

---

# Schützenhilfe

## Best Practices für gute Screenshots

Marc Achtelig

- ▶ Marc Achtelig
- ▶ Ingenieur für Verfahrenstechnik und Wirtschaftsingenieur
- ▶ seit 1995 spezialisiert auf **Software-Dokumentation**
- ▶ seit 2004 mit eigenem Büro selbstständig
- ▶ Schwerpunkte:
  - ▶ Beratung, Schulung, Coaching
  - ▶ Konzeption, Erstellung und Pflege kompletter Software-Dokumentationen
    - ▶ Benutzerhandbücher
    - ▶ Online-Hilfen
    - ▶ UI-Texte und Embedded Help

- ▶ Vorüberlegung: Besonderheiten im Vergleich zu anderen Abbildungen
  - ▶ Wie viele? Wann ja, wann nein?
  - ▶ Was zeigen?
  - ▶ Wie die Aufmerksamkeit steuern?
- ▶ Workflow
- ▶ Übersetzung
- ▶ Tools
- ▶ Fragen und Diskussion

- ▶ Screenshots sind **einfach zu erstellen**: ohne Kamera, ohne Ausrüstung, ohne Fotograf, ohne Grafiker.
- ▶ Screenshots enthalten Text und sind damit „**übersetzungsrelevant**“.
- ▶ Die meisten Benutzeroberflächen und damit auch Screenshots zeigen Daten („Datenverarbeitung“). Es kann viel Zeit kosten, **sinnvolle Daten** zu erstellen. Viele Daten enthalten auch Text und sind damit auch „übersetzungsrelevant“.
- ▶ Software wird häufig aktualisiert. Screenshots müssen daher ebenfalls **häufig aktualisiert** werden.
  - ▶ Benutzeroberflächen sind oft schneller geändert als die Dokumentation.
  - ▶ Benutzeroberflächen ändern sich oft bis zur letzten Minute.
  - ▶ Besonders extrem ist dies oft bei jungen Produkten!
- ▶ **GESAMTZAHL = ANZAHL BILDER × SPRACHEN × UPDATES**

- ▶ Vorüberlegung: Besonderheiten im Vergleich zu anderen Abbildungen
- ▶ Wie viele? Wann ja, wann nein?
- ▶ Was zeigen?
- ▶ Wie die Aufmerksamkeit steuern?
- ▶ Workflow
- ▶ Übersetzung
- ▶ Tools
- ▶ Fragen und Diskussion

- ▶ Oft zu viele ...
  - ▶ hübsch und bunt
  - ▶ schnelle Seitenfüller
  - ▶ bestätigt durch die Mär vom „Bild, das mehr als tausend Worte sagt“ (dabei gibt es oft gar nichts zu sagen ...)
- ▶ Oder fast gar keine ...
  - ▶ um Seiten zu sparen
  - ▶ um Kosten zu sparen
- ▶ Besser ...
  - ▶ an die Formel denken: **GESAMTZAHL = ANZAHL BILDER × SPRACHEN × UPDATES**
  - ▶ in jedem Einzelfall konkreten Nutzen hinterfragen
  - ▶ in jedem Einzelfall Vor- und Nachteile abwägen

DEMO: Anzahl - zu viele

DEMO: Anzahl - zu wenige

- ▶ **Mentales Modell entwickeln**
  - ▶ Benutzer mit den wichtigsten Fenstern vertraut machen
  - ▶ räumliche Anordnung der Fenster erklären
  - ▶ Verständnis für den logischen Ablauf innerhalb des Programms entwickeln
- ▶ Im Text erwähnte **Bedienelemente lokalisieren und identifizieren**
- ▶ **Zeigen, wie eine Aktion ausgeführt wird**  
(wegen weitgehend standardisierter Bedienung bei Software eher selten)
- ▶ **Zustand des Systems bestimmen**
  - ▶ vor einer Handlung, um deren Voraussetzungen zu erfüllen
  - ▶ nach einer Handlung, um deren Ergebnis zu verifizieren
- ▶ **Produkt besser verkaufen** (Doku zu Testversionen)
  - ▶ Screenshots informieren über das „**Look and Feel**“ des Produkts
  - ▶ Screenshots können bewusst die **Aufmerksamkeit (ab)lenken**
- ▶ **Dokumentation „aufhübschen“**

- ▶ Machen Dokument **optisch attraktiver** (keine „Textwüste“, Erholungspausen für Auge und Geist)
- ▶ Machen Dokument weniger abschreckend und erhöhen dadurch die **Lesemotivation** (relativ, aber nicht absolut)
- ▶ Ermöglichen das Lesen auch „**offline**“ **ohne Produkt**
- ▶ Können als **Landmarken** die Orientierung im Dokument erleichtern
- ▶ Können **Vertrauen** schaffen, indem sie Benutzern ihr richtiges Handeln bestätigen
- ▶ Alle diese Punkte sind **besonders wichtig für Anfänger** und weniger wichtig für fortgeschrittene Benutzer.



- ▶ Aufwendige **Erstellung** falls besondere Daten sichtbar sein müssen
- ▶ Aufwendige **Aktualisierung** teils schon bei „kleinen“ Updates der Software
- ▶ Aufwendige **Übersetzung**
- ▶ **Blähen Dokumente auf**
  - ▶ mehr Druckseiten > höhere Druckkosten, höhere Logistikkosten
  - ▶ mehr Speicherplatz, mehr Bandbreite (meist eher unkritisch)
  - ▶ mehr Blättern, mehr Scrollen
  - ▶ mehr Seiten > das Produkt wirkt komplizierter

- ▶ So viele Screenshots wie nötig, so wenige wie möglich.
- ▶ Nicht mit der „Streubüchse“ verteilen, sondern gezielt einsetzen. Eine **ungleiche Verteilung** ist ein *gutes* Zeichen!
- ▶ Keine „Konsistenz“ um jeden Preis. Es kann auch „konsistent“ sein, Screenshots nur bei Bedarf einzusetzen. Nicht jedes Fenster / jeder Schritt / jedes Resultat muss gezeigt werden.
- ▶ Referenz-Infos brauchen nur selten Screenshots (genau da findet man sie aber meist); **Handlungsanleitungen** brauchen oft Screenshots (aber auch nicht immer).
- ▶ Dokumente für **Anfänger** brauchen mehr Screenshots als Dokumente für Fortgeschrittene.
- ▶ **Gedruckte Dokumente** brauchen mehr Screenshots als Online-Dokumentation.
- ▶ **Komplexe Benutzeroberflächen** brauchen mehr Screenshots als einfache.
- ▶ Besonders **sparsam sein** bei aufwendigen Demo-Daten, hoher Update-Frequenz, vielen Sprachen.

- ▶ Vorüberlegung: Besonderheiten im Vergleich zu anderen Abbildungen
- ▶ Wie viele? Wann ja, wann nein?
- ▶ Was zeigen?
- ▶ Wie die Aufmerksamkeit steuern?
- ▶ Workflow
- ▶ Übersetzung
- ▶ Tools
- ▶ Fragen und Diskussion

- ▶ Kleiner ist meist besser
- ▶ Keine bildschirmfüllenden „Riesenster“
  - ▶ Informationsdichte gering
  - ▶ Platzverschwendung
  - ▶ Details kaum lesbar
  - ▶ oft nicht mit einem Blick erfassbar
  - ▶ weite Wege für das Auge: sowohl im Bild als auch zum Text
- ▶ Aber
  - ▶ groß genug, um alle wichtigen Elemente zu enthalten
  - ▶ groß genug, um typisch und realistisch auszusehen = erkennbar + authentisch

# Fenstergröße – zu groß

Untitled Diagram.xml

File Edit View Arrange Extras Help Unsaved changes. Click here to save.

100%

Search Shapes

Scratchpad ? + ✕

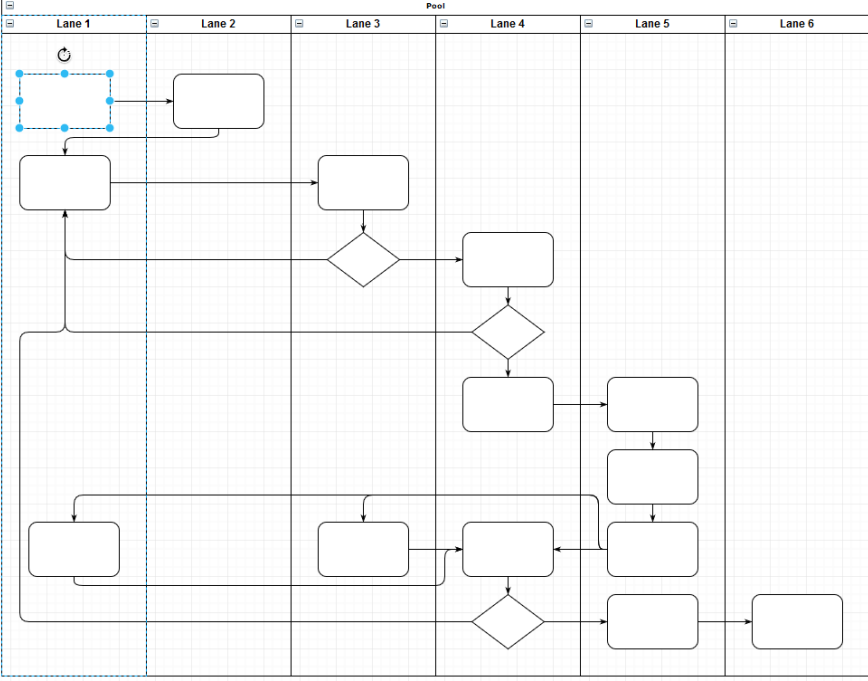
General

Misc

Advanced

Flowchart

Lane 1 Lane 2 Lane 3 Pool Lane 4 Lane 5 Lane 6



Style Text Arrange

Fill  Gradient

Line  1 pt Perimeter 0 pt

Opacity 100%

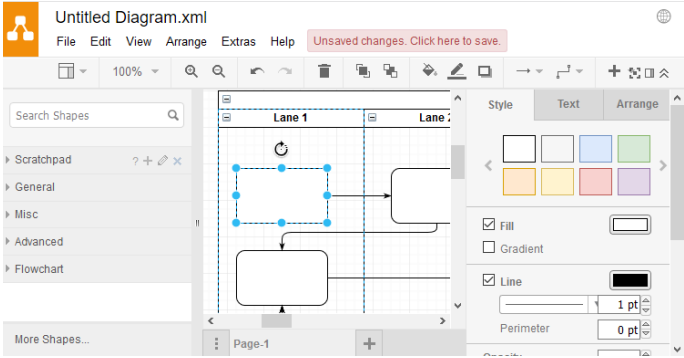
Rounded  Shadow  Glass  Comic

Edit Style Edit Image Copy Style Paste Style Set as Default Style

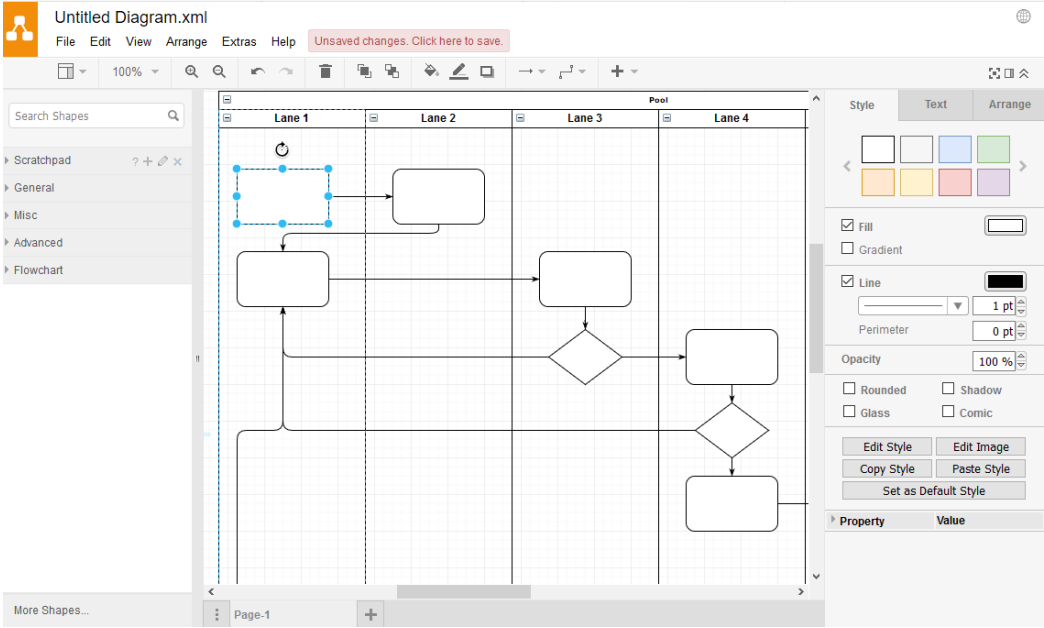
Property Value

More Shapes... Page-1 +

# Fenstergröße – zu klein



# Fenstergröße – richtig

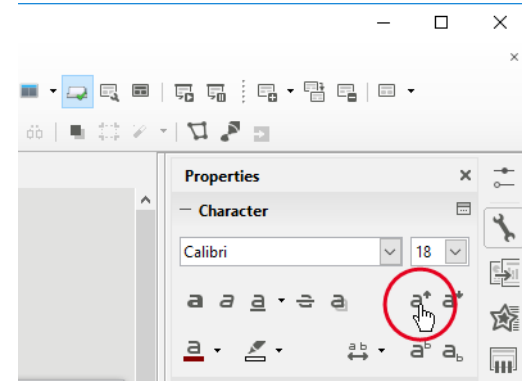
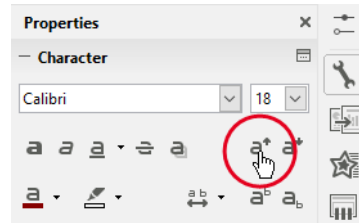
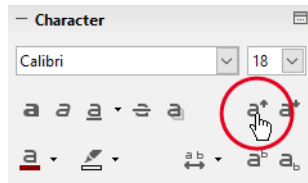


- ▶ **Weniger ist meist mehr**
  - ▶ Betrachter muss **weniger irrelevante Dinge** mental ausblenden.
  - ▶ **Weniger Platzverbrauch.**
  - ▶ Räumliche **Nähe**: Text und nützliche Bildinfo stehen näher beieinander.
  - ▶ Bei Software-Updates ist das Bild seltener von **Änderungen** betroffen.
  - ▶ Das (wenige) Gezeigte bleibt besser im **Gedächtnis**.
- ▶ Also möglichst nur den relevanten Ausschnitt zeigen.
- ▶ **ABER:**
  - ▶ Genug **Kontext** zeigen ...
  - ▶ Bei Ausschnitten muss **klar sein, dass beschnitten wurde** ...

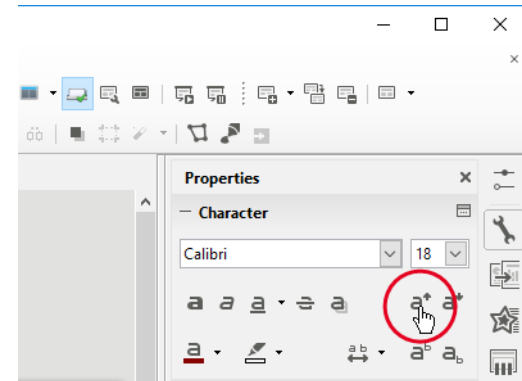


- ▶ **Kontext zeigen**, damit Benutzer
  - ▶ verstehen, zu welchem Fenster oder Panel ein Bildausschnitt gehört
  - ▶ den gezeigten Bereich auf Ihrem Bildschirm finden
- ▶ **Anfänger brauchen mehr Kontext** als Fortgeschrittene
  - ▶ typisch **Tutorial**: Bild zeigt ganzes Programm oder zumindest ganzes Fenster
  - ▶ typisch **Referenz**: Bild zeigt nur kleinen Ausschnitt (z. B. einzelnes Symbol)
- ▶ **Möglichkeiten**:
  - ▶ **Fenstertitel** zeigen
  - ▶ **Fensterrahmen** in der Nähe des gezeigten Elements zeigen
  - ▶ **Toolbar** oder **Statuszeile** zeigen
  - ▶ **überlappende Fenster**, um zu zeigen, wie ein Fenster geöffnet wurde
  - ▶ visuell dominierende / charakteristische / bekannte **Elemente in der Nähe**

