

Saul Greenberg • Sheelagh Carpendale
Nicolai Marquardt • Bill Buxton

Sketching

USER EXPERIENCES

Das praktische
Arbeitsbuch zum
Erlernen von Sketching
und zahlreicher
Skizziermethoden



mitp

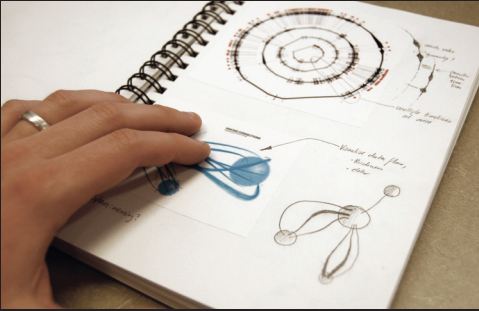
Teil 1

Einstimmung

Hier stimmen wir uns auf das Skizzieren ein! Was ist eine User Experience? Warum können Sie durch das Skizzieren über User Experiences nachdenken und sie entwerfen? Warum sollten Sie – wie so viele Designer – ein Skizzenbuch besitzen? Wie fangen Sie das Skizzieren am besten an, um Ideen per Brainstorming zu finden und auszuarbeiten?

- 1.1 Einführung:** Warum ist das Skizzieren für User Experience Designer sinnvoll? Was ist der Unterschied zwischen User-Experience- und normalen Skizzen?
- 1.2 Vorteile des Skizzierens:** Motivation für das Skizzieren als Designprozess, bei dem das Skizzieren Teil Ihres Denkens als Designer wird
- 1.3 Das Skizzenbuch:** Ausführliche Beschreibung der Funktion des Skizzenbuchs – Verwendungszwecke, Best Practices, Eigenschaften
- 1.4 10 plus 10: der Weg durch den Designtrichter:** Eine Übung für den Einstieg in den „Designtrichter“ durch Skizzieren verschiedener Ideen





ZIEL

Ziel ist es, Ihnen – dem angehenden oder noch wenig erfahrenen User Experience Designer – Schritt-für-Schritt-Anweisungen zu verschiedenen Skizziertechniken bereitzustellen.

WORUM ES IN DIESEM BUCH GEHT

Designer haben schon immer gern gezeichnet, denn mit dem generativen Prozess kann ein Designer Ideen entwickeln, ausarbeiten und auswählen. Skizzen können mit anderen besprochen, ausgetauscht und voneinander kritisiert werden.

User Experience Designer sind eine spezielle Art von Designern, die sich darauf konzentrieren, eine User Experience zu entwerfen, die sich über die Zeit entfaltet. Daher müssen ihre Designskizzen Aktionen, Interaktionen und Änderungen an dem Erlebnis im Lauf der Zeit einschließen. In diesem Arbeitsbuch lernen Sie Schritt für Schritt verschiedene Skizziertechniken kennen, die Ihnen helfen, dieses Zeitelement zu erfassen. Diese Methoden bilden zusammen Ihr Skizzenrepertoire, eine Werkzeugsammlung, mit der Sie Ihre Designidee ausdrücken können.

Wir hoffen, dass Sie, der User Experience Designer, diese Methoden gemeinsam mit Kollegen lernen werden, denn das unterstützt Sie darin, eine Kultur des erlebnisbasierten Designs an Ihrem Arbeitsplatz zu fördern.

BEGLEITBUCH

Sie können dieses Arbeitsbuch allein verwenden, profitieren aber mehr, wenn Sie Bill Buxtons Buch lesen: **Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design**, Morgan Kaufmann (2007). Das Buch deckt die Theorie ab und lässt Sie darüber nachdenken, *warum* Sie zeichnen. Das Arbeitsbuch ist dagegen ein Leitfaden für das tatsächliche Skizzieren.

Die wesentlichen Punkte des Buchs sind in Kapitel 1.2 zusammengefasst. Wegen der ausführlicheren Darstellung (und weil das Lesen einfach Spaß macht!) empfehlen wir das Buch dennoch, auch wenn unsere Zusammenfassung durchaus ausreicht.



