

# Auf einen Blick

## TEIL I

Was brauche ich, wenn ich anfangen zu konzipieren,  
zu gestalten oder zu programmieren? ..... 29

## TEIL II

Nutzer kennenlernen und für sie konzipieren ..... 95

## TEIL III

Usability-Guidelines – Anleitung für die Umsetzung ..... 271

# Inhalt

Usability und UX – Ihr Weg zum Erfolg .....	21
---	----

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

### **1 Von der Usability zur User Experience** 31

1.1 Usability als Erfolgsfaktor für gute digitale Produkte .....	32
1.2 User Experience als umfassendes Nutzungserlebnis .....	32
1.3 Abgrenzung zwischen Usability und User Experience .....	33

### **2 Erkenntnisse aus Studien, Forschung und Projekten liefern Fakten** 35

2.1 Können wir nicht einfach den Nutzer fragen? .....	36
2.2 Wer schnell zum Ziel will, hält sich an den Weg .....	37
2.3 Wer setzt die Standards? .....	40

### **3 Menschliche Wahrnehmung – Gestaltgesetze & Co.** 43

3.1 Kurzzeitgedächtnis nicht überfordern .....	43
3.2 Auswahl ist gut, aber zu viel ist schlecht .....	44
3.3 Menschliche Wahrnehmung – Gestaltgesetze .....	44
3.4 Menschliche Wahrnehmung – weitere Erkenntnisse aus der Forschung	48
3.5 Sozialpsychologie .....	52

<b>4</b>	<b>ISO 9241 &amp; Co. – Normen und Gesetze rund um Usability</b>	<b>57</b>
4.1	ISO 9241 – Ergonomie der Mensch-System-Interaktion .....	59
4.2	ISO 9241-210 – Prozess zur Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme .....	60
4.3	ISO 14915 – Software-Ergonomie für Multimedia-Benutzungsschnittstellen .....	61
4.4	ISO 25000 – Software-Engineering – Qualitätskriterien und Bewertung von Softwareprodukten .....	62
4.5	ISO 9000 und 9001 .....	63
4.6	Praxisrelevanz der Normen .....	63
4.7	Gibt es ein Usability-Gesetz? .....	63
4.8	Leichte Sprache & Einfache Sprache .....	67
<b>5</b>	<b>Das mobile Zeitalter und die Auswirkung auf interaktive Konzepte</b>	<b>71</b>
5.1	Mit responsivem Design für verschiedene Endgeräte optimieren .....	73
5.2	Mobile First in die Konzeption einsteigen .....	73
5.3	Context First – den Nutzungskontext berücksichtigen .....	74
5.4	Touch, Gesten und Sprache – mobile Interaktionsmechanismen .....	75
<b>6</b>	<b>Von Smartwear, Sprachsteuerung &amp; anderen Revolutionen</b>	<b>77</b>
6.1	Gute Werkzeuge sind langlebig .....	78
6.2	Gute Werkzeuge sind anpassungsfähig .....	79
6.3	Praxisbeispiel Sprachsteuerung – Wizard of Oz .....	79
6.4	Alles ist testbar – von Smartwear bis zum Internet of Things .....	80
6.5	Herausforderungen bei der Konzeption für neue Geräte .....	81