- ▶ Beispiel für unterschiedlich viel Kontext:
  - ▶ Icon
  - ▶ Icon in der Gruppe „Character“
  - ▶ Icon in der Gruppe „Character“ auf Panel „Properties“ rechts
  - ▶ Icon in der Gruppe „Character“ auf Panel „Properties“ rechts oben im Fenster



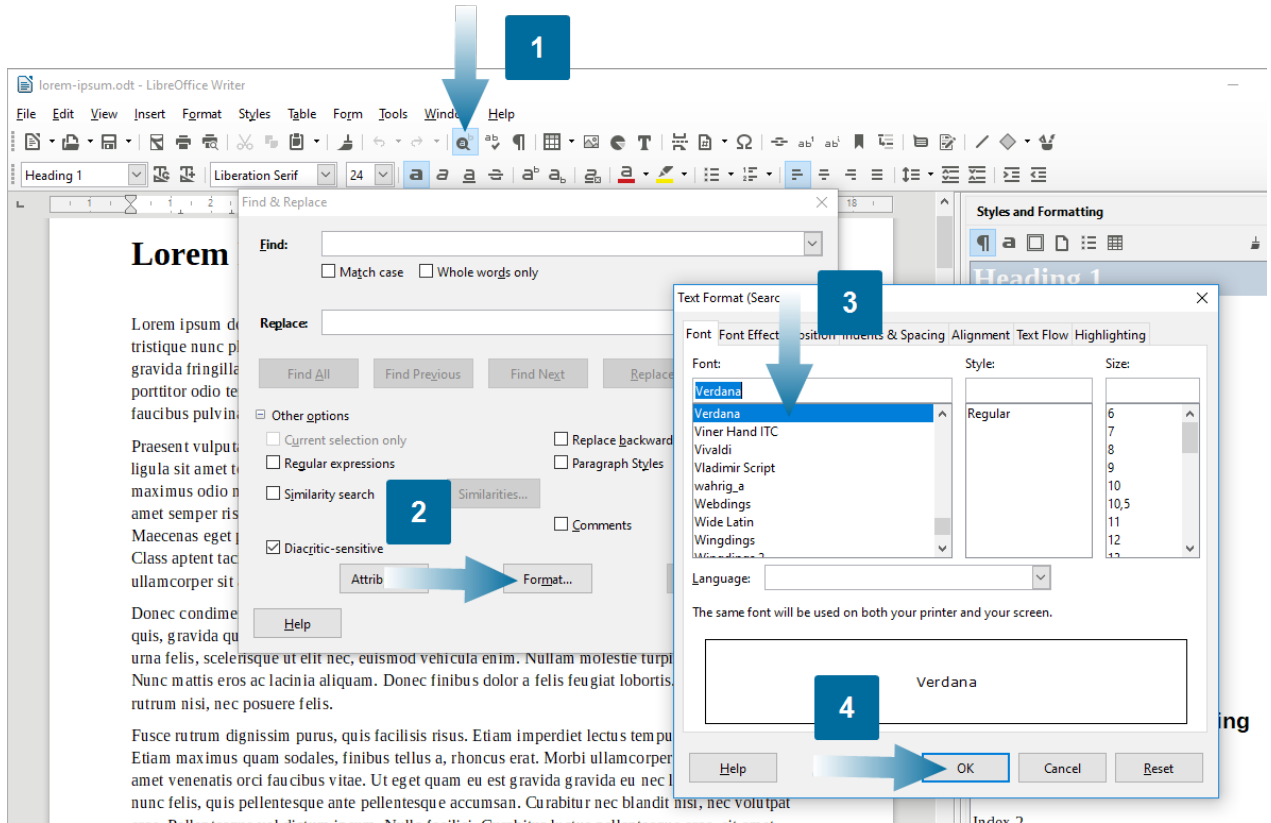
- ▶ **Beschnitt visualisieren**
  - ▶ durchschnittene Fensterrahmen
  - ▶ durchschnittene Panel
  - ▶ durchschnittene Flächen
  - ▶ durchschnittene Bedienelemente
  
- ▶ Verblassen
- ▶ Abrisskanten
  
- ▶ möglichst dezent
- ▶ möglichst eindeutig



- ▶ Wenn auf dem Bildschirm ein Screenshot genauso aussieht wie die Software: Benutzer klicken versehentlich auf den Screenshot.
- ▶ >> Für optische **Unterscheidbarkeit** sorgen:
  - ▶ geringfügig verkleinern
  - ▶ erkennbar beschneiden
  - ▶ Bild mit Hervorhebungen versehen (sofern inhaltlich gerechtfertigt)

