

Saul Greenberg • Sheelagh Carpendale
Nicolai Marquardt • Bill Buxton

Sketching

USER EXPERIENCES

Das praktische
Arbeitsbuch zum
Erlernen von Sketching
und zahlreicher
Skizziermethoden



mitp

Vorwort

Wie wir dazu kamen, dieses Buch zu schreiben

Bücher entstehen manchmal auf seltsame Weise, dieses entstand aus einem glücklichen Zufall.

Vor einigen Jahren entschied **Bill Buxton**, Design als Grundlage der Softwareentwicklung für Endanwender in Unternehmen zu fördern. Das Problem war seiner Meinung nach, dass die meisten Interaktionsdesigner (und ihre Manager) nicht als Designer geschult sind. Seine Lösung war das Buch *Sketching User Experiences*, in dem er das Skizzieren als einfache Methode darstellt, den Designprozess zu durchdenken. Er stellte diese Botschaft dann auf einer umfassenden Vortragstour an Universitäten und in Unternehmen vor und nahm als Principle Researcher bei Microsoft Research Einfluss auf Microsoft-Mitarbeiter.



Ungefähr zur selben Zeit gab **Saul Greenberg** einen Einführungskurs zum Thema Interaktion zwischen Mensch und Computer. Sein Problem war, dass Studenten oft begannen, das Erste zu programmieren, was ihnen in den Sinn kam. Da die Programmierung arbeitsintensiv ist, hielten sie oft an ihrer ersten Idee fest. Die meisten entwickelten Varianten herkömmlicher Designs. Einige setzten anfangs auf kreative Aspekte, aber wenn erst die Usability-Studien begannen, traten bei diesen Aspekten unweigerlich Gebrauchsprobleme auf, und sie wurden fallengelassen. Das bedeutet nicht, dass die Ideen grundsätzlich schlecht waren – sie waren einfach nicht ausreichend durchdacht. Also startete Greenberg einen neuen

Kurs, der Design über Usability stellte, durchgeführt in Form eines begrenzten Designstudios. Die Studenten sollten interessante Konzepte rund um unbekannte Technologien entwickeln. Die ersten Aufgaben waren eine Reihe von Skizzen, in denen sie viele verschiedene Ideen entwerfen und präsentieren sollten. Sie durften sich auf keine Idee festlegen, bis sie den Designbereich vollständig erkundet hatten. Aber nahezu durchgängig machten sich die meisten Studenten Sorgen über ihre fehlenden Skizzierfähigkeiten und sagten: „Ich kann nicht zeichnen.“ Deshalb begann Greenberg, einige einfache Skizziermethoden für Nichtkünstler zu lehren.

Bill und Saul sind außerdem beide Outdoorfans und treffen sich einige Male pro Jahr zum Skifahren oder Mountainbiking. Bei ihren Ausflügen reden sie (gelegentlich) über ihre Arbeit. Saul gefiel Bills Buch, er war aber der Meinung, dass es zu wenige praktische Anleitungen enthält. Es war eine Sache, andere für Design zu interessieren, aber eine ganz andere, ihnen die Werkzeuge an die Hand zu geben, um es tatsächlich zu tun. Bill mochte Sauls Übungen, fand aber, dass ihnen ein gewisser intellektueller Rahmen fehlte. So ist das Konzept für dieses Arbeitsbuch entstanden, eine Art Fortsetzung mit praktischen Anleitungen zu Bills Buch. Beide Bücher sind an sich eigenständig, aber erst zusammen offenbart sich ihre wahre Stärke.

Zur selben Zeit war **Sheelagh Carpendale** – die gemeinsam mit Saul das Interactions Laboratory an der University of Calgary gegründet hat – verärgert, da die Universität zwar einerseits fächerübergreifende Aktivitäten ermutigte, andererseits aber keine Nichtinformatiker zu einem traditionellen Informatikprogramm zuließ. Sie rief das Computational Media Design Program ins Leben, in dessen Rahmen Studenten aus verschiedenen Bereichen – Kunst, Design, Musik, Informatik – Hochschulkurse an der Schnittstelle von Informatik, Kunst und Design belegen können. Sheelagh begann ihre Karriere als professionelle Künstlerin, schwenkte dann aber zur Informatik um. Es war selbstverständlich, dass sie an dem Buch mitarbeiten würde, in das sie nicht nur ihre doppelte Erfahrung einbringt, sondern auch ihre Gedanken dazu, wie sich Menschen aus verschiedenen Bereichen in den Prozess von Design und Skizzieren einbeziehen lassen.



Nicolai Marquardt, ein Doktorand von Saul, beobachtete all das vom Rand. Der Absolvent des Kurses Mediensysteme/ Medieninformatik von Professor Tom Gross an der Bauhaus-Universität in Weimar hat Erfahrung in Design und knallharter Informatik. Das Skizzieren gehört zu seinem Leben, und für ihn ist es ein natürlicher Teil seines Denkens als Designer von User Experiences. Er hat nicht nur jede Menge Erfahrung in freiem Skizzieren, sondern sammelt oft auch Skizzen von anderen als Inspiration. Also haben wir ihn gebeten, mitzumachen, und schon waren wir vier.

Am besten lässt sich Obiges wie folgt zusammenfassen: Alle Autoren vertreten leidenschaftlich die Meinung, dass das Designdenken das beste Mittel ist, um User Experiences zu entwerfen. Und das Skizzieren ist der beste Weg, um zu beginnen, wie ein Designer zu denken. Dieses Buch ist unser Versuch, Ihnen die Werkzeuge zum Skizzieren und damit zum Designen Ihrer eigenen User Experiences an die Hand zu geben.

Die Skizzen in diesem Vorwort

Wird Ihnen etwas bang ums Herz, wenn Sie die Skizzen der vier Autoren in diesem Vorwort sehen? Auch wenn sie nicht gerade hohe Kunst sind, denken Sie vielleicht, dass Sie auf keinen Fall so gut zeichnen können. Wie bei den meisten stammt Ihre letzte Zeichnung wahrscheinlich aus der 5. Klasse.

Nicht den Mut verlieren! Die Skizzen wurden von einem der Autoren erstellt, dessen künstlerisches Talent – ehrlich gesagt – ziemlich erbärmlich ist. Er hat die Skizzen mit einer Methode namens *Fotos abpausen* schnell erstellt, indem er einfach vorhandene Fotos durchgezeichnet hat. Wir werden Ihnen diese und viele andere Methoden für Sie, den Nichtkünstler, zeigen, mit denen auch Sie sehr passable Skizzen erstellen werden.