

Sketching USER EXPERIENCES

Saul Greenberg
Sheelagh Carpendale
Nicolai Marquardt
Bill Buxton

Übersetzung aus dem Englischen von Marion Thomas



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <<http://dnb.d-nb.de>> abrufbar.

Bei der Herstellung des Werkes haben wir uns zukunftsbewusst für umweltverträgliche und
wiederverwertbare Materialien entschieden.

Der Inhalt ist auf elementar chlorfreiem Papier gedruckt.

ISBN 978-3-8266-9459-2
1. Auflage 2014

www.mitp.de
E-Mail: kundenservice@hjr-verlag.de

Telefon: +49 6221 / 489 -555
Telefax: +49 6221 / 489 -410

© 2014 mitp, eine Marke der Verlagsgruppe Hüthig Jehle Rehm GmbH
Heidelberg, München, Landsberg, Frechen, Hamburg

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der
engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies
gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und
Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt
auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen-
und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden
dürften.

This edition of *Sketching User Experiences: The Workbook* 9780123819598 by Saul Greenberg, Sheelagh
Carpendale, Nicolai Marquardt and Bill Buxton is published by arrangement with ELSEVIER INC., a Delaware
corporation having its principal place of business at 360 Park Avenue South, New York, NY 10010, USA.

Lektorat: Sabine Schulz
Sprachkorrektorat: Marita Böhm
Gestaltung: Annie Tat, June Au Yeung, Lindsay McDonald
Satz: Ill-satz GbR, Husby, www.drei-satz.de
Druck: Westermann Druck Zwickau GmbH

© des Titels »Sketching USER EXPERIENCES« (ISBN 978-3-8266-9459-2)
2014 by Verlagsgruppe Hüthig Jehle Rehm GmbH, Heidelberg.
Nähere Informationen unter: <http://www.mitp.de/9459>

INHALT

VORWORT	vii
DANKSAGUNGEN	ix
1 EINSTIMMUNG	
Vorab einige Fragen: Was ist eine User Experience? Warum können Sie User Experiences gut mit Skizzen entwerfen? Warum tragen viele Designer stets ein Skizzenbuch bei sich, und warum sollten Sie das auch tun? Warum unterstützt das Skizzieren das Brainstorming und Ausarbeiten von Ideen?	
1.1 Einführung <i>User Experiences skizzieren</i>	3
1.2 Vorteile des Skizzierens <i>Eine Zusammenfassung von Buxtons „Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design“</i>	7
1.3 Das Skizzenbuch <i>Ihre Basisressource zum Aufzeichnen, Entwickeln, Präsentieren und Archivieren von Ideen</i>	13
1.4 10 plus 10: der Weg durch den Designtrichter <i>Zehn verschiedene Ideen entwerfen und ausgewählte Ideen überarbeiten</i>	
2 IDEENFINDUNG IN DER REALEN WELT	29
Die meisten sehen das Skizzieren als Mittel, um neue Ideen zu finden. Aber ein großer Teil des Skizzierens besteht darin, schnell vorhandene Ideen zu erfassen. Materialien aus der realen Welt haben als Muster einen großen Nutzen. Wenn Sie Ideen von anderen sammeln, können Sie diese als Anfangspunkt verwenden: als Inspiration für neue Wege, als Anreiz für Brainstorming, um vorhandene Ideen weiterzuentwickeln, um mehrere Ideen neu zu mischen. Und Sie müssen das nicht allein tun, denn Sie können die Ideen so sammeln, dass Sie diese mit Kollegen besprechen können.	
2.1 Scribble Sketching <i>Schnelle Ideenskizzen – jederzeit, überall –, die das Wesentliche einer Idee erfassen</i>	31
2.2 Ideenfindung mit der Kamera <i>Auslösemomente erfassen</i>	35
2.3 Bilder und Zeitungsausschnitte <i>Der semiorganisierte Jäger/Sammler</i>	43
2.4 Spielzeugkisten und physische Muster <i>Physische Dinge sammeln</i>	51
2.5 Fundsachen präsentieren <i>Sammlungen gemeinsam durchgehen, um Gespräche anzuregen</i>	63

