

# Six-Second-Scenarios

## Vines für agile Entwicklung

### **Tobias Limbach**

User Interface Design GmbH  
Claudius-Keller-Straße 3c  
81673 München  
tobias.limbach@uid.com

### **Abstract**

„Vines“ sind 6- oder 15-sekündige Videos und mittlerweile eine eigenständige Kunstform. Sie fokussieren sich auf eine Idee, die sie transportieren. Gerade diese Begrenztheit macht sie zum idealen Medium für das benutzerzentrierte Design in agilen Prozessen. Mit Vines müssen UX Designer ihre Botschaft auf ein Problem und eine Aufgabe des Nutzers konzentrieren. Dabei wird neben der Informationsvermittlung gleichzeitig Empathie und Nähe erzeugt. Sie unterstützen die Anforderungsdefinition und eine agile Entwicklung.

### **Keywords**

Six-Second-Scenarios, Vines, Anforderungsdokumentation, Scenario-basiertes Design, User Requirements, Agile Software-Entwicklung

## Einleitung

In der Zeit, die Du für das Lesen dieses ersten Absatzes benötigt hast, hat Dein Entwickler schon mehr als 10 Zeilen Code kreiert. Wenn Du mit diesem Beitrag fertig bist, wird Version 0.1 veröffentlicht, und es wird Dich schlaflose Nächte kosten, den Abstand zum agil voranpreschenden Entwicklerteam aufzuholen. Nächstes Mal wirst Du sie mit Videos bei der Stange halten und für Deine Arbeit begeistern.

Agile Software-Entwicklung steht häufig im zeitlichen Konflikt zu benutzerzentrierten Design-Prozessen. Während der Designer vorbildlich nach Rosson/Carroll Aktivitätsszenarien entwickelt, hat das Entwicklerteam aus Zeitgründen vielleicht schon Release 0.2 rausgebracht. Wenn dann noch Problemszenarien / Lösungsszenarien und als Sahnehäubchen eine Kontextanalyse geplant sind, freut sich der Designer – aber nur solange bis er merkt, wie weit er/sie schon im Prozess abgehängt wurde.

Eine zeitlich komprimiertere Alternative ist die Mikro-Szenario-Methode (MSM, Kurosu, 2006). Sie konzentriert sich auf sehr kurze, in wenigen Sätzen beschreibbare, streng aufgabenorientierte Problemszenarien und entsprechend kurze Lösungsszenarien. MSM ist kürzer und es bietet sich an, sie in die Planung der Sprints zu integrieren.

Sie sind aber auch deutlich schwieriger: Es braucht mehr Zeit, einen Text zu schreiben, der bei gleicher Informationsmenge kurzgehalten sein soll, als einen längeren Text. Frag Hemingway.

Zusätzlich besteht immer die Gefahr, dass die Szenarien ignoriert werden – aus mehreren Gründen:

- Texte werden gerne ignoriert, überflogen oder schnell noch auf dem Heimweg in der U-Bahn gelesen.
- Szenarien allgemein – Mikroszenarien im Besonderen – fehlt die emotionale Komponente. Die Persona wurde vielleicht am Anfang vorgestellt. Aber nach dem 15 Mikroszenario ist sie vergessen und der Text steht ohne Identifikationsfigur da. Was passiert? Die Bindung fehlt, das Szenario wird nicht ernst genommen und ignoriert.

## Six-Second-Scenarios

Six-Second Szenarios gehen einen anderen Weg. Sie sind „Vines“, also 6- bis 15-sekündige Videos, die sehr unmittelbar **ein** Problem oder **eine** Aufgabe eines Nutzers darstellen. Dabei werden nicht nur Informationen vermittelt (was macht/machen der/die Nutzer, was ist die Aufgabe/das Problem), sondern gleichzeitig Empathie und Nähe erzeugt. Das Video zeigt den Kontext der Nutzung und füllt ihn – für das Entwicklerteam nachvollziehbar – mit den Bedürfnissen und Anforderungen der Nutzer.

Vines (oder auch diverse andere unbedeutende Konkurrenzprodukte) sind – mit dem Handy aufgenommen und über Twitter versandt – mittlerweile eine eigenständige Kunstform. Es gibt eine große Community und eigene Tracks auf Film-Festivals. Die technischen Anforderungen sind gering (Handykamera), die zeitlichen Grenzen sehr eng. Die sechs Sekunden reichen gerade aus, um eine Idee, ein Setting und vielleicht noch eine Pointe zu transportieren. Charaktere bleiben notwendigerweise flach und ohne große psychologische Entwicklung – sie können schnell – aber aufgrund der audiovisuellen Präsentation emotional fesselnder als ihre in Prosa verfassten Äquivalente – konsumiert werden.

