

Szenario



Relevanz im Projekt

Eignung / Unique Selling Point

Szenarien sind für unterschiedliche Akteure leicht verständliche Beschreibungen eines bestimmten Interaktionsablaufs von NutzerInnen mit einem System und können über den gesamten Projektverlauf für unterschiedliche Zwecke erstellt werden.

Projektphase

In frühen Projektphasen können Szenarios zur Validierung von Anforderungen eingesetzt werden. In weiteren Phasen kann die Methode etwa zur Evaluierung eines Usability-Tests eingesetzt werden, oder auch als Basis für Schulungen im Rahmen der Einführung eines Systems dienen.

Ziele

Szenarios liefern eine leicht verständliche Beschreibung der Abläufe eines Systems und können so zur Kommunikation zwischen unterschiedlichen Akteuren eingesetzt werden.

Vorbedingungen

Szenarios basieren auf den Anforderungen eines zu entwickelnden Systems. Daher sollten die Hauptanforderungen vor der Entwicklung eines Szenarios bereits bekannt sein.

Tipps

Durch eine Verknüpfung mit Personas können Verhaltensmuster und Motivationen von NutzerInnen in einem Szenario besser berücksichtigt werden.

Ressourcen

Die Entwicklung von Szenarios erfordert vorwiegend personelle Ressourcen. Je nach Zugang können Szenarios von einer oder mehreren Personen gemeinsam erstellt werden. Die Erstellung von Szenarios im Rahmen von Workshops erfordert die Einbindung von NutzerInnen und die Einrichtung eines entsprechenden Settings.

Pitfalls

Bei Änderungen von Anforderungen während des Projekts, kann es sehr aufwändig werden, Szenarien dahingehend zu adaptieren. Daher eignen sich Szenarien nur begrenzt als Modellierungswerkzeug.

Methodeninformationen

Beschreibung

Ein Szenario ist eine realistische Beschreibung der geplanten Interaktion von NutzerInnen mit einem System. In Szenarien wird ein konkreter Ablauf aus Sicht der NutzerInnen im Anwendungskontext dargestellt.

Ziele

Durch den Einsatz von Szenarios werden potentielle Lösungen, Probleme oder neuartige Ansätze explizit beschrieben und daher sichtbar. Sie schlagen eine Brücke zwischen den Anforderungen und dem Entwurf einer Lösung.

Akteure

Szenarien können durch Einzelpersonen, gemeinsam in einem Entwicklungsteam, oder auch in Workshops mit NutzerInnen entwickelt werden.

Setting

Bei der gemeinsamen Entwicklung in einem Team oder im Rahmen eines User-Workshops sollte dies an einem entsprechenden Ort (Räumlichkeit) erfolgen, der im Optimalfall so gestaltet ist, dass die Kreativität unterstützt und für die Beteiligten eine angenehme Umgebung geboten werden kann.

Materialien

Im Grunde erfordert die Erstellung von Szenarios keinen besonderen Materialeinsatz. Schablonen können aber als Unterstützung dienen, besonders wenn Szenarien in NutzerInnen-Workshops erarbeitet werden.

Ablauf & Dauer

Bei der Entwicklung von Szenarios sollten zu Beginn die Ziele, der Kontext, die erforderlichen Akteure, sowie die Interaktionen und Prozesse definiert werden. Es ist zu

empfehlen mit einem groben Szenario zu beginnen, welches im weiteren Verlauf iterativ durchgegangen und verfeinert wird. Schließlich können Szenarien so adaptiert werden, dass sie keine oder kaum negative Aspekte beinhalten (positives Szenario) oder umgekehrt, dass sie hauptsächlich negative Aspekte abbilden (negative Szenario).

Generierte Daten

Szenarien liefern eine textuelle Beschreibung eines oder mehrerer Interaktionsabläufe.

Verknüpfung mit anderen Methoden

Da Szenarien für eine bestimmte NutzerInnengruppe entworfen werden, ist es sinnvoll diese Methode mit Personas zu kombinieren. Zur Visualisierung von Szenarien können Storyboards eingesetzt werden.

Literatur

Bodker, S. (2000). *Scenarios in user centered design – Setting the stage for reflection and action*. Denmark: University of Aarhus, Department of Computer Science

Caroll, J. M. (2000). *Making Use – scenario-based design of human-computer interactions*. Massachusetts: MIT Press

Cooper, A., Reimann, R. & Cronin, D. (2007) *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*. S. 77-88, Indianapolis: Wiley Publishing

Richter, M. & Flückinger, M. (2007). *Usability Engineering kompakt*. S. 24-27. München: Elsevier GmbH

Van der Heijden, K. (2005). *Scenario – The Art of Strategic Conversation*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons