

# Vorwort

Sie wollen Kollegen, Freunden oder einem Publikum vielfältige und differenzierte Informationen vermitteln, an die man sich erinnert? Dann sind ansprechende und kreative Grafiken ein Garant für Aufmerksamkeit, denn:

*Grafiken bleiben bei den Zuhörern besser in Erinnerung als Wörter.*

Überlieferungen über die Entwicklung von Gesellschaften in den letzten Jahrtausenden zeigen, wie ausgeprägt das menschliche Bedürfnis ist, Erfahrungen aus dem Alltag und Leben in Bildern darzustellen und dadurch festzuhalten oder weiterzugeben. Ohne Höhlenmalereien oder in Steine und Felsen gemeißelte Gravuren könnten wir uns heute das Leben der Menschheit in früheren Epochen nicht vorstellen. Über die Jahrtausende hat sich die Qualität und Vielfalt der Werkzeuge ausdifferenziert. Auch die Themen, die wir visualisieren und vermitteln möchten, haben sich verändert und sind komplexer, aber zugleich auch alltäglicher geworden.

Die Möglichkeiten zur Visualisierung haben sich ebenfalls enorm weiterentwickelt und verändern sich stetig weiter. Im Verlauf unserer Geschichte sind von den ersten Schriften und Zeichen auf Papier bis zu aktuellen Fotoinszenierungen zahlreiche neue Werkzeuge und Methoden entstanden. Das Storyboard ist eine davon. Einst war diese Methode das Werkzeug von Drehbuchautoren, um ihre Ideen und Konzepte aus ihren Drehbüchern zu visualisieren – inzwischen hat sie sich in vielen Designdisziplinen etabliert.

Als Grafikdesigner nutze ich das Storyboard im Kontext der Softwareentwicklung, um bestimmte Fragestellungen zu visualisieren. Das kann z. B. ein bestimmter Prozessablauf sein, der mit einem Storyboard wiedergegeben wird, um alle Projektbeteiligten auf den gleichen Informationsstand zu bringen, oder Anforderungen, die durch eine neu zu erstellende Software erfüllt werden müssen, werden in Storyboards visualisiert. Ich erstelle für Storyboards sowohl Papierskizzen als auch digitale Skizzen. Diese Zeichnungen können unterschiedlich detailliert oder komplex werden. Die komplexen Zeichnungen gestalte ich in der Regel in Adobe Illustrator, dem Standardtool für Designer. Demzufolge ist dieses Vorgehen sehr an meine Person und meine Qualifikation gekoppelt und birgt die Gefahr, dass niemand aus dem Projektteam meine Visualisierungen ändern bzw. anpassen kann.

Aus diesem Grund habe ich nach einem Tool gesucht, das jeder benutzen kann. Ich kam auf PowerPoint, dem die meisten Designer keine Beachtung schenken. Dies ist den vielen schlechten PowerPoint-Präsentationen geschuldet, für die das Programm allerdings nicht verantwortlich ist. Niemand käme auf die Idee, für eine geschmacklose Inneneinrichtung den Architekten des Gebäudes verantwortlich zu machen. Aber PowerPoint wird von Profis genau aus diesem Grund verurteilt. Verantwortlich sind jedoch die Menschen, die diese Präsentationen produzieren und leider über keine Grundlagen der visuellen Kommunikation, der Wahrnehmungstheorie oder der Gestaltungslehre verfügen, um neben unbeabsichtigten Ablenkungen auch das Träumen und Abschweifen des Betrachters zu vermeiden. Man könnte den Satz von Professor Kurt Weidemann »Schlechte Typografie ist die offensichtliche Missachtung

des Lesers«<sup>1</sup> umformulieren in: »Eine schlechte Präsentation ist die offensichtliche Missachtung des Publikums.«

Viele Kollegen wenden sich an mich mit Fragen hinsichtlich der Gestaltung von bestimmten Ideen oder Vorstellungen, die für mich als Designer ganz logisch und einfach sind, aber für sie eine Hürde darstellen. In diesen Fällen erkläre ich durch einfach aufgebaute Praxisbeispiele Grundprinzipien, die meine Kollegen bei ihren nächsten Präsentationen sofort erfolgreich umsetzen können. Diese Erfahrung mit meinen Kollegen hat mich motiviert, dieses Buch zu schreiben. Mithilfe vieler einfacher grafischer Beispiele zeige ich Ihnen, wie Sie Ihre Ideen mit und in PowerPoint visualisieren können. Mit zahlreichen Tipps und Tricks aus der Praxis erkläre ich, wie sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittenen ihre Arbeitsweise in PowerPoint vereinfachen und mit möglichst wenig Aufwand einzigartige Grafiken für z. B. visuell überzeugende Präsentationen erstellen können.

Ich würde mich freuen, Sie durch dieses Buch zu motivieren, zukünftig mit PowerPoint neue Wege zu gehen und Bilder und Grafiken ansprechend zu visualisieren.

Anosh Soltani

---

1 Taucher, Silke. Steigerung der Lesegeschwindigkeit und Konzentrationsfähigkeit am Bildschirm. Diplomica Verlag GmbH, 2000.