Gerade diese Beschränktheit in möglichem Inhalt und Form machen Vines zum idealen Medium für benutzerzentriertes Design in agilen Prozessen. Mit einer Vine (*V*ideo *N*etwork) können UX-Designer sich gezielt auf eine Idee, eine Handlung bzw. eine abgeschlossene Aufgabe des Nutzers konzentrieren und diese transportieren. Im Hintergrund ist der Kontext der Nutzung (der Raum/das Setting etc.) aber immer präsent.

Szenarien in Prosa können mit viel Ballast aufgebläht sein: „Dann geht R. zum Empfangsautomaten mit resistivem Touchscreen, der in der Halle neben dem Fenster steht,

durch das die Nachmittagssonne grell scheint...dann geht es weiter zum Empfangsschalter, wo sich Persona W. gerade um einen Telefonanruf mit der Festnetzanlage kümmert und nebenher eine E-Mail an ihren Vorgesetzten tippt... Dann zieht sie eine Wartemarke aus dem Wartemarkenautomat, der die verbliebene Wartezeit digital anzeigt...“. Papier ist geduldig und der UX-Designer – man muss jetzt mal verallgemeinern – eher mitteilksam. Und gerade wurde Version 0.3 hochgeladen.

Durch Vines müssen UX-Designer die Botschaft extrem verkürzen. Es können nur die wirklich wesentlichen Bestandteile einer Aufgabe herausgearbeitet werden. Das zwingt sie, sich auf das Wesentliche zu beschränken und innerhalb dieser Grenzen kreativ zu werden.

Natürlich können Aufgaben hierarchisch aufeinander aufbauen bzw. miteinander verschachtelt sein. Wenn der UX Designer jedoch berücksichtigt, dass jede Aufgabe/Unteraufgabe einen klar definierten Anfang, einen Mehrwert und einen Schluss hat, dann fällt das Einteilen der Aufgaben, die er mit Vines darstellen kann, deutlich leichter.

### **Was braucht der UX Designer für ein Vines**

Außer einem Smartphone mit Kamera benötigt ein UX-Designer folgendes für die Erstellung von Vines:

- **Präzision:** Der UX Designer muss die Aufgabe/das Problem genau kennen. Es muss klar sein, was der Anfang und das Ende der Aufgabe ist. Der Raum für spätere Interpretationen durch den Software-Entwickler muss klein gehalten werden. Dies geht nur, wenn der UX-Designer genau weiß, was das Vine transportieren soll.
- **Faktenbasierte Darstellung:** Vines sollten nicht improvisiert werden. Basis sollte eine genaue, faktenbasierte Anweisung sein, die dann im Vine verkürzt und komprimiert dargestellt wird.
- **Props/Requisiten:** Die Requisiten müssen zur Aufgabe passen und bildlich für sich sprechen (z. B. ein Schild auf dem steht: EMPFANGSSCHALTER). Je näher die „Kulisse“ dem realen Kontext kommt, desto besser. Der Rest ist dann Aufgabe des Darstellers.
- **Raum/räumliche Umgebung:** Der, die Darsteller umgebende Raum kann in das Vine integriert werden, wenn es dem Kontext dient.
- **Fokussierung:** Das Vine sollte sich auf Aufgaben konzentrieren, die Software und Design gemeinsam lösen und implementieren können. Ab einer gewissen Kleinteiligkeit gibt es Aufgaben, bei denen es Sinn macht, dass sich nur eine Partei damit auseinandersetzt – das wird sich auch mit Six-Second Scenarios nicht ändern.

## Fazit

UID hat Vines bei einigen Projekten eingesetzt. Unserer Erfahrung nach bieten Vines folgende Vorteile:

- Sind die zentralen Botschaften, die man mit dem Vine transportieren möchte, erstmal definiert, sind die Vines wirklich schnell erstellt!
- UX-Designer können verschiedene Aufgaben/Vines aneinander reihen und so eine Geschichte entwickeln.
- Sie sind kommunikativ und machen mehr Spaß als Texte lesen – vor allem wenn die Software mit eigenen Vines antwortet.

Vines machen vor allem Spaß und geben wichtigen Input für den kreativen Prozess!