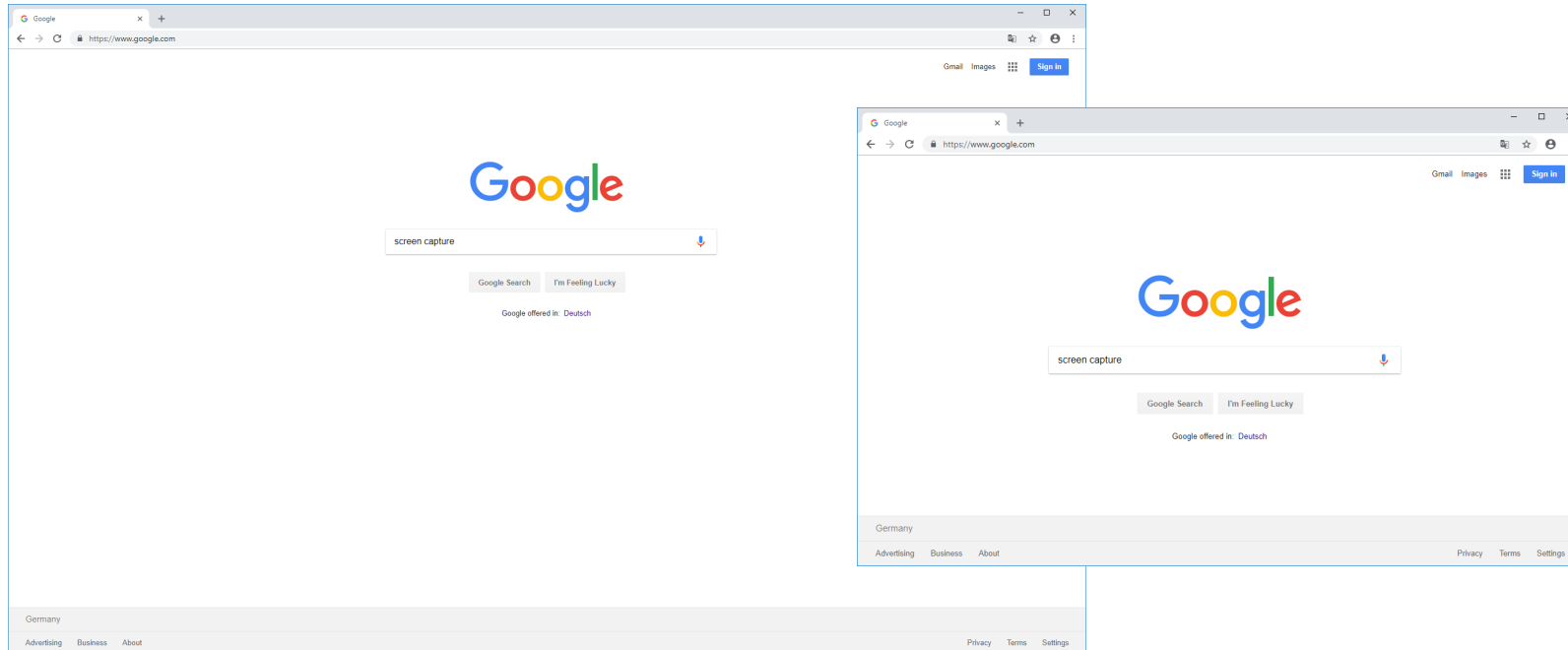
# Option: Kombination

- ▶ Können Übersichtlichkeit verbessern und Scrolling vermeiden
- ▶ Wichtige Infos dürfen nicht überdeckt werden (z. B. Fenstertitel; Handlungsstellen)



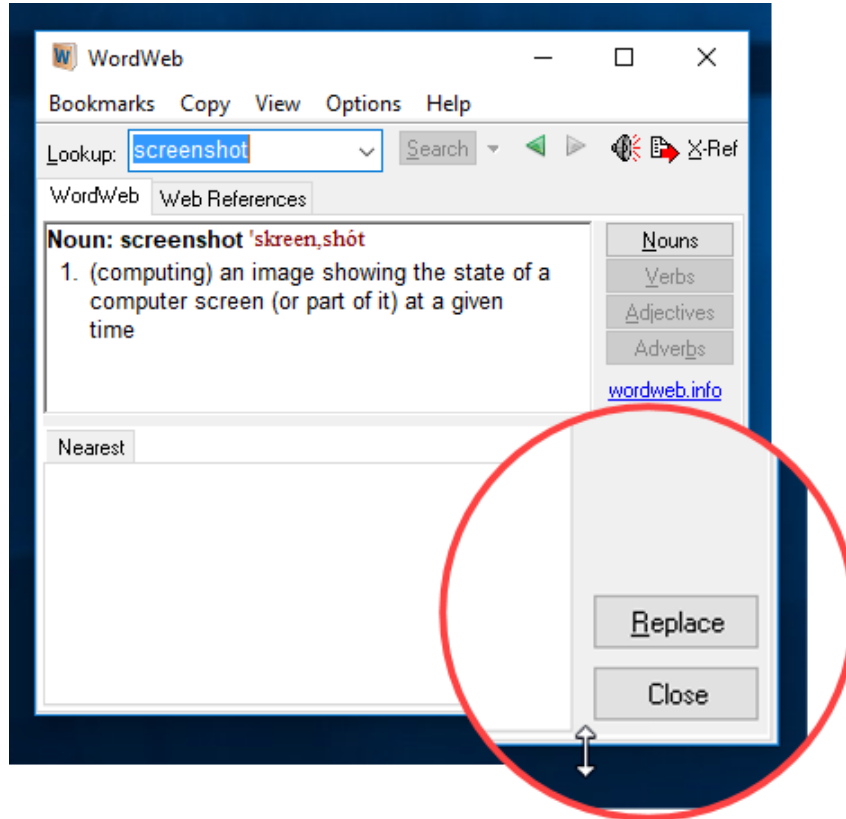
# Tote Flächen vermeiden (1/4)

