



Einfach ist schwer – sehr schwer sogar.

Die 10 Gesetze der Einfachheit richten sich an Designer und Nicht-Designer. Sie unterstützen diese bei der Entwicklung von technischen Lösungen und Produkte. Die Gesetze dienen dazu, Produkte und Lösungen so zu gestalten, dass diese für den Nutzer einfacher zu verstehen und zu benutzen sind und mehr Freude bereiten.

Die 10 Gesetze

John Maeda propagiert in seinem kleinen Buch das Prinzip «Simplicity» – «Einfachheit» als Grundprinzip des Lebens, wobei für ihn Reduktion, Zeiteffizienz und Funktionalität zentrale Merkmale sind. Dieses Prinzip lässt sich auf viele Lebensbereiche und Aufgabenstellungen anwenden. Maedas zehn Gesetze können und dabei helfen, komplexe Sachverhalte einfacher erscheinen zu lassen, wodurch allmählich ein Gefühl von Sicherheit, Kontrolle und Durchschaubarkeit entsteht. Eine solche emotional positiv gefärbte Stimmung baut Ängste und Hemmungen beim Nutzen von Produkten ab und schafft eine zustimmende Haltung.

Das 1. Gesetz

Reduktion. Die einfachste Weise, Einfachheit zu erzielen, ist durch wohlüberlegte Reduktion.

Am einfachsten erreicht man Einfachheit durch bewusstes Weglassen oder durch Verbergen. Die Entfernung von Funktionalitäten macht beispielsweise die Bedienung eines Produktes wie etwa eines DVD-Players viel einfacher, doch gleichzeitig schränkt dies auch die Verwendungsmöglichkeit ein. So gilt es einen Mittelweg zu finden, der möglichst die Bedienbarkeit vereinfacht und dennoch eine möglichst hohe Funktionalität erlaubt.

Das 2. Gesetz

Organisieren. Aufräumen lässt eine Vielzahl geringer erscheinen.

Durch Strukturieren von komplexen Systemen erscheinen diese einfacher. Ein System aus vielen Teilen erscheint einfacher, wenn die Teile in sinnvolle Kategorien aufgeteilt sind. Das Zuordnen von Funktionen zu Kategorien erleichtert den Zugriff auf eine ansonsten unübersehbare Vielzahl von einzelnen Funktionen. Im Laufe der Sortierung entstehen jedoch auch oft Probleme:

- Was gehört zu welcher Kategorie?
- Wann soll etwas unter einer Rubrik versteckt werden und was muss unbedingt sichtbar bleiben?
- Lassen sich Funktionen auch mehreren Kategorien zuordnen?

Das 3. Gesetz

Zeit. Zeitersparnis empfinden wir als Vereinfachung.

Sinnvoller Umgang mit der Zeit und das Gefühl, die Zeit gut auszunutzen erzeugen positive Gefühle. Das Gefühl, Zeit zu sparen, erzeugt positive Emotionen. Wenn beispielsweise ein Computer lange braucht, bis er startbereit ist, wenn eine Website lange benötigt, bis sie geladen ist, dann wird Warten als unangenehm empfunden. Ist ein Computer dagegen sofort betriebsbereit oder öffnet sich eine App unmittelbar nach dem Starten, dann wird dies als einfach empfunden.

Das 4. Gesetz

Lernen. Wissen macht alles einfacher.

Je mehr man bereits weiss, desto leichter ist es, Neues hinzuzulernen. Je grösser das Vorwissen, desto einfacher erscheinen die Dinge. Wir alle kennen diese Aussagen wie „Lass es uns doch erst mal ausprobieren“ oder „Wozu die Zeit verschwenden, um die Gebrauchsanweisung zu lesen?“ Doch die Handhabung eines komplexen technischen Gerätes durch Ausprobieren zu erlernen verschlingt oft mehr Zeit, als vorher die Anleitung oder Gebrauchsanweisung zu lesen. Aus diesem Grund ist es sinnvoll, bekannte Bedienmuster bewusst einzusetzen oder in der Anwendung zu wiederholen, so dass das Gelernte mehrfach verwendet werden kann.

Das 5. Gesetz

Gegensätze. Einfachheit und Komplexität bedingen einander.

Umso mehr alles um uns herum komplexer wird, umso mehr sticht das Einfache hervor. Und weil Technologie und digitale Produkte ständig an Komplexität gewinnen, ergibt sich ein ökonomischer Vorteil für die Übernahme der Strategie der Einfachheit, die ein Produkt von anderen absetzt und positioniert.

Das 6. Gesetz

Kontext. Das Umfeld von Einfachheit ist zweifellos nicht unbedeutend.

Die blosse Fokussierung auf einen Gegenstand hilft weniger zu dessen Verständnis, als die Miteinbeziehung des Hintergrundes und Umfelds, in dem sich dieser Gegenstand befindet. Eine zu starke Fokussierung auf das blosse Produkt als Objekt im Designprozess lässt das Wichtige ausser Acht.

Das 7. Gesetz

Emotion. Mehr Emotionen sind besser als weniger Emotionen.

Auch wenn es dem ersten Gesetz scheinbar widerspricht, so sind manchmal «ornamentale» und «üppigere» Design- und Informations-Elemente notwendig, um Emotionen mit ins Spiel zu bringen. Eine zu reduzierte Form kann eine Funktion, Anwendung oder Produkt als billig, ungestaltet oder sogar hässlich erscheinen lassen.

Das 8. Gesetz

Vertrauen. Wir vertrauen der Einfachheit.

Ein System oder Produkt, welches schon weiss, was es zu tun hat, bevor oder wenn sich ein spezifischer Nutzer sich ihm zuwendet, erscheint diesem Nutzer als besonders einfach. Es kann aber auch das Gefühl der Bevormundung eintreten. Aus diesem Grunde ist es wichtig, dass wir einem System vertrauen.

Das 9. Gesetz

Fehlschläge. Manche Dinge können nicht einfach gemacht werden.

Kann ich etwa eine Anleitung nicht mehr vernünftig lesen, weil ich zu viele Akronyme (aus den Anfangsbuchstaben mehrerer Wörter gebildetes Wort, z. B. »Aids«) verwendet habe, so gilt es, die Vereinfachung rückgängig zu machen. Auch wenn ich ein Interface so vereinfacht habe, dass ich alle Rubriken anklicken muss, um zu sehen, welche Funktionen sich darunter verstecken, ist das für die Benutzung nicht ideal.

Das 10. Gesetz

Das Eine. Einfachheit entsteht durch Fortlassen des Offensichtlichen und dem Hinzufügen von Wichtigem und Bedeutungshaftem.

In diesem Gesetz fasst Maeda die Gesetze 1 bis 9 zusammen und definiert drei Schlüssel zur Einfachheit:

Entfernt (away)

Mehr sieht nach weniger aus, wenn dies weit entfernt wird. Am Beispiel Google wird hier der Paradigmenwechsel hin zur Implementierung von Software als Service angeführt.

Offen (open)

Offenheit vereinfacht Komplexität. Dieses Prinzip verdeutlicht Maeda am Beispiel Linux (Open Source) und andererseits in offenen Schnittstellen (beispielsweise Amazon-API).

Energie (power)

Verwende weniger, erreiche mehr.

Quelle: <https://userinterfacedesign.ch/user-experience-design-die-gesetze-der-einfachheit/>