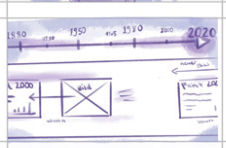
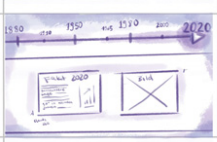
Storyboarding

Szene:Alex visits exhibition Seite:1

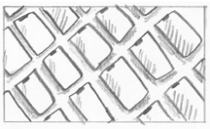
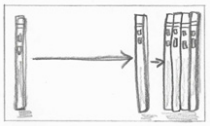
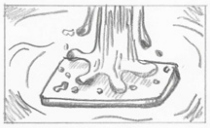
Nr.	Einstellungsskizze	Text/Ton	Zeit	Anmerkung
1			00.02	Alex gets a flyer from his parents
2		[TEXT ON FLYER] EXHIBITION - Electronic waste and its consequences - 14th & 15th September	00.06	Reads about an exhibition that is soon in his hometown
3		[FOOTSTEPS AND DOOR OPENING]	00.10	Alex decides to visit the exhibition with his parents
4		[PEOPLE TALKING]	00.20	Wanders through the exhibiton, passes by the exhibits
5		[FOOTSTEPS]	00.22	Then he comes by a timeline that catches his eye

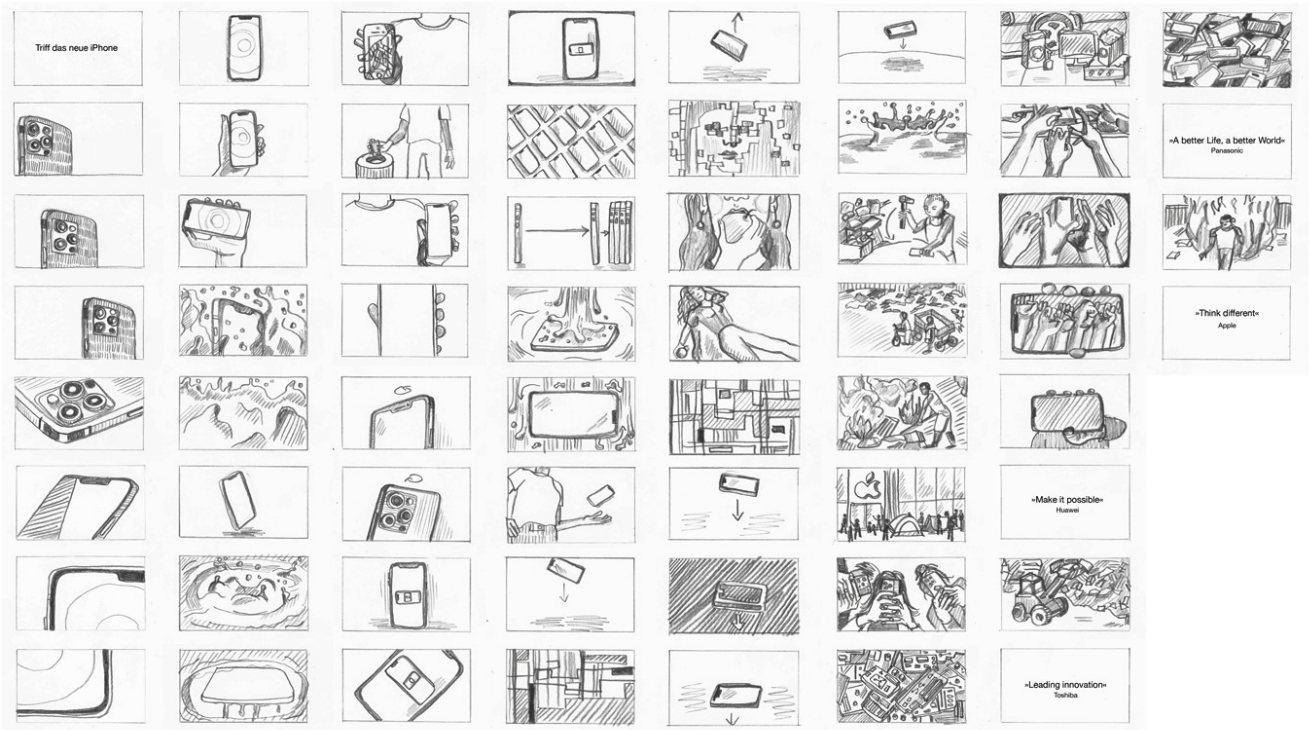
Szene:Alex visits exhibition Seite:2

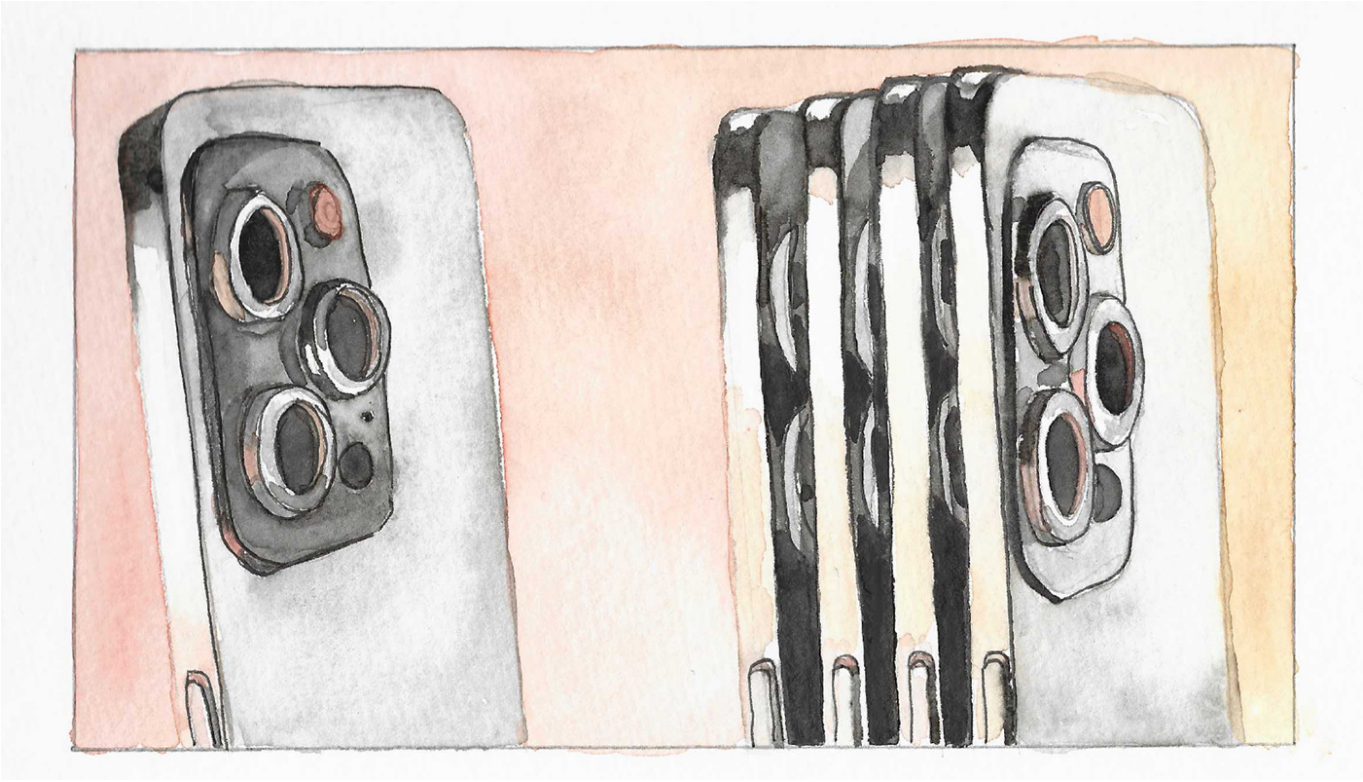
Nr.	Einstellungsskizze	Text/Ton	Zeit	Anmerkung
6			00.24	
7			00.27	Looks at timeline and reads the displayed fact
8			00.30	A new fact about the state of electronic waste in 2020 fades in
9			00.34	
10			00.36	Alex's face drops, he gets worried as he reads the fact about 2020