- ▶ Sofern möglich: **Fenster verkleinern**



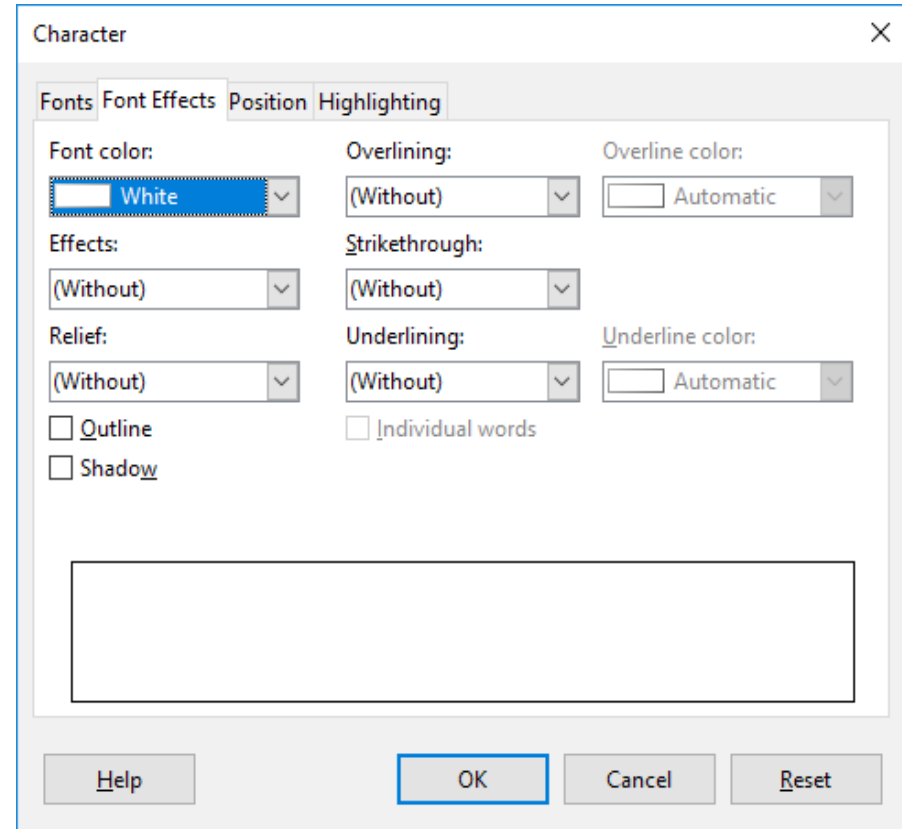
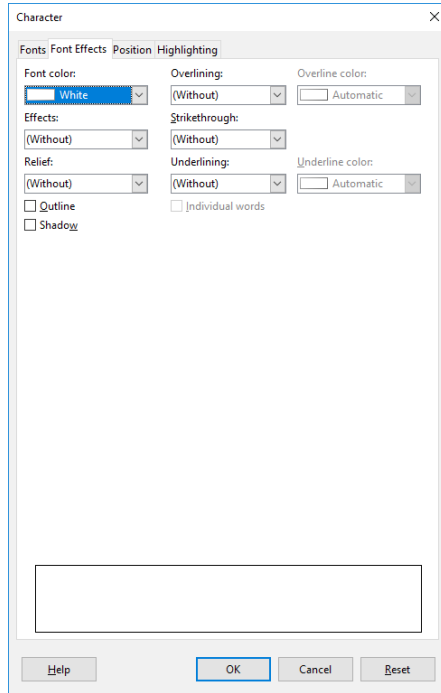
## Tote Flächen vermeiden (2/4)

- ▶ Tipp: Viele Fenster sind verkleinerbar, auch wenn sie keinen Indikator dafür haben.



# Tote Flächen vermeiden (3/4)

- ▶ Verkleinern durch **Zusammenschieben**

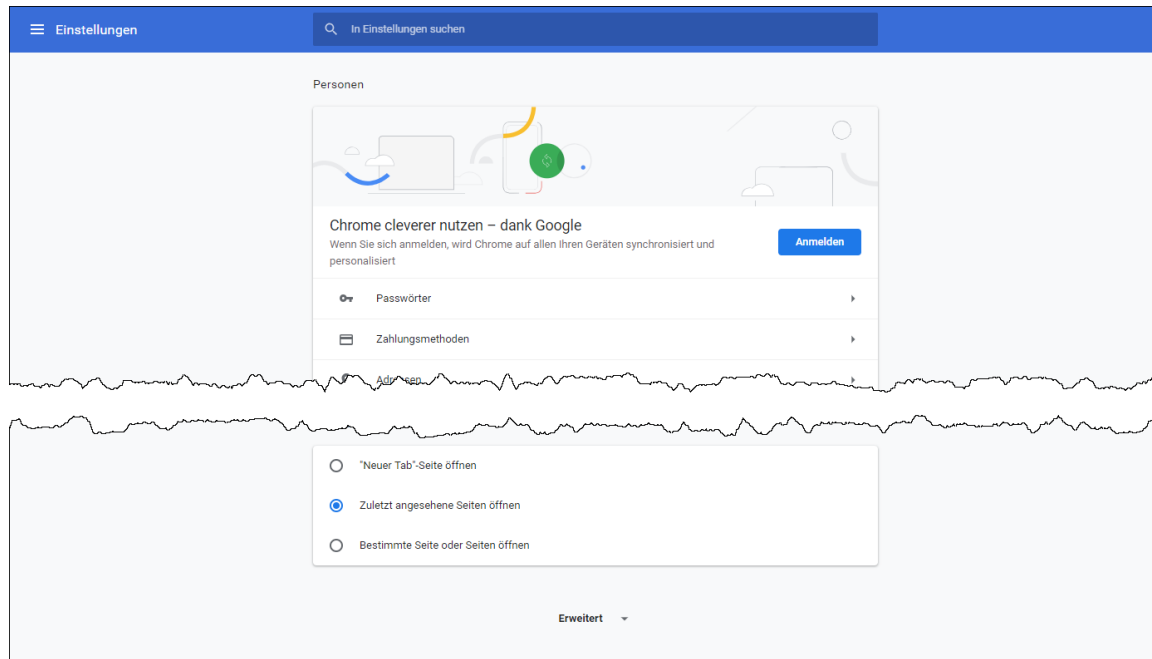


**DEMO: Zusammenschieben**



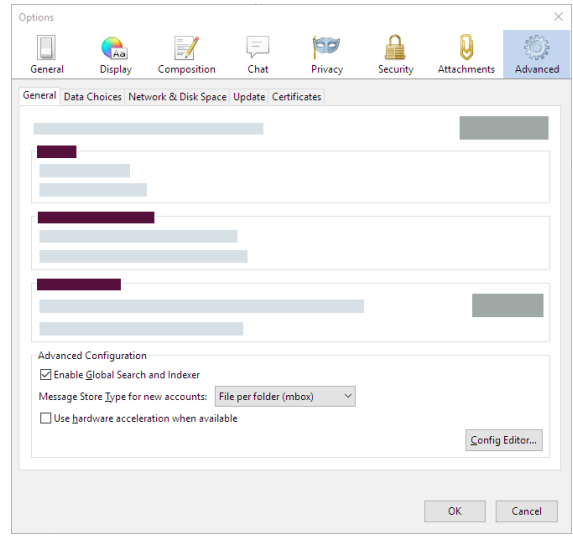
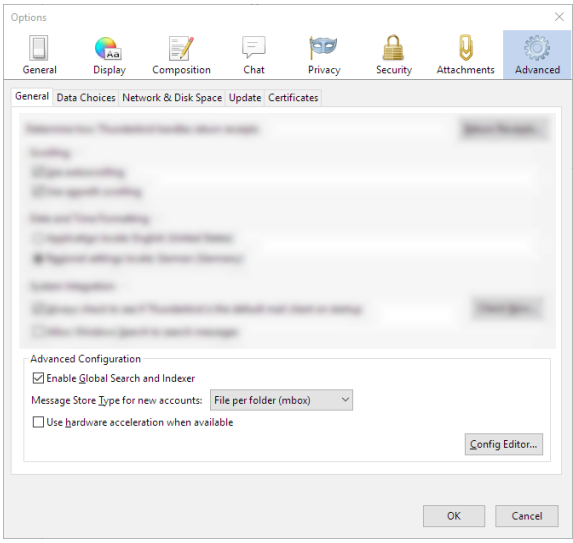
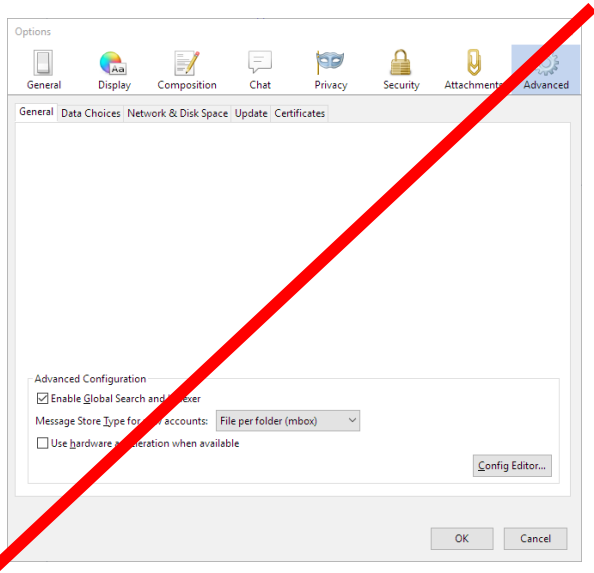
# Tote Flächen vermeiden (4/4)

- ▶ Zusammenschieben bleibt meist unbemerkt oder ist unkritisch
- ▶ Falls nicht: Schnitt visualisieren, z. B. mit Abrisskante



