



eightreasons



---

# Die Top 10 Fails der User Experience



User Experience ist heutzutage essentiell wichtig für große Unternehmen, denn mit UX kann viel Schlimmes verhindert werden.

## Warum ist das so?

User Experience bringt Nutzer mit dem Unternehmen zusammen. Nutzer interagieren mit der Marke und fühlen sich entweder wohl oder nicht. Bekommt ein Nutzer ein positives Erlebnis, wird er ein Produkt regelmäßig bis häufig nutzen. Negative Erlebnisse hingegen bringen negative Folgen mit sich. Produkte werden selten bis garnicht genutzt.

## Darum gilt:

User Experience sollte in jedem Unternehmen eingeführt werden, um die Erwartungen der eigenen Kunden / Nutzer bestmöglich zu erfüllen! Dabei sollten Unternehmen allerdings auch auf ein paar Dinge achten. Fehler vermeiden, die leider noch zu häufig in der UX gemacht werden.

### Fehler 1 // Design first

Achtung. Wenn in der UX erst das User Interface Design entsteht, kann das Ergebnis nicht sein Potenzial ausschöpfen. Denn oft werden beim direkten Designen konzeptionelle Fehler gemacht. Daher sollte ein klarer Prozess angewandt werden, der die nötige Vorarbeit leistet.

### Fehler 2 // Gridsysteme

Von Anfang an sollte ein Raster stehen, am besten gleich so, dass später keine Änderungen vorgenommen werden müssen. Denn das spart viel Zeit und Aufwand im Nachgang. Als Best-Practice-Vorschlag können wir Raster wie z.B. 12 Spalten sehr empfehlen, da hier alle unterschiedlichsten Layouts platziert werden können.

### Fehler 3 // Fake Content

Es sollte direkt beim Start des Projektes der Content feststehen. Denn jeder, der mit schwammigem Lorem Ipsum Content arbeitet, wird keine klaren Strukturen festlegen können. Am Ende ist das ein riesiger Nachteil, denn weitere Arbeiten müssen durchgeführt werden, Layouts müssen ggfs. geändert werden und Nutzer bekommen keine ordentliche Übersicht über den Content selbst. Das führt zu Fragen wie „Worum geht es hier?“.



## **Fehler 4 // One Device Design**

Designen für nur ein Device? Das sollte nur in Ausnahmesituationen gelten. Aufgrund der Vielzahl diverser Endgeräte (Laptops, Tablets, Smartphones, etc.) sollten Designs für alle relevanten Geräte des Nutzers angefertigt werden. Es gibt fast nichts Schlimmeres für Entwickler, als Screens für nur ein Device zu haben. Das führt zu Verständnisproblemen zwischen Designer und Entwickler, was letzten Endes eine negative Auswirkung auf den Endnutzer haben wird.

## **Fehler 5 // F\*CK Off Design Rules**

Es gibt so viele Designprinzipien für User Interface Design. Seien es Dinge wie zu viel Weißraum, schlechte Usability, emotionslose Grafiken oder nervige Animationen / Microinteractions. Wer die Designsprache nicht beherrscht und Designs mit Knick in der Optik hat, wird langfristig scheitern und Endnutzer verjagen.

## **Fehler 6 // User FOCUS**

Bedürfnisse der Nutzer müssen im Design erfüllt werden. Schlechtes Design, das sich nicht an die Bedürfnisse der Nutzer richtet, wird nicht funktionieren. Nutzer werden verärgert sein, können sich nicht mit dem Unternehmen identifizieren und entwickeln negative Gefühle, die sich nicht nur rumsprechen, sondern auch das Geschäft schädigen können.

## **Fehler 7 // Blind Design**

Wer blind designed und kein Feedback von Nutzern einholt, wird scheitern. Denn genau dieser Punkt ist einer der relevantesten Punkte der UX. User-Feedback ermöglicht es, bestehende Funktionen zu optimieren / bedienbarer zu machen und auf Wünsche der Kunden einzugehen. Wozu also z.B. Funktionen einbauen, die nicht erwünscht sind und Funktionen meiden, die sich der Nutzer wünscht? Digitale Produkte müssen auf die Zielgruppe abgestimmt sein. Erlebnisse & Spaß müssen geboten werden, sonst wird das Produkt nicht lange funktionieren.

## **Fehler 8 // Shame on Single-Status**

Design ist eine Sprache. So oft werden unterschiedliche Stati nicht behandelt. Wie sehen bestimmte Elemente wie z.B. Formularfelder aus, wenn aktiv geschrieben wird, eine Eingabe nicht korrekt ist oder das Textfeld evtl. inaktiv ist? Wie sehen Buttons aus, wenn sie deaktiviert sind, gehovert oder geklickt werden? Im User Interface Design muss jeder Status definiert werden um eine best mögliche Transparenz zu erlangen.

## **Fehler 9 // Do it yourself**

UX und UI kann man nicht selbst machen, wenn man entwickeln kann oder ein Produkt plant. Es sind Experten dafür von Nöten, die einen durch den gesamten Prozess begleiten. Experten, die durch Erfahrung und Know-How Synergien zwischen Mensch, Marke und Maschine erzeugen.



## Fehler 10 // Definition of Nothing

Ohne einheitlichem Look & Feel wird nie etwas aus Produkten und einem Corporate Design. Daher ist es essentiell wichtig, plattform- und systemübergreifend die gleichen Farben, Schriften, Effekte, Bilder, Icons und Grafiken zu verwenden. Erst dann kann ein CD entstehen. Also: Definieren oder Blamieren. Einheitlich werden. Eine Designsprache unternehmensweit sprechen.

---

## Noch Fragen?

Wenn Du viele Fragezeichen im Kopf hast, wie genau denn UX gemacht wird, wie Prozesse aussehen und wie digitale Produkte optimiert werden können, kannst Du gerne jederzeit auf uns zugehen. Wir möchten Dich dabei unterstützen, Dein Wissen auszubauen und künftig auch von der Magie der User Experience zu profitieren.



### Alexander Varro

Vielen Dank für Deine Zeit. Gerne kannst Du direkt mit mir in Kontakt treten.



[a.varro@8-reasons.com](mailto:a.varro@8-reasons.com)

+49 (0)172 / 357 18 30