3	DAS EINZELBILD	
	Die typische Skizze erfasst einen einzigen Zeitmoment als einzelne Szene der imaginierten User Experience. Wir machen Sie nicht zum Künstler, zeigen Ihnen aber einfache Methoden, um diese Skizzen zu erstellen.	
3.1	Aufwärmübungen <i>Eine Skizzierübung, aus der Sie immer etwas lernen</i>	69
3.2	Skizzieren, was Sie sehen <i>Eine Übung zum präzisen Zeichnen</i>	75
3.3	Skizzenvokabular <i>Objekte, Personen und Aktivitäten zeichnen</i>	85
3.4	Die Standardskizze <i>Basiselemente einer Skizze: Zeichnung, Beschriftungen, Pfeile und Notizen</i>	91
3.5	Kollaborative Skizze <i>Skizzieren für Brainstorming, Ideenausdruck und Interaktionsvermittlung</i>	95
3.6	Zeichnen mit Slideware <i>Gängige digitale Präsentationsprogramme für das Skizzieren</i>	99
3.7	Skizzen aus Büromaterial <i>Editierbare Skizzen aus herkömmlichen Büromaterialien</i>	105
3.8	Vorlagen <i>Beständige, unveränderbare Teile der Skizze als Vorlage vorzeichnen, die immer wieder neu verwendet werden kann</i>	109
3.9	Fotos abpausen <i>Sammlungen von Skizzenumrissen als Basis für zusammengestellte Skizzen erstellen</i>	117
3.10	Hybride Skizzen <i>Skizzen und Fotos kombinieren</i>	127
3.11	Skizzen aus Leichtschaumplatten <i>Skizzieren mit einem physischen Medium</i>	133
4	ZEITSCHNAPPSCHÜSSE: DIE VISUELLE ERZÄHLUNG	145
	Interaktionsdesign ist insofern einzigartig, als dass man das Verhalten einer Person vorstellt, während diese über eine gewisse Zeit mit einem System interagiert. Dieses Zeitelement wird in Storyboards als Serie von Einzelbildern erfasst, die visuell erzählen, was in jeder Szene geschieht.	
4.1	Sequenzielles Storyboard <i>Visuelle Darstellung einer Interaktionssequenz im Lauf der Zeit</i>	147
4.2	Zustandsübergangsdiagramm <i>Ein Mittel zur visuellen Darstellung von Interaktionszuständen, Übergängen und Entscheidungspfaden im Lauf der Zeit</i>	153
4.3	Verzweigtes Storyboard <i>Visuelle Darstellung von Interaktionsentscheidungen im Lauf der Zeit</i>	159
4.4	Narratives Storyboard <i>Eine Geschichte über Nutzung und Kontext im Lauf der Zeit erzählen</i>	167

5	DIE USER EXPERIENCE ANIMIEREN	179
	Ein Storyboard mit detaillierten Übergängen, die visuell von einem Schritt zum nächsten führen, kann in einen interaktiven Film verwandelt werden. Solche Animationen erzählen eine visuelle Geschichte, indem sie diese abspielen oder verschiedene Zweige einer Geschichte darstellen.	
5.1	Die animierte Sequenz <i>Eine einzelne Interaktionssequenz mit registrierten Bildern animieren</i>	181
5.2	Bewegungspfade <i>Bewegung flüssig animieren, um das Gefühl der Interaktion zu betonen</i>	187
5.3	Verzweigte Animationen <i>Verschiedene Interaktionspfade in einer verzweigten Sequenz animieren</i>	193
5.4	Keyframes und Tweening <i>Komplexere Animationen erstellen</i>	199
5.5	Lineares Video <i>Eine Interaktionssequenz mit Papier in einem Film darstellen</i>	209
6	ANDERE EINBEZIEHEN	215
	Skizzen, Storyboards und Animationen lassen sich auch verwenden, um den „Endbenutzer“ als Darsteller in die visuelle Geschichte einzubeziehen und ihm die Illusion zu vermitteln, dass seine Aktionen den zugrunde liegenden Dialog beeinflussen. So erfährt er die User Experience unmittelbar. Anschließend können Sie nach Reaktionen fragen. Alternativ können Sie anderen Ihre Arbeit zeigen und sie um Feedback bitten.	
6.1	Das initiale mentale Modell <i>Entdecken, wie andere die skizzierte Benutzerschnittstelle aus den Anschauungsmaterialien interpretieren</i>	217
6.2	Wizard of Oz <i>Ein menschlicher „Zauberer“ steuert, wie Ihre Skizze auf die Interaktionen einer Person reagiert</i>	227
6.3	Laut denken <i>Ermitteln, was andere denken, wenn sie Ihre skizzierte Benutzerschnittstelle verwenden</i>	235
6.4	Skizzenwände <i>Skizzen auf Pinboards anordnen, um sie anderen zu zeigen</i>	241
6.5	Die kritische Betrachtung <i>Ideen präsentieren und Feedback einholen</i>	247
	INDEX	255