**7 Nutzer in die Produktentwicklung einbinden:  
der optimale Projektablauf** 83

**7.1 Nutzerzentrierte Entwicklung** ..... 83

**7.2 Ein optimaler Projektablauf** ..... 84

**7.3 Aller Anfang ist schwer – UX-Reifegrad im Unternehmen steigern** ..... 86

**8 Agil ans Ziel: Usability Engineering in  
agilen Prozessen** 89

**8.1 Warum agile Entwicklung?** ..... 89

**8.2 Wie geht agile Entwicklung?** ..... 90

**8.3 Agil oder Lean?** ..... 91

**8.4 Agiles Arbeiten in der Praxis** ..... 91

**TEIL II Nutzer kennenlernen und für sie konzipieren**

**9 Fokusgruppen und Befragungen – Erkenntnisse  
über das derzeitige Nutzungsverhalten** 97

**9.1 Was sind Fokusgruppen? Was sind Befragungen?** ..... 97

**9.2 Wie führt man Fokusgruppen durch?** ..... 99

**9.3 Wie setzt man Befragungen auf?** ..... 103

**10 Vor-Ort-Beobachtungen und Tagebuchstudien –  
den Nutzer im Alltag beobachten** 109

**10.1 Nutzungskontextanalyse – wozu?** ..... 109

**10.2 Was sind Vor-Ort-Beobachtungen und Tagebuchstudien?** ..... 110

<b>11</b>	<b>Personas – aus Erkenntnissen prototypische Nutzer entwickeln</b>	113
<b>11.1</b>	<b>Was sind Personas?</b>	113
<b>11.2</b>	<b>Wie sehen Personas aus?</b>	114
<b>11.3</b>	<b>Wie macht man Personas?</b>	117
<b>11.4</b>	<b>Wann setze ich Personas ein?</b>	122
<b>12</b>	<b>Mapping-Methoden – Interaktionen des Nutzers strukturiert erfassen</b>	125
<b>12.1</b>	<b>Welche Mapping-Methoden gibt es?</b>	125
<b>12.2</b>	<b>Wann setze ich welche Map ein?</b>	130
<b>12.3</b>	<b>Wie sieht eine Customer Journey Map genau aus?</b>	131
<b>12.4</b>	<b>Wie erstellt man eine Customer Journey Map?</b>	133
<b>13</b>	<b>Card Sorting – Entwicklung der Informationsarchitektur</b>	135
<b>13.1</b>	<b>Was ist Card Sorting?</b>	135
<b>13.2</b>	<b>Wie läuft ein Card Sorting ab?</b>	140
<b>13.3</b>	<b>Wie sieht eine Informationsarchitektur aus? Was erhalten Sie als Ergebnis aus einem Workshop?</b>	143
<b>13.4</b>	<b>Wer sollte ein Card Sorting durchführen?</b>	143
<b>13.5</b>	<b>Wann setze ich Card Sorting ein?</b>	144
<b>14</b>	<b>Scribbles – erste Ideen auf dem Weg zum Design</b>	145
<b>14.1</b>	<b>Was sind Scribbles?</b>	145
<b>14.2</b>	<b>Wie sehen Scribbles aus?</b>	146

<b>14.3</b>	<b>Wie macht man Scribbles?</b> .....	149
<b>14.4</b>	<b>Tipps zum Zeichnen</b> .....	149
<b>14.5</b>	<b>Scribbeln mit dem Tablet</b> .....	152
<b>14.6</b>	<b>Kommentare, Dokumentation und Überarbeitung</b> .....	153
<b>14.7</b>	<b>Scribbeln im Team</b> .....	154
<b>14.8</b>	<b>Wer sollte scribbeln?</b> .....	155
<b>14.9</b>	<b>Wann setze ich Scribbles ein?</b> .....	155

## **15 Wireframes – sich an das optimale Produkt annähern** 157

---

<b>15.1</b>	<b>Was heißt Wireframe?</b> .....	157
<b>15.2</b>	<b>Wozu Wireframes?</b> .....	158
<b>15.3</b>	<b>Programme für Wireframes</b> .....	159
<b>15.4</b>	<b>Für welche Seiten brauche ich Wireframes?</b> .....	163
<b>15.5</b>	<b>Was in einen Wireframe gehört</b> .....	163
<b>15.6</b>	<b>Was nicht in einen Wireframe gehört</b> .....	165
<b>15.7</b>	<b>Was manchmal in einen Wireframe gehört</b> .....	166
<b>15.8</b>	<b>Responsives Design und Wireframes</b> .....	168
<b>15.9</b>	<b>Arbeitserleichterung für die Entwickler</b> .....	169
<b>15.10</b>	<b>Bibliotheken zur eigenen Arbeitserleichterung</b> .....	170
<b>15.11</b>	<b>Wie geht es weiter mit den Wireframes?</b> .....	170

## **16 Papierprototypen – Ideen schnell greifbar machen** 173

---

<b>16.1</b>	<b>Was sind Papierprototypen?</b> .....	173
<b>16.2</b>	<b>Wie erstelle ich einen Papierprototyp?</b> .....	174
<b>16.3</b>	<b>Was ist bei einem Test eines Papierprototyps zu bedenken?</b> .....	179
<b>16.4</b>	<b>Wann setze ich Papierprototypen ein?</b> .....	180