VORTEILE DES SKIZZIERENS

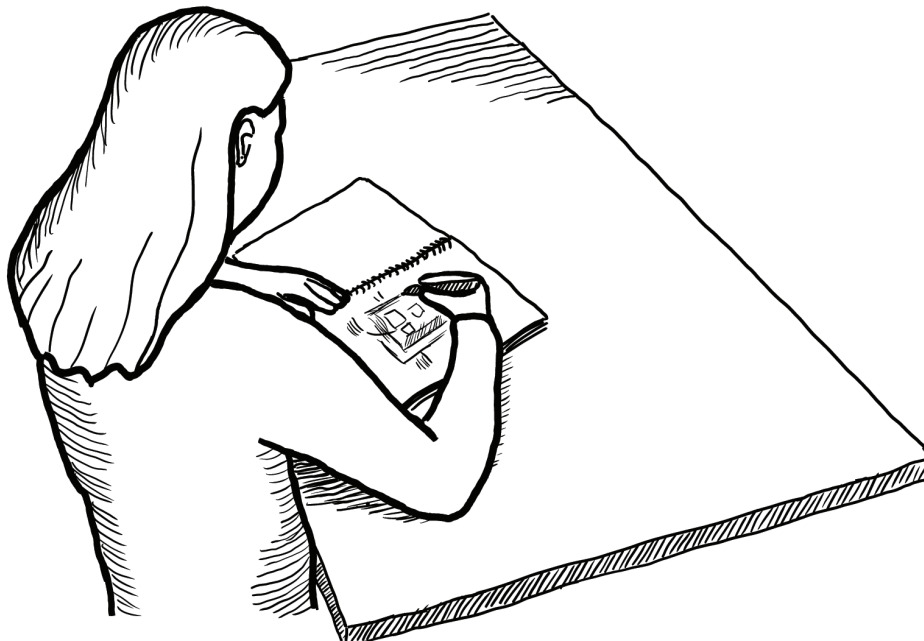
Wenn Sie diese Skizziertechniken erlernen und in Ihrer alltäglichen Designarbeit umsetzen, unterstützt Sie der Akt des Skizzierens in folgenden Bereichen:

- Sie denken offener und kreativer über Ihre Ideen nach.
- Sie erschaffen eine Fülle an Ideen, ohne sich über ihre Qualität Gedanken zu machen.
- Sie erfinden und erkunden Konzepte, indem Sie Ideen schnell aufzeichnen können.
- Sie zeichnen Ideen auf, die Ihnen quasi über den Weg laufen.
- Sie können Ideen mit anderen besprechen, sie austauschen und gegenseitig kritisieren.
- Sie können Ideen auswählen, die weiter verfolgt werden sollten.
- Sie können Ihre Ideen für spätere Betrachtungen archivieren.
- Sie werden beim Designen jede Menge Spaß haben.

Praxis statt Theorie

Es ist ein Unterschied, ob Sie etwas über eine Skizziertechnik lesen oder diese tatsächlich anwenden. In diesem Arbeitsbuch wählen wir Beispiele, die Sie dazu ermutigen, die Techniken auszuprobieren, wenn Sie davon lesen.

- Die Beispiele, mit denen die Skizziermethode dargestellt wird, sind absichtlich einfach, damit der Fokus auf der Skizziertechnik und nicht auf der erstellten Benutzerschnittstelle liegt.
- Die skizzierten Beispiele lassen sich leicht reproduzieren.
- Die Anweisungen werden von umfassenden grafischen Layouts und Fotos begleitet, damit Sie eine visuelle Referenz haben und sich die Schritte leichter merken können.
- Die ausgewählten Skizziertechniken sind nicht teuer, außerdem sind die erforderlichen Materialien und Werkzeuge allgemein erhältlich, gut dokumentiert und bieten eine flache Lernkurve.



ZIELGRUPPE

Sie, der Leser

Sie gehören zu den Personen, die User Experience Design lernen, verstehen, praktizieren und vielleicht sogar lehren möchten, das heißt, Sie sind Arbeitnehmer, Hobbyanwender oder Student in den Bereichen User Experience Design, Interaktionsdesign, Interface Design und Informationsarchitektur, haben aber keine Ausbildung in einem herkömmlichen Designbereich. Wir zählen dazu auch Designer mit einer solchen Ausbildung, die aber das Zeitelement, das für interaktive Benutzerschnittstellen so wichtig ist, nicht speziell erlernt haben. Unabhängig von Ihrem Hintergrund ist nur wenig Erfahrung erforderlich: Jeder kann diese Methoden erlernen.