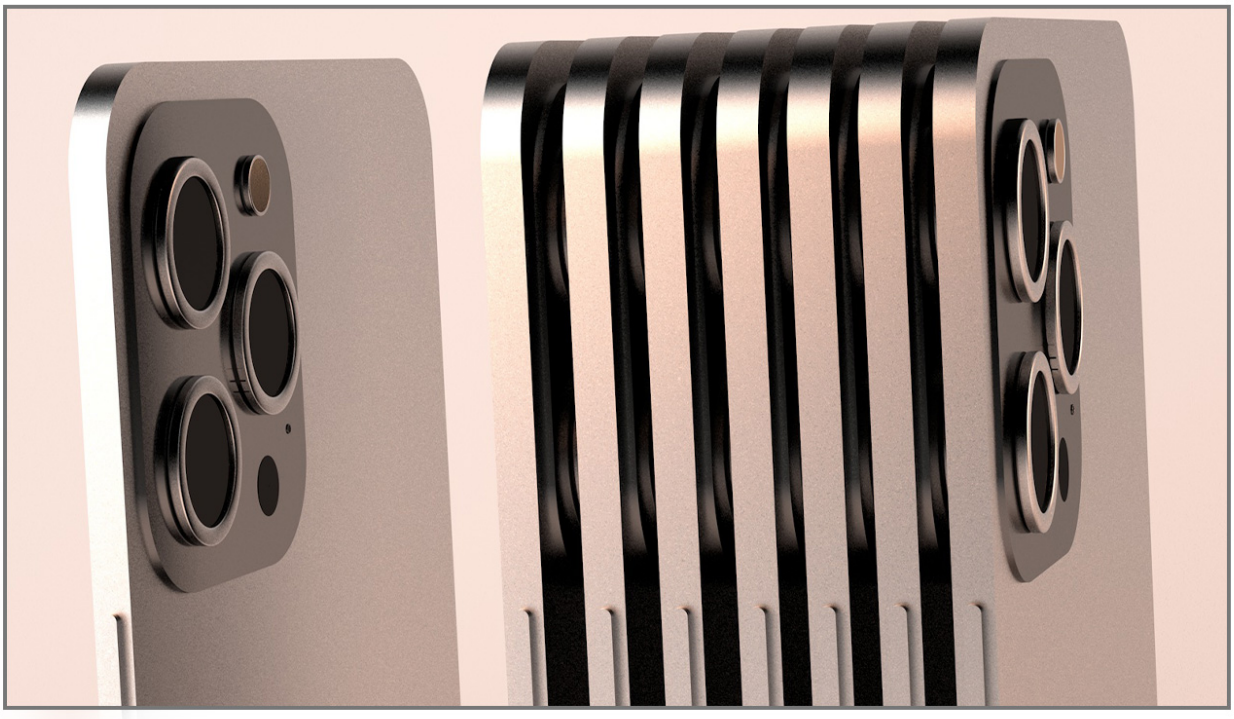
Storyboarding ist eine Methode zur visuellen Darstellung von Abläufen, Interaktionen oder Nutzungsszenarien. In einer Abfolge von gezeichneten oder grafisch aufbereiteten Bildern wird Schritt für Schritt gezeigt, wie Nutzer*innen mit einem Produkt, einem System oder einer Dienstleistung interagieren oder wie eine bestimmte Situation abläuft. Ziel ist es, komplexe Prozesse anschaulich, nachvollziehbar und aus der Perspektive der Nutzer*innen erfassbar zu machen.

Ein Storyboard besteht typischerweise aus einer Serie von Bildern oder Panels, die jeweils eine Schlüsselaktion, eine Entscheidungssituation oder eine emotionale Reaktion darstellen. Ergänzt werden die Bilder oft durch kurze Beschreibungen, Dialoge oder Annotationen, die den Kontext oder relevante Details verdeutlichen. Dabei geht es nicht um künstlerische Perfektion, sondern um Klarheit und Verständlichkeit.

Nr.	Motiv	Einstellung	Cast	Anmerkung	Time Code	Bild
26	Gerendert	Totale, Top Shot	iPhone 12 (zahlreich dupliziert)	Das Handy ist zahlreich dupliziert und die Geräte sind in Reihen angeordnet, einzelne Geräte erheben sich nacheinander aus den Reihen	Part 4: 0:33 – 0:48	
27	Gerendert	Totale, Augenhöhe	iPhone 12 (zahlreich dupliziert)	Die Handys schweben seitwärts zum Zuschauer gerichtet in der Hohlkehle, Handy nach Handy klatscht an die bereits vorhandene Reihe	Part 4: 0:33 – 0:48	
28	Gerendert	Totale, Aufsicht	iPhone 12, Flüssigkeit	Das Handy wird von der undurchsichtigen Flüssigkeit überschüttet	Part 4: 0:33 – 0:48	
29	Gerendert	Totale, Augenhöhe	iPhone 12, Flüssigkeit	Das Handy dreht sich um sich selbst, den Bildschirm immer nach vorne zeigend, während im Hintergrund die Flüssigkeit herunterströmt	Part 4: 0:33 – 0:48	
30	Studio, in weißer Hohlkehle	Halbnah ohne Kopf, leichte Untersicht	iPhone 12, Handynutzer	Eln Handynutzer wirft das Handy aggressiv in die Luft	Part 4: 0:33 – 0:48	







Storyboarding wird in vielen Bereichen eingesetzt, etwa im Human-Centred Design, UX-Design, Service Design, Film, Werbung oder der Entwicklung digitaler Produkte. Es hilft, Ideen zu strukturieren, Nutzerreisen zu visualisieren, mögliche Probleme im Ablauf frühzeitig zu erkennen und Teamkommunikation zu erleichtern. Im Designprozess dient Storyboarding dazu, Erlebnisse, Nutzungssituationen oder Services aus Sicht der Nutzer*innen zu denken und konkrete Ansätze für Verbesserung oder Innovation zu entwickeln.

Literatur

- Visualizing Ideas, From Scribbles to Storyboards, Gregor Krisztian, Nesrin Schlemp-Ülker, Thames & Hudson, 2006

Templates

- Storyboard

  Template for 16mm film

  (european standard)
- Storyboard

  Template for aspect ratio 16:9
- Storyboard

  Template for aspect ratio 21:10

From:
https://wiki.ct-lab.info/ - **Creative Technologies Lab | dokuWiki**

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/about:storyboarding?rev=1747814635

Last update: **2025/05/21 08:03**