



Mobile Websites:

Usability & Navigation

Was bedeutet Usability?

Unter Usability versteht man die Benutzerfreundlichkeit oder Gebrauchstauglichkeit einer Website. Gute Usability wird in der Regel gar nicht explizit wahrgenommen, schlechte hingegen schon.

Ein gutes User Interface sollte den Besucher wie ein imaginäres Band von einer Aktion zur nächsten führen, ohne das es aufdringlich wirkt.

Checkliste Usability

- **Effektivität**
Kann das gewünschte Ziel erreicht werden?
- **Effizienz**
Wie hoch oder niedrig ist der Aufwand des Besuchers, um sein Ziel zu erreichen?
- **Zufriedenheit**
Wie zufrieden ist der Besucher mit dem Produkt?

Was macht ein gutes User-Erlebnis aus?

- Zu vergleichen mit einer Taxifahrt: Man muss sich in einer neuen Stadt nicht selber zurecht finden, sondern hat jemanden, der einen herumfährt wo man hinmöchte.
- Besucher emotional abholen: Beispielsweise geht man nicht in ein Restaurant, um etwas essbares zu bekommen. Sie wollen Geschmack, Textur, einen angerichteten Teller und ein schönes Ambiente und gute Bedienung. Ein User Interface sollte nichts anderes sein.

7 wichtige Punkte für gute Usability

1 Content

Die Besucher einer Website erwarten den gleichen Content, unabhängig von dem Device, mit dem sie die Seite besuchen. Das bestätigen auch Microsoft und Expedia:

Chris Balt, Produktmanager bei Microsoft:

"Our data shows us quite plainly and clearly that the behavior of people on mobile devices is really not all that different from the behavior of people on the desktop. The things they're seeking to do and the tasks they are seeking to accomplish are really quite the same."

2 Seitenaufbau

- Der Fließtext muss auch auf kleinen Displays und bei Sonneneinstrahlung gut lesbar sein. Daher empfiehlt es sich, mobil etwa 150% der Desktop-Schriftgröße zu nehmen bzw. etwa 16–18px. Auch mehr Zeilenabstand ist empfehlenswert (150–160%)
- Die Umbrüche von Headlines müssen beachtet werden, evtl einen Soft-Umbruch (­) einfügen.
- Bei Text, der mobil länger als 3 Zeilen läuft, keine Großbuchstaben verwenden, da dies die Lesbarkeit enorm einschränkt
- Bilder sollten auch für Retina Displays optimiert sein (siehe Links)

Hilfreiche Tools

A/B-Tests: Wie viele Leute klicken auf Button A oder B? Z.B: Optimizely

Eye-Tracking: Es gibt Software um herauszufinden, wie User sich auf der Seite bewegen

3 Touchability

- „Designing for touch“: Bei der Gestaltung muss beachtet werden, dass man wichtige Elemente mit dem Daumen erreichen & klicken kann.
- OnMouseOver sind mit einem Touch-Display nicht nutzbar
- Für Touch-Elemente empfiehlt Google eine Mindestgröße von 48x48 Pixeln. Auch an Checkboxes denken!



4 Navigation



- Versuche eine möglichst geringe Navigationstiefe zu erzielen. Versuche mit 5–6 Hauptnavigationspunkten auszukommen.
- Das Hamburger (iOs) bzw. Kebab-Menü (Android) ist nicht für jeden selbsterklärend und verständlich. Es ist zudem nicht in Daumen-Reichweite
- Besser wäre es, sich an App-Navigationen zu orientieren: D.h. eine Tab Bar Navi mit Icons und Text
- Diese sollte mitscrollen und etwas verzögert angesprochen werden

5 Infinite Scrolling

- Scrolling ist das neue Klicken: Siehe Facebook.
- Vorteile: Keine Unterbrechung oder zusätzlicher Handlungsbedarf des Users durch Klicken
- Um die Ladezeit gering zu halten, sollten beim scrollen Inhalte nachgeladen werden (Contextual Loading)
- Um den User auf der Seite zu halten, können zudem passende weitere Links (Querverlinkungen) angeboten werden.

6 Formulare

- Frage deine User nur nach wirklich notwendigen Informationen, um ein Formular übersichtlich zu gestalten.
- Gib ihnen direktes Feedback, ob sie ein Feld richtig ausgefüllt haben
- Blende eine contextbezogene Tastatur ein

Your Email	<input type="text" value="connor@email.com"/>	OK
Confirm Email	<input type="text" value="con@email.com"/>	✗
This does not match the email entered above.		
Postal/Zip Code	<input type="text" value="91750"/>	OK
LA VERNE, CA		
Password	<input type="password" value="••••••••"/>	OK
You have a Strong password.		

7 Call to Action

- Benutze auffordernde Wörter, damit man gerne auf den Button klickt
- Beachte, dass Hover (Veränderung des Buttons beim herüberfahren mit der Maus) bei Touch-Gesten nicht vorhanden sind
- nur ein Haupt-CTA pro Seite



Weiterführende Links:

- Usability Checklist: <http://blog.invisionapp.com/usability-checklist-for-web-apps/>
- Compressive Images: <http://imageoptimization.info/Compressive>
- Google's Website-Testing-Tool (ab 8.6.16): <https://testmysite.thinkwithgoogle.com/>

QuickFacts

Quelle: VitaminTalent

68% der User verlassen eine Website, wenn sie sich nicht gut zurecht finden

85% der Usability-Probleme könnten durch einen Usertest mit 5 Nutzern gelöst werden