<b>17</b>	<b>Mockups und Prototypen – konkretisieren, visualisieren, designen</b>	<b>181</b>
<b>17.1</b>	<b>Was sind Mockups, was Prototypen?</b>	<b>181</b>
<b>17.2</b>	<b>Wie sehen Prototypen aus?</b>	<b>183</b>
<b>17.3</b>	<b>Wie erstelle ich einen Prototyp?</b>	<b>185</b>
<b>17.4</b>	<b>Wann setze ich Prototypen ein?</b>	<b>190</b>
<b>18</b>	<b>Design Sprints, Design Thinking und ausgewählte Ideation-Methoden: Projektideen entwickeln und validieren</b>	<b>193</b>
<b>18.1</b>	<b>Was ist ein Design Sprint?</b>	<b>193</b>
<b>18.2</b>	<b>Was ist Design Thinking?</b>	<b>197</b>
<b>18.3</b>	<b>Ausgewählte Kreativitäts- und Ideation-Techniken</b>	<b>199</b>
<b>19</b>	<b>Usability-Tests – der Klassiker unter den Nutzertests</b>	<b>203</b>
<b>19.1</b>	<b>Was sind Usability-Tests? Welche Formen gibt es?</b>	<b>204</b>
<b>19.2</b>	<b>Wie läuft ein Usability-Test ab?</b>	<b>212</b>
<b>19.3</b>	<b>Wer sollte Usability-Tests durchführen?</b>	<b>221</b>
<b>19.4</b>	<b>Wann setze ich Usability-Tests ein?</b>	<b>223</b>
<b>20</b>	<b>Remote-Usability-Tests – von zuhause aus testen lassen</b>	<b>225</b>
<b>20.1</b>	<b>Was sind Remote-Usability-Tests?</b>	<b>225</b>
<b>20.2</b>	<b>Wie läuft ein Remote-Usability-Test ab?</b>	<b>229</b>
<b>20.3</b>	<b>Wann setze ich Remote-Usability-Tests ein?</b>	<b>231</b>

<b>21 Guerilla-Usability-Tests – informell und schnell Erkenntnisse sammeln</b>	233
<b>21.1 Warum Guerilla?</b>	233
<b>21.2 Wie finde ich Probanden?</b>	235
<b>21.3 Was kann ich testen?</b>	237
<b>21.4 Tipps für die Durchführung</b>	237
<b>21.5 Auswerten und präsentieren</b>	238
<b>22 Usability-Reviews – Expertenmeinung einholen statt Nutzer rekrutieren</b>	239
<b>22.1 Was sind Usability-Reviews?</b>	239
<b>22.2 Wie läuft ein Usability-Review ab?</b>	241
<b>22.3 Wer sollte einen Usability-Review durchführen?</b>	243
<b>22.4 Wann setze ich Usability-Reviews ein?</b>	243
<b>23 A/B-Tests – Varianten gegeneinander antreten lassen</b>	245
<b>23.1 Was bringen A/B-Tests?</b>	246
<b>23.2 Was kann man alles testen?</b>	246
<b>23.3 Was kann man nicht testen?</b>	247
<b>23.4 Wie sieht eine gute Fragestellung aus?</b>	248
<b>23.5 Wie definiere ich Erfolg?</b>	249
<b>23.6 Bitte nicht stören – Fehlerquellen ausschließen</b>	250
<b>23.7 Wie viele Testpersonen/Aufrufe brauche ich?</b>	250
<b>23.8 Ergebnisse mit Hirn interpretieren</b>	253
<b>23.9 Womit testen? – Tools</b>	254
<b>23.10 Erkenntnisse in Verbesserungen umsetzen</b>	254



<b>24</b>	<b>Analytics – aus dem aktuellen Nutzerverhalten lernen</b>	257
<b>24.1</b>	<b>Was kann man alles messen?</b>	257
<b>24.2</b>	<b>Womit analysieren? – Tools</b>	264
<b>25</b>	<b>Metriken</b>	265
<b>25.1</b>	<b>Warum Metriken für UX?</b>	265
<b>25.2</b>	<b>Statistik auch für kleine Stichproben</b>	266
<b>25.3</b>	<b>Die richtigen Metriken auswählen</b>	267
<b>25.4</b>	<b>Signifikanz – ein Wort zur Statistik</b>	270
<b>TEIL III</b>	<b>Usability-Guidelines – Anleitung für die Umsetzung</b>	
<b>26</b>	<b>Struktur der Anwendung – Informations- und Navigationsarchitektur</b>	273
<b>26.1</b>	<b>Grobsortierung der Inhalte</b>	274
<b>26.2</b>	<b>Feingliederung der Inhalte</b>	274
<b>26.3</b>	<b>Sitestructur festlegen und darstellen</b>	276
<b>26.4</b>	<b>Zeichnen der Sitemap</b>	277
<b>26.5</b>	<b>Zeige ich die Sitemap auf der Site?</b>	278
<b>26.6</b>	<b>Navigation für den Nutzer planen</b>	278
<b>27</b>	<b>Ordnung auf den Seiten – Gestaltungsraster und responsives Design</b>	281
<b>27.1</b>	<b>Gestaltungsraster helfen beim Anordnen von Inhalten und Elementen auf den Seiten</b>	281

<b>27.2</b>	<b>Wie ein Rastersystem aufgebaut ist .....</b>	<b>283</b>
<b>27.3</b>	<b>Was bedeutet responsives Webdesign? .....</b>	<b>286</b>
<b>27.4</b>	<b>Das sollten Sie bei der Konzeption responsiver Websites bedenken .....</b>	<b>288</b>

## **28 Navigationskonzepte – Mega-Dropdowns, Flyouts, Hamburger-Menü, Off-Canvas** **295**

<b>28.1</b>	<b>Horizontale Navigationsleisten und Tableiste .....</b>	<b>295</b>
<b>28.2</b>	<b>Navigationsmenü mit Burger-Icon, Hamburger-Menü .....</b>	<b>297</b>
<b>28.3</b>	<b>Navigationshub .....</b>	<b>299</b>
<b>28.4</b>	<b>Mega-Dropdown-Menü .....</b>	<b>300</b>
<b>28.5</b>	<b>Akkordeonmenü .....</b>	<b>302</b>
<b>28.6</b>	<b>Off-Canvas-Navigation, Off-Canvas-Flyout .....</b>	<b>303</b>

## **29 Kopfzeilen – Header nutzenstiftend umsetzen** **305**

<b>29.1</b>	<b>Zentrale Elemente eines Headers auswählen und erwartungskonform platzieren .....</b>	<b>305</b>
<b>29.2</b>	<b>Darstellung auf mobilen Endgeräten .....</b>	<b>308</b>
<b>29.3</b>	<b>Headerverhalten im Navigationsfluss .....</b>	<b>308</b>

## **30 Fußzeilen – Footer sinnvoll gestalten** **311**

<b>30.1</b>	<b>Elemente zweckgebunden im Footer platzieren .....</b>	<b>311</b>
<b>30.2</b>	<b>Darstellung auf mobilen Endgeräten .....</b>	<b>315</b>

## **31 Farbe, Ästhetik und Usability** **317**

<b>31.1</b>	<b>Was ist Farbe überhaupt? .....</b>	<b>318</b>
<b>31.2</b>	<b>Welche Wirkung hat Farbe? .....</b>	<b>321</b>

<b>31.3</b>	<b>Die richtigen Farben für meine Nutzer finden</b>	<b>322</b>
<b>31.4</b>	<b>Fehler bei der Farbwahl vermeiden</b>	<b>324</b>
<b>32</b>	<b>Schriftarten und Textformatierung</b>	<b>327</b>
<b>32.1</b>	<b>Von Punkten und Pixeln – Grundlagen der Darstellung</b>	<b>328</b>
<b>32.2</b>	<b>Das Bildschirm-Grundstück – Screen Real Estate</b>	<b>331</b>
<b>32.3</b>	<b>Die richtige Schriftart aussuchen</b>	<b>332</b>
<b>32.4</b>	<b>Schriftarten gut kombinieren</b>	<b>334</b>
<b>32.5</b>	<b>Wie groß sollte Fließtext sein?</b>	<b>335</b>
<b>32.6</b>	<b>Großbuchstaben und andere Hervorhebungen</b>	<b>336</b>
<b>32.7</b>	<b>Blocksatz niemals, zentriert selten</b>	<b>337</b>
<b>32.8</b>	<b>Die richtige Zeilenbreite</b>	<b>338</b>
<b>32.9</b>	<b>Der richtige Zeilenabstand</b>	<b>338</b>
<b>32.10</b>	<b>Typografie für Legastheniker</b>	<b>339</b>
<b>33</b>	<b>Sprachwahl und mehrsprachige Sites</b>	<b>341</b>
<b>33.1</b>	<b>Sprachumschaltung bei Apps</b>	<b>341</b>
<b>33.2</b>	<b>Sprachumschaltung bei Websites</b>	<b>342</b>
<b>34</b>	<b>Nutzerfreundlich schreiben</b>	<b>351</b>
<b>34.1</b>	<b>Vorgehen beim Schreiben</b>	<b>352</b>
<b>34.2</b>	<b>Wie schreibe ich lesbaren und verständlichen Text?</b>	<b>355</b>
<b>34.3</b>	<b>Überschriften</b>	<b>358</b>
<b>34.4</b>	<b>Listen und Kästen</b>	<b>359</b>
<b>34.5</b>	<b>Tabellen, Diagramme, Bilder und Videos</b>	<b>359</b>
<b>34.6</b>	<b>Hervorhebungen</b>	<b>360</b>
<b>34.7</b>	<b>Text und SEO</b>	<b>360</b>

**35 Bilder für Benutzer auswählen** 363

**35.1 Was ist eigentlich ein Bild?** ..... 363

**35.2 Wofür brauchen wir Bilder?** ..... 363

**35.3 Vorteile von Bildern** ..... 366

**35.4 Nachteile von Bildern** ..... 367

**35.5 Tipps für richtigen Einsatz und Auswahl von Bildern** ..... 368

**35.6 Tipps für die nutzerfreundliche Darstellung von Bildern** ..... 374

**36 Bildbühne, Karussell, Slideshow – mehrere Bilder an einer Stelle** 385

**36.1 Was ist eine Bildbühne?** ..... 385

**36.2 Wann nutzt man Bildbühnen?** ..... 385

**36.3 Vorteile von Bildbühnen** ..... 388

**36.4 Nachteile von Bildbühnen** ..... 388

**36.5 Tipps für die Gestaltung von Bildbühnen** ..... 389

**36.6 Alternativen** ..... 395

**37 Audio & Video einbinden und steuern** 399

**37.1 Wann sind Audio & Video überhaupt sinnvoll?** ..... 399

**37.2 Audio & Video zugänglich machen** ..... 400

**37.3 Audio & Video steuern** ..... 401

**37.4 Normen zur Steuerung von Audio & Video** ..... 402

**38 Icons aussagekräftig auswählen** 403

**38.1 Icons nutzenstiftend einsetzen** ..... 403

**38.2 Icon mit oder ohne Label – das ist die Frage** ..... 404

<b>38.3</b>	<b>Labels bei Icons bewusst positionieren</b> .....	406
<b>38.4</b>	<b>Icons eindeutig gestalten</b> .....	408
<b>39</b>	<b>Links und Buttons formatieren und formulieren</b> .....	411
<b>39.1</b>	<b>Welche Links biete ich an?</b> .....	412
<b>39.2</b>	<b>Wo kommen Links hin?</b> .....	412
<b>39.3</b>	<b>Wie sehen Links aus?</b> .....	413
<b>39.4</b>	<b>Links formulieren</b> .....	414
<b>39.5</b>	<b>Seitenamen</b> .....	415
<b>39.6</b>	<b>Dateinamen, URLs und Pfade</b> .....	416
<b>39.7</b>	<b>Buttons – Schaltflächen, Tasten oder Knöpfe?</b> .....	416
<b>39.8</b>	<b>Nicht jeder ist gleich wichtig – Hierarchie</b> .....	418
<b>39.9</b>	<b>Man sieht nicht immer gleich aus – Button-Zustände</b> .....	423
<b>39.10</b>	<b>Klick – Buttons und Sound</b> .....	426
<b>39.11</b>	<b>Wie groß darf's denn sein?</b> .....	426
<b>39.12</b>	<b>Spezielle Buttons – Checkboxes, Radiobuttons, Selektoren</b> .....	428
<b>40</b>	<b>Formulare zielführend realisieren</b> .....	431
<b>40.1</b>	<b>Formulare – vielfach angewandt und bekannt</b> .....	431
<b>40.2</b>	<b>Wofür werden Formulare eingesetzt?</b> .....	432
<b>40.3</b>	<b>Tipps für die Gestaltung von Formularen</b> .....	437
<b>40.4</b>	<b>Tipps zur Unterstützung des Nutzers bei der Eingabe</b> .....	442
<b>40.5</b>	<b>Tipps zur Unterstützung des Nutzers beim Abschicken des Formulars (Aktionen)</b> .....	445