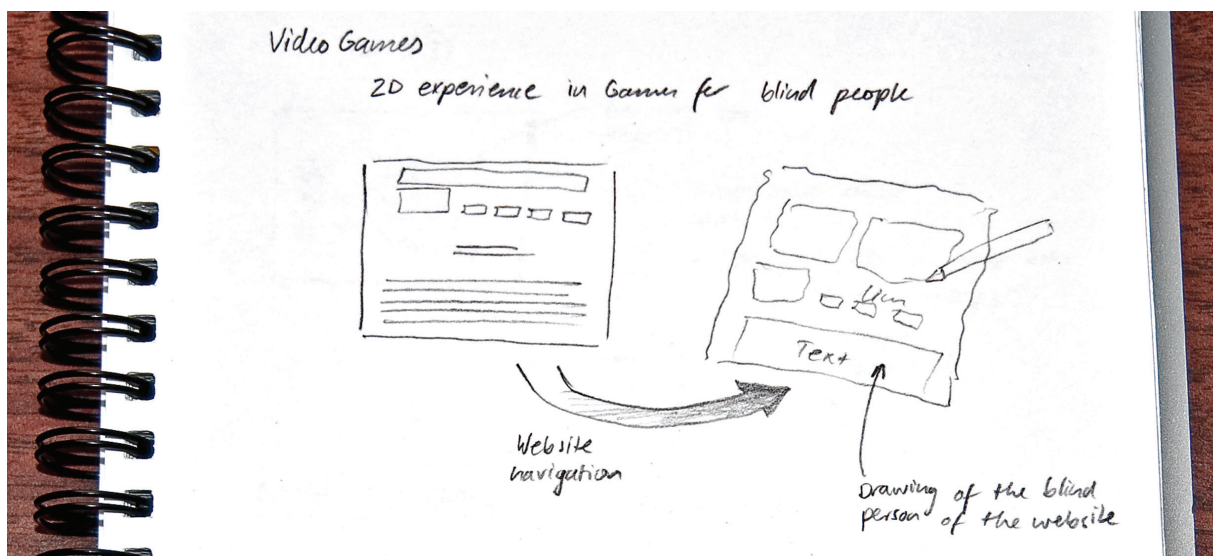
Sie, der Lernende

Ihre Umgebung beeinflusst, wie Sie die Skizziermethoden lernen und üben. Vielleicht sind Sie

- ein individueller Fachmann für Interaktionsdesign, der seine Fähigkeiten eigenständig weiterentwickelt und/oder ergänzt;
- eine Gruppe von Personen (z. B. ein Schnittstellendesignerteam), die gemeinsam Erlebnismethoden erarbeitet und erlernt, vielleicht während der Mittagspause;
- Teilnehmer an einer formellen Schulung, möglicherweise von einem Unternehmen organisiert, um Weiterbildungsmaßnahmen und eine designorientierte Kultur in diesem Unternehmen zu fördern;
- Student an einer Universität oder Oberstufenschüler in einem Kurs zu Interaktionsdesign, in dem Ihr Lehrer theoretische Lektionen mit praktischen Skizzierübungen mischt.

Sie, der schlechte Zeichner

Für die Methoden in diesem Buch sind keine großartigen künstlerischen Fähigkeiten erforderlich. Wie Sie sehen werden, sind die besten Skizzen oft nur grobe Strichzeichnungen.



STRUKTUR DIESES BUCHS

Die verschiedenen Skizziertechniken werden in separaten Teilen dargestellt, beginnend mit einigen motivierenden Worten zu den Vorteilen des Skizzierens und einer Einführung in die Verwendung des Skizzenbuchs als wichtigste Ressource. Darauf folgt eine Einführung in Methoden zum Sammeln von Ideen aus der realen Welt, in der Sie jede Menge Inspiration für Ihr Denken als Designer finden. Anschließend werden die einzelnen Skizziermethoden dargestellt, geordnet nach den temporären Eigenschaften einer Skizze: vom Aufzeichnen eines einzigen Zeitmoments über die Darstellung von Schnappschüssen interaktiver Aktivitäten über einen gewissen Zeitraum bis hin zu Animationen von fortlaufenden Sequenzen. Abschließend erfahren Sie, wie Sie andere in den Skizzierprozess einbeziehen, denn die Reaktionen und das Feedback von anderen bieten wertvolle Einblicke, mit denen Sie Ihre Ideen verbessern können. Die einzelnen Teile bauen jeweils auf den Konzepten des vorherigen Teils auf.

Die Teile bestehen aus Kapiteln mit jeweils einem Lernmodul, in dem eine bestimmte Idee oder Skizziermethode erläutert wird. In jedem Modul zeigen Beschreibungen, Illustrationen und die wichtigsten Schritte, wie Sie die jeweilige Idee oder Methode am besten umsetzen. Sie erfahren außerdem, welche speziellen Materialien und Werkzeuge erforderlich sind (falls zutreffend), mit welchen Schritten Sie die Skizze vorbereiten und wie Sie die Skizze an sich erstellen. Die Anweisungen werden durch Tipps und Hinweise ergänzt.

Wir setzen unsere Konzepte in diesem Arbeitsbuch auch praktisch um. Jedes Kapitel ist mit zahlreichen Skizzen illustriert, die wir mit den verschiedenen Skizzenmethoden erstellt haben, die in diesem Buch eingeführt werden. Hier finden Sie weitere Inspiration.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß!