.1	Was ist Card Sorting?	119
12.1.1	Offenes Card Sorting (generativer Ansatz)	121
12.1.2	Geschlossenes Card Sorting (evaluierender Ansatz)	122
12.1.3	Reverse Card Sorting oder Tree Testing (evaluierender Ansatz)	122
12.2	Wie läuft ein Card Sorting ab?	124
12.2.1	Stichprobengröße, Anzahl der Karten und Dauer der Session	124
12.2.2	Planung, Durchführung und Auswertung eines offenen Card Sortings	125
12.3	Wie sieht eine Informationsarchitektur aus? Was erhalten Sie als Ergebnis aus einem Workshop?	127
12.4	Wer sollte ein Card Sorting durchführen?	128
12.5	Wann setze ich Card Sorting ein?	128
13	Scribbles – erste Ideen auf dem Weg zum Design	129
13.1	Was sind Scribbles?	129
13.2	Wie sehen Scribbles aus?	130
13.3	Wie macht man Scribbles?	133
13.4	Tipps zum Zeichnen	133
13.5	Scribbeln mit dem Tablet	136
13.6	Kommentare, Dokumentation und Überarbeitung	137
13.7	Scribbeln im Team	138
13.8	Wer sollte scribbeln?	139
13.9	Wann setze ich Scribbles ein?	139
14	Wireframes – sich an das optimale Produkt annähern	141
14.1	Was heißt Wireframe?	141
14.2	Wozu Wireframes?	142

14.3 Programme für Wireframes	143
14.3.1 Axure und Balsamiq	143
14.3.2 Grafikprogramme	145
14.3.3 Office-Programme und Satzprogramme	146
14.4 Für welche Seiten brauche ich Wireframes?	147
14.5 Was in einen Wireframe gehört	147
14.6 Was nicht in einen Wireframe gehört	149
14.6.1 Low-, Medium- und High-Fidelity-Wireframes	150
14.7 Was manchmal in einen Wireframe gehört	150
14.8 Responsives Design und Wireframes	151
14.9 Arbeitserleichterung für die Entwickler	153
14.10 Bibliotheken zur eigenen Arbeitserleichterung	153
14.11 Wie geht es weiter mit den Wireframes?	154

15 Papierprototypen – Ideen schnell greifbar machen 157

15.1 Was sind Papierprototypen?	157
15.2 Wie erstelle ich einen Papierprototyp?	158
15.2.1 Vorgehen bei der Erstellung	158
15.2.2 Benötigtes Material	161
15.2.3 Unterstützende Tools und Vorlagen	162
15.3 Was ist bei einem Test eines Papierprototyps zu bedenken?	163
15.4 Wann setze ich Papierprototypen ein?	164

16 Mockups und Prototypen – konkretisieren, visualisieren, designen 165

16.1 Was sind Mockups, was Prototypen?	165
16.1.1 Mockups	165
16.1.2 Prototypen	166

16.2	Wie sehen Prototypen aus?	167
16.2.1	Detailierungsgrad des Prototyps	167
16.2.2	Ausbau des Prototyps entlang des Entwicklungsprozesses	167
16.3	Wie erstelle ich einen Prototyp?	169
16.3.1	Vorüberlegungen zum Prototyp	169
16.3.2	Auswahl eines Prototyping-Tools	171
16.3.3	Erstellen des Prototyps	173
16.4	Wann setze ich Prototypen ein?	174
16.4.1	Rapid Prototyping	175

17 Usability-Tests – der Klassiker unter den Nutzertests 177

17.1	Was sind Usability-Tests? Welche Formen gibt es?	178
17.1.1	Kriterien zur Unterscheidung von Usability-Tests	180
17.1.2	Aufbau eines Usability-Labors	181
17.1.3	Thinking-aloud-Methode oder Protokolle lauten Denkens	182
17.1.4	Eyetracking (Blickverlaufsmessung)	183
17.1.5	Quantitative Werte im Usability-Test	185
17.2	Wie läuft ein Usability-Test ab?	186
17.2.1	Vorüberlegungen	187
17.2.2	Studienkonzeption	187
17.2.3	Erstellen des Interviewleitfadens	188
17.2.4	Anzahl der Testpersonen, Größe der Stichprobe	189
17.2.5	Rekrutierung der Testpersonen	190
17.2.6	Pretest und Vorbereitungen für die Einzelinterviews	191
17.2.7	Erhebung, Durchführung der Einzelinterviews	192
17.2.8	(Interner) Ergebnis-Workshop, Wrap-up	192
17.2.9	Datenanalyse und -interpretation	193
17.2.10	Bericht	194
17.3	Wer sollte Usability-Tests durchführen?	195
17.3.1	Anforderungen an Interviewer	196
17.3.2	Anforderungen an Beobachter	197
17.4	Wann setze ich Usability-Tests ein?	198

18 Remote-Usability-Tests – von zuhause aus testen lassen	199
18.1 Was sind Remote-Usability-Tests?	199
18.1.1 Asynchroner Remote-Usability-Test (aRUT)	200
18.1.2 Synchroner Remote-Usability-Test (sRUT)	201
18.1.3 Mobile Remote-Usability-Tests	202
18.2 Wie läuft ein Remote-Usability-Test ab?	203
18.3 Wann setze ich Remote-Usability-Tests ein?	204
19 Guerilla-Usability-Tests – informell und schnell Erkenntnisse sammeln	207
19.1 Warum Guerilla?	207
19.1.1 Wann Guerilla-Tests nicht das Richtige sind	208
19.2 Wie finde ich Probanden?	209
19.3 Was kann ich testen?	211
19.4 Tipps für die Durchführung	211
19.5 Auswerten und präsentieren	212
20 Usability-Reviews – Expertenmeinung einholen statt Nutzer rekrutieren	213
20.1 Was sind Usability-Reviews?	213
20.1.1 Cognitive Walkthrough (aufgabenbasierter Ansatz)	213
20.1.2 Heuristische Evaluation (richtlinienbasierte Herangehensweise)	214
20.1.3 Usability-Review als Grundlage für weitere Methoden	215
20.2 Wie läuft ein Usability-Review ab?	215
20.3 Wer sollte einen Usability-Review durchführen?	217
20.4 Wann setze ich Usability-Reviews ein?	217

21 A/B-Tests – Varianten gegeneinander antreten lassen	219
21.1 Was bringen A/B-Tests?	220
21.2 Was kann man alles testen?	220
21.3 Was kann man nicht testen?	221
21.4 Wie sieht eine gute Fragestellung aus?	222
21.5 Wie definiere ich Erfolg?	223
21.6 Bitte nicht stören – Fehlerquellen ausschließen	224
21.7 Wie viele Testpersonen/Aufrufe brauche ich?	224
21.7.1 Woher weiß ich, dass es statistisch stimmt?	224
21.7.2 Darf ich A/B-Tests vorzeitig abbrechen?	227
21.8 Ergebnisse mit Hirn interpretieren	227
21.9 Womit testen? – Tools	228
21.10 Erkenntnisse in Verbesserungen umsetzen	228

22 Analytics – aus dem aktuellen Nutzerverhalten lernen 231

22.1 Was kann man alles messen?	231
22.1.1 Standard-Tracking	233
22.1.2 Ereignisse und Ereignisfluss	234
22.1.3 Verweildauer, Ladegeschwindigkeit	234
22.1.4 Verhaltensfluss, Ereignisfluss	235
22.1.5 Ziele und Trichter	237
22.2 Womit analysieren? – Tools	238

23 Struktur der Anwendung – Informations- und Navigationsarchitektur 239

23.1 Grobsortierung der Inhalte	240
---------------------------------------	-----

23.2 Feingliederung der Inhalte	240
23.2.1 Welche Gliederung verstehen meine Nutzer?	241
23.2.2 Was tun mit nicht einzuordnenden Bereichen?	242
23.2.3 Schaffen Sie mehrere Wege zum Ziel	242
23.3 Sitestruktur festlegen und darstellen	242
23.4 Zeichnen der Sitemap	243
23.5 Zeige ich die Sitemap auf der Site?	244
23.6 Navigation für den Nutzer planen	244

24 Ordnung auf den Seiten – Gestaltungsraster und responsives Design 249

24.1 Gestaltungsraster helfen beim Anordnen von Inhalten und Elementen auf den Seiten	249
24.2 Wie ein Rastersystem aufgebaut ist	251
24.3 Was bedeutet responsives Webdesign?	254
24.4 Das sollten Sie bei der Konzeption responsiver Websites bedenken	256
24.4.1 Wo soll die Anwendung überhaupt laufen?	257
24.4.2 Flexible Grids statt fester Gestaltungsraster	258
24.4.3 Flexible Typografie statt fester Schriftgröße	259
24.4.4 Skalierbare Bilder statt fester Bildgrößen	261

TEIL III Usability-Guidelines – Anleitung für die Umsetzung

25 Navigationskonzepte – Mega-Dropdowns, Flyouts, Hamburger-Menü, Off-Canvas	265
25.1 Horizontale Navigationsleisten und Tableiste	265
25.2 Navigationsmenü mit Burger-Icon, Hamburger-Menü	267
25.3 Navigationshub	269

25.4	Mega-Dropdown-Menü	270
25.5	Akkordeon-Menü	272
25.6	Off-Canvas-Navigation, Off-Canvas-Flyout	273

26 Kopfzeilen – Header nutzenstiftend umsetzen 275

26.1	Zentrale Elemente eines Headers auswählen und erwartungskonform platzieren	275
26.1.1	Logo	275
26.1.2	Suchfunktion	276
26.1.3	Sprachwahl	276
26.1.4	Warenkorb	277
26.1.5	Metanavigation, übergreifende Funktionalitäten	277
26.2	Darstellung auf mobilen Endgeräten	278
26.3	Headerverhalten im Navigationsfluss	278

27 Fußzeilen – Footer nutzenstiftend gestalten 281

27.1	Elemente zweckgebunden im Footer platzieren	281
27.1.1	Metanavigation	281
27.1.2	Kontaktdaten	283
27.1.3	Sitemap	284
27.1.4	Newsletter-Anmeldung	284
27.1.5	Social Media	285
27.1.6	Sprungmarken nach oben	285
27.2	Darstellung auf mobilen Endgeräten	285

28 Farbe, Ästhetik und Usability 287

28.1	Was ist Farbe überhaupt?	288
28.2	Welche Wirkung hat Farbe?	291
28.3	Die richtigen Farben für meine Nutzer finden	292

28.4 Fehler bei der Farbwahl vermeiden	294
28.4.1 Zu wenig Kontrast	294
28.4.2 Ist Schwarzweiß zu intensiv?	295
28.4.3 Zu geringe Unterscheidbarkeit – nicht nur bei Rot-Grün- Sehschwäche	296

29 Schriftarten und Textformatierung 297

29.1 Von Punkten und Pixeln – Grundlagen der Darstellung	298
29.1.1 Pixel ist nicht gleich Pixel	301
29.2 Das Bildschirm-Grundstück – Screen Real Estate	301
29.3 Die richtige Schriftart aussuchen	302
29.3.1 Fonts schaffen Vertrauen	303
29.3.2 Sind Schriften mit Serifen besser leserlich?	304
29.4 Schriftarten gut kombinieren	304
29.5 Wie groß sollte Fließtext sein?	305
29.6 Großbuchstaben und andere Hervorhebungen	306
29.7 Blocksatz niemals, zentriert selten	307
29.8 Die richtige Zeilenbreite	308
29.9 Der richtige Zeilenabstand	308
29.10 Typografie für Legastheniker	309

30 Sprachwahl und mehrsprachige Sites 311

30.1 Sprachumschaltung bei Apps	311
30.2 Sprachumschaltung bei Websites	312
30.2.1 Position des Sprachumschalters	313
30.2.2 Gestaltung und Beschriftung des Sprachumschalters	315
30.2.3 Funktion des Umschalters	316
30.2.4 Konzeption der Mehrsprachigkeit	316
30.2.5 Design/Gestaltung der Mehrsprachigkeit	317
30.2.6 SEO (Suchmaschinenoptimierung)	319

31	Nutzerfreundlich schreiben	321
31.1	Vorgehen beim Schreiben	322
31.1.1	Ihre Zielgruppe	323
31.1.2	Der Ton/die Tonalität	323
31.1.3	Ihr Ziel	323
31.1.4	Der Einstieg	323
31.1.5	Das Ende – die Handlungsaufforderung	324
31.1.6	Die Gliederung	324
31.2	Wie schreibe ich lesbaren und verständlichen Text?	325
31.3	Überschriften	328
31.4	Listen und Kästen	329
31.5	Tabellen, Diagramme, Bilder und Videos	329
31.6	Hervorhebungen	330
31.7	Text und SEO	330
32	Bilder für Benutzer auswählen	333
32.1	Was ist eigentlich ein Bild?	333
32.2	Wofür brauchen wir Bilder?	333
32.3	Vorteile von Bildern	336
32.4	Nachteile von Bildern	337
32.5	Tipps für richtigen Einsatz und Auswahl von Bildern	338
32.5.1	Die falschen Fotos erkennen	340
32.5.2	Die richtigen Fotos finden	341
32.5.3	Schöne Fotos sind erlaubt	343
32.5.4	Woher die Fotos nehmen?	344
32.6	Tipps für die nutzerfreundliche Darstellung von Bildern	344
32.6.1	Crashkurs Bildbeschnitt	345
32.6.2	Bilder sinnvoll auf der Seite platzieren	348
32.6.3	Bilder auf verschiedenen Bildschirmgrößen richtig darstellen	349

33	Bildbühne, Karussell, Slideshow – mehrere Bilder an einer Stelle	355
33.1	Was ist eine Bildbühne?	355
33.2	Wann nutzt man Bildbühnen?	355
33.2.1	Sonderfall Fotopräsentation – klassische Diaschau	357
33.3	Vorteile von Bildbühnen	358
33.4	Nachteile von Bildbühnen	358
33.5	Tipps für die Gestaltung von Bildbühnen	359
33.5.1	Fünf oder weniger Elemente	359
33.5.2	Klare Fotos	360
33.5.3	Deutliche Beschriftung	361
33.5.4	Klare Verortung	362
33.5.5	Klare Navigation	363
33.5.6	Kontrolle durch den Nutzer	363
33.5.7	Gutes Timing	364
33.5.8	Sinnvolles Ladeverhalten	365
33.5.9	Klaren Fokus oder Übersicht geben	365
33.5.10	Technisch zeitgemäße Umsetzung	365
33.6	Alternativen	365
33.6.1	Konzentration auf das Wesentliche	365
33.6.2	Hero Shots	366
33.6.3	Bilder untereinander	366
33.6.4	Führung über die Seite	366
33.6.5	Themenkacheln	367
34	Icons aussagekräftig auswählen	369
34.1	Icons nutzenstiftend einsetzen	369
34.2	Icon mit oder ohne Label – das ist die Frage	370
34.3	Labels bei Icons bewusst positionieren	372
34.4	Icons eindeutig gestalten	374

35	Links und Buttons formatieren und formulieren	377
35.1	Welche Links biete ich an?	378
35.2	Wo kommen Links hin?	378
35.3	Wie sehen Links aus?	379
35.4	Links formulieren	380
35.5	Seitennamen	381
35.6	Dateinamen, URLs und Pfade	382
35.7	Buttons – Schaltflächen, Tasten oder Knöpfe?	382
35.8	Nicht jeder ist gleich wichtig – Hierarchie	384
35.8.1	Position und Text	385
35.8.2	Die Handlungsaufforderung – Call to Action	388
35.9	Man sieht nicht immer gleich aus – Button-Zustände	389
35.10	Klick – Buttons und Sound	392
35.11	Wie groß darf's denn sein?	392
35.12	Spezielle Buttons – Checkboxes, Radiobuttons, Selektoren	394
36	Formulare zielführend realisieren	397
36.1	Formulare – vielfach angewandt und benannt	397
36.2	Wofür werden Formulare eingesetzt?	398
36.3	Tipps für die Gestaltung von Formularen	403
36.3.1	Übersichtliche, schnell erfassbare Struktur des Formulars	403
36.3.2	Eingabefelder ausreichend groß gestalten	406
36.3.3	Formularelemente und Auswahloptionen richtig wählen	406
36.3.4	Pflichtfelder ausweisen	407
36.3.5	Beschriftungen (Labels) platzieren	408
36.4	Tipps zur Unterstützung des Nutzers bei der Eingabe	408
36.4.1	Anforderungen an Eingaben klar erkennbar machen	409
36.4.2	Auswahloptionen ein-/ausblenden	409
36.4.3	Validierung als Feedback für den Nutzer	410
36.4.4	Fehlermeldungen/Hilfe bei fehlerhaften Eingaben	411

36.5	Tipps zur Unterstützung des Nutzers beim Abschicken des Formulars (Aktionen)	411
36.5.1	Buttons platzieren und gestalten	412
36.5.2	Fortschrittsanzeige bei mehrseitigen Formularen einbinden	412

37 Labels und Auszeichnungen formulieren und positionieren 415

37.1	Labels zielführend positionieren	415
37.1.1	Label oberhalb des Eingabefelds	416
37.1.2	Label links vom Eingabefeld, linksbündig	417
37.1.3	Label links vom Eingabefeld, rechtsbündig	418
37.1.4	Label innerhalb des Eingabefelds	418
37.2	Labels verständlich formulieren	420

38 Fehlermeldungen hilfreich umsetzen 423

38.1	Fehlern vorbeugen (Inline-Validierung)	423
38.2	Fehlermeldungen optimal positionieren	425
38.3	Fehlermeldungen aufmerksamkeitsstark gestalten	426
38.4	Fehlermeldungen verständlich formulieren	427

39 Listen und Tabellen formatieren 429

39.1	Listen lockern Texte auf	429
39.2	Von eindimensionalen zu mehrdimensionalen Listen	429
39.3	Von Listen zu Tabellen	430
39.4	Listen fürs Lesen formatieren	431
39.5	Was kommt nach der Liste?	433
39.6	Keine Liste ohne Sortierung	434

39.7	Lange Listen bändigen	435
39.8	Listen filtern und Spalten ein-/ausblenden	436
39.9	Vergleichstabellen, die zum Kauf motivieren	438

40 Aufklappelemente/Akkordeons richtig umsetzen 441

40.1	Akkordeons zeigen und verstecken Inhalte nach Interaktion des Nutzers	441
40.2	Akkordeons für Menüs, FAQ-Listen und komplexe Formulare – vor allem mobil im Einsatz	442
40.3	Vorteile von Akkordeons	444
40.4	Nachteile von Akkordeons	445
40.5	Tipps für die Gestaltung von Akkordeons	445
40.5.1	Bedienmechanismus für den Nutzer steuerbar realisieren	446
40.5.2	Elemente ausreichend groß gestalten	446
40.5.3	Animationen erkennbar einsetzen	446
40.5.4	Nächsten Inhaltsbereich im Akkordeon schnell ansteuern	446
40.5.5	Bedienelemente auswählen	447
40.5.6	Bedienelemente erwartungskonform platzieren	449

41 (Mikro-)Animation sinnvoll einsetzen 451

41.1	Animation belebt	451
41.2	Was ist eigentlich Animation?	451
41.3	Anwendung von Animationen	453
41.3.1	Wann sind Animationen sinnvoll?	454
41.4	Wie sieht eine gute Animation aus?	455
41.4.1	Vorsicht mit Humor	456
41.4.2	Sound oder nicht?	456
41.4.3	Das richtige Timing	457

42	Suchfunktionen zielführend gestalten	461
42.1	Was ist eine Suchfunktion?	461
42.2	Wofür werden Suchfunktionen eingesetzt?	462
42.2.1	Sonderfall kontextuelle Suche	463
42.3	Tipps für die Auffindbarkeit von Suchfunktionen	464
42.3.1	Erwartungskonforme Platzierung	464
42.3.2	Portalübergreifend zugänglich machen	465
42.4	Tipps für die Gestaltung der Suchfunktion	465
42.4.1	Mindestens ein Such-Button	465
42.4.2	Gestaltung des Lupensymbols	465
42.5	Tipps zur Unterstützung des Nutzers bei der Sucheingabe	466
42.5.1	Den gesamten Inhalt berücksichtigen	466
42.5.2	Vorbelegung des Suchfelds	466
42.5.3	Autosuggest/Autocomplete anbieten	467
42.6	Tipps für eine eindeutige, gut strukturierte Trefferdarstellung	468
42.6.1	Listenform mit zentralen Angaben	468
42.6.2	Sortieren der Ergebnisse	468
42.6.3	Trefferdarstellung inklusive Anzeige der Suchwörter mit Ergebnissen	469
42.6.4	Nachfiltern der Suchergebnisse	470
42.6.5	Umgang mit null Treffern	472
42.7	Tipps für eine technisch zeitgemäße Umsetzung	473
42.7.1	Stammwort-Reduktion	473
42.7.2	Did-you-mean-Funktion	473
42.8	Alternativen	475
43	Filter und Facetten integrieren und positionieren	477
43.1	Filter grenzen schnell ein, Facetten unterstützen bei der Suche	477
43.2	Unerlässlich im Onlinehandel und auch sonst weitverbreitet	480
43.3	Tipps für die Auswahl und Benennung von Filtern/Facetten	481
43.3.1	Filterkriterien sinnvoll auswählen und strukturieren	482
43.3.2	Filterkriterien selbsterklärend benennen	484

43.4	Tipps für die Gestaltung von Filtern/Facetten	484
43.4.1	Erwartungskonform positionieren	484
43.4.2	Filtermechanismus kenntlich machen	486
43.4.3	Filter/Facetten nutzerfreundlich gestalten	488
43.4.4	Filter auswählen und zurücksetzen	488
44	Standards und Styleguides	491
44.1	Standards berücksichtigen	491
44.1.1	Warum Standards Sinn machen	492
44.1.2	Wie Sie Konsistenz in Ihrer Anwendung erreichen	492
44.2	Styleguides nachhaltig etablieren	494
44.2.1	Das macht Styleguides aus	494
44.2.2	Inhalte und typischer Aufbau eines Styleguides	495
Index		499