<b>41</b>	<b>Labels und Auszeichnungen formulieren und positionieren</b>	<b>449</b>
<b>41.1</b>	<b>Labels zielführend positionieren</b>	<b>449</b>
<b>41.2</b>	<b>Labels verständlich formulieren</b>	<b>455</b>
<b>42</b>	<b>Fehlermeldungen hilfreich umsetzen</b>	<b>457</b>
<b>42.1</b>	<b>Fehlern vorbeugen (Inline-Validierung)</b>	<b>457</b>
<b>42.2</b>	<b>Fehlermeldungen optimal positionieren</b>	<b>459</b>
<b>42.3</b>	<b>Fehlermeldungen aufmerksamkeitsstark gestalten</b>	<b>459</b>
<b>42.4</b>	<b>Fehlermeldungen verständlich formulieren</b>	<b>460</b>
<b>43</b>	<b>Listen und Tabellen formatieren</b>	<b>463</b>
<b>43.1</b>	<b>Listen lockern Texte auf</b>	<b>463</b>
<b>43.2</b>	<b>Von eindimensionalen zu mehrdimensionalen Listen</b>	<b>463</b>
<b>43.3</b>	<b>Von Listen zu Tabellen</b>	<b>464</b>
<b>43.4</b>	<b>Listen fürs Lesen formatieren</b>	<b>465</b>
<b>43.5</b>	<b>Was kommt nach der Liste?</b>	<b>467</b>
<b>43.6</b>	<b>Keine Liste ohne Sortierung</b>	<b>468</b>
<b>43.7</b>	<b>Lange Listen bändigen</b>	<b>470</b>
<b>43.8</b>	<b>Listen filtern und Spalten ein-/ausblenden</b>	<b>470</b>
<b>43.9</b>	<b>Vergleichstabellen, die zum Kauf motivieren</b>	<b>472</b>
<b>44</b>	<b>Aufklappelemente/Akkordeons richtig umsetzen</b>	<b>475</b>
<b>44.1</b>	<b>Akkordeons zeigen und verstecken Inhalte nach Interaktion des Nutzers</b>	<b>475</b>
<b>44.2</b>	<b>Akkordeons für Menüs, FAQ-Listen und komplexe Formulare – vor allem mobil im Einsatz</b>	<b>476</b>

<b>44.3</b>	<b>Vorteile von Akkordeons</b> .....	478
<b>44.4</b>	<b>Nachteile von Akkordeons</b> .....	478
<b>44.5</b>	<b>Tipps für die Gestaltung von Akkordeons</b> .....	479
<b>45</b>	<b>Diagramme auswählen &amp; gestalten</b> .....	485
<b>45.1</b>	<b>Wann Diagramm, wann Tabelle?</b> .....	486
<b>45.2</b>	<b>Das richtige Diagramm für meine Daten</b> .....	486
<b>45.3</b>	<b>Werte unterschiedlicher Skalen vergleichen</b> .....	492
<b>45.4</b>	<b>Formatierung nach Usability, nicht Ästhetik</b> .....	492
<b>46</b>	<b>(Mikro-)Animation sinnvoll einsetzen</b> .....	495
<b>46.1</b>	<b>Animation belebt</b> .....	495
<b>46.2</b>	<b>Was ist eigentlich Animation?</b> .....	495
<b>46.3</b>	<b>Anwendung von Animationen</b> .....	497
<b>46.4</b>	<b>Wie sieht eine gute Animation aus?</b> .....	499
<b>47</b>	<b>Suchfunktionen zielführend gestalten</b> .....	505
<b>47.1</b>	<b>Was ist eine Suchfunktion?</b> .....	505
<b>47.2</b>	<b>Wofür werden Suchfunktionen eingesetzt?</b> .....	506
<b>47.3</b>	<b>Tipps für die Auffindbarkeit von Suchfunktionen</b> .....	508
<b>47.4</b>	<b>Tipps für die Gestaltung der Suchfunktion</b> .....	509
<b>47.5</b>	<b>Tipps zur Unterstützung des Nutzers bei der Sucheingabe</b> .....	510
<b>47.6</b>	<b>Tipps für eine eindeutige, gut strukturierte Trefferdarstellung</b> .....	512
<b>47.7</b>	<b>Tipps für eine technisch zeitgemäße Umsetzung</b> .....	516
<b>47.8</b>	<b>Alternativen</b> .....	518

**48 Filter und Facetten integrieren und positionieren** 519

---

**48.1 Filter grenzen schnell ein, Facetten unterstützen bei der Suche** ..... 519

**48.2 Unerlässlich im Onlinehandel und auch sonst weitverbreitet** ..... 522

**48.3 Tipps für die Auswahl und Benennung von Filtern/Facetten** ..... 523

**48.4 Tipps für die Gestaltung von Filtern/Facetten** ..... 525

**49 Design-Systeme, Styleguides & Pattern Libraries** 533

---

**49.1 Standards berücksichtigen** ..... 533

**49.2 Wie unterscheiden sich Design-System, Styleguide und Pattern Library?** 537

**49.3 Design-Systeme nachhaltig etablieren** ..... 542

  

**Index** ..... 543