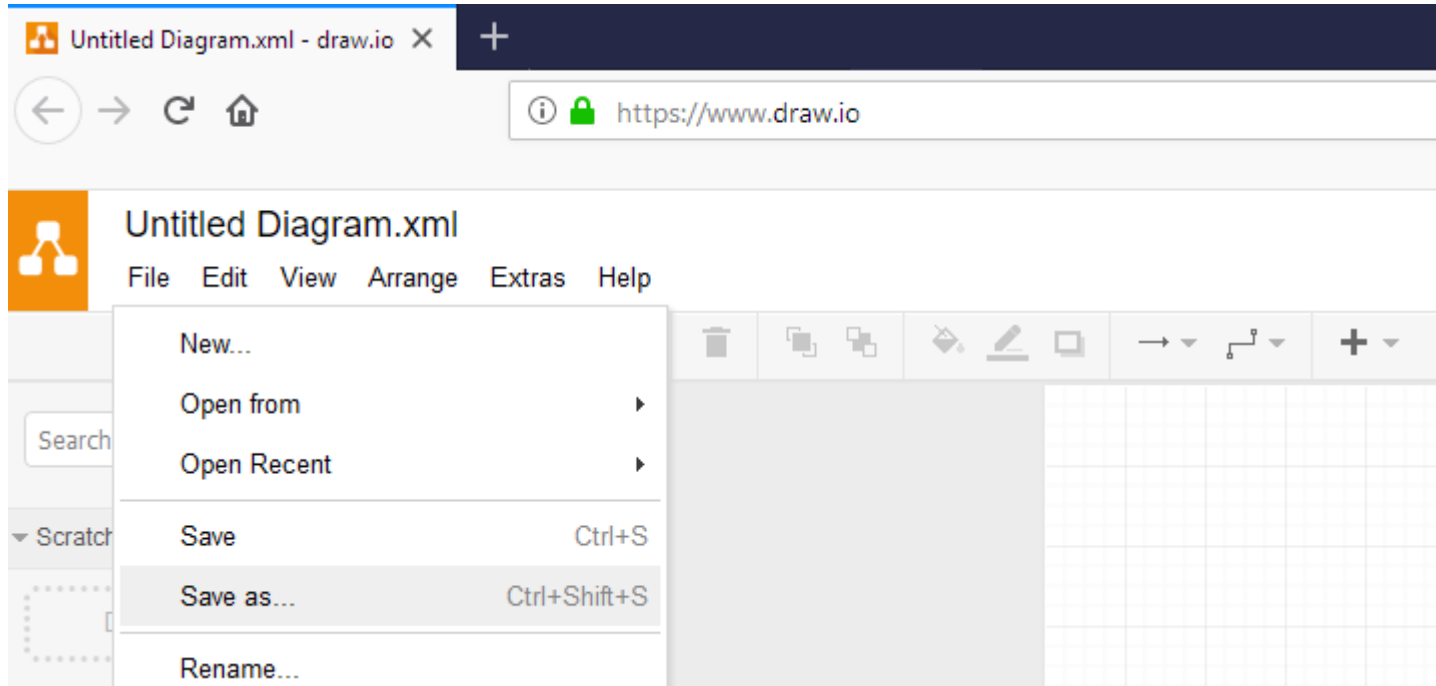
# ABER: Keine UI-Elemente entfernen

- ▶ Würde Benutzer verunsichern (keine Wiedererkennung)
- ▶ Irrelevante Elemente stattdessen unsichtbar machen oder stilisieren

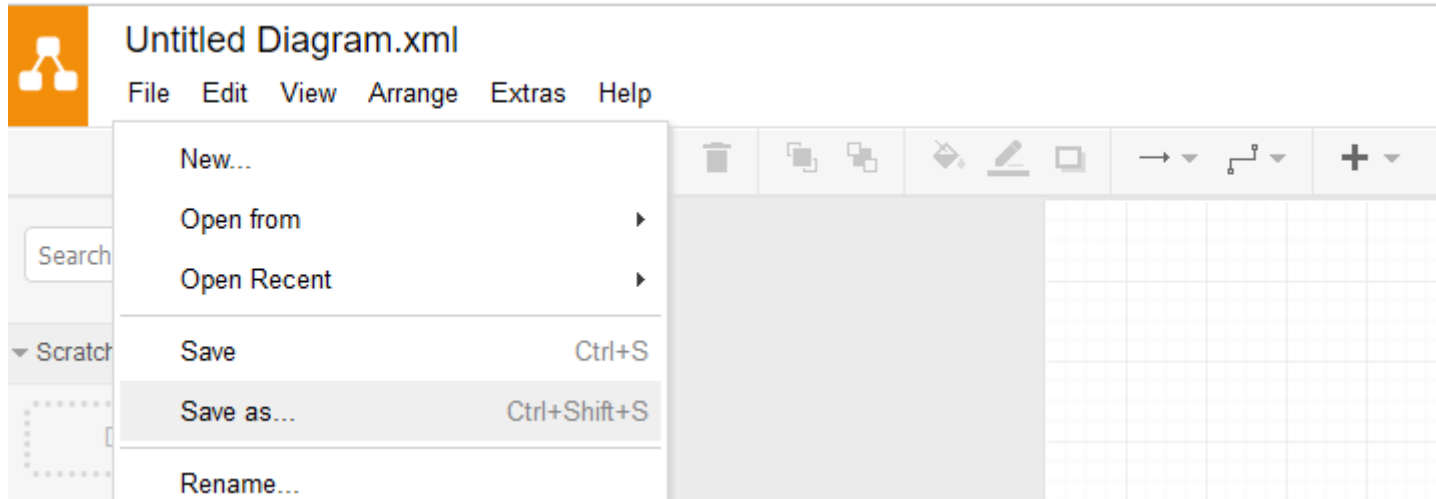


- ▶ Verbraucht **Platz** und macht das Bild **voller**, ohne Informationen zu liefern
- ▶ Kann **verunsichern**:
  - ▶ Benutzer nutzt evtl. anderen Browser oder andere Browserversion
  - ▶ Benutzer nutzt evtl. anderes Betriebssystem
- ▶ Nach einiger Zeit ist die Software vielleicht noch aktuell, der Browser aber schon erkennbar **veraltet**
  - ▶ Wirkt Ihr Produkt dann noch zeitgemäß?
  - ▶ Wollen Sie aber nur deswegen neue Screenshots machen? In evtl. vielen Sprachen?

# Bei Web-Anwendungen: Browser weglassen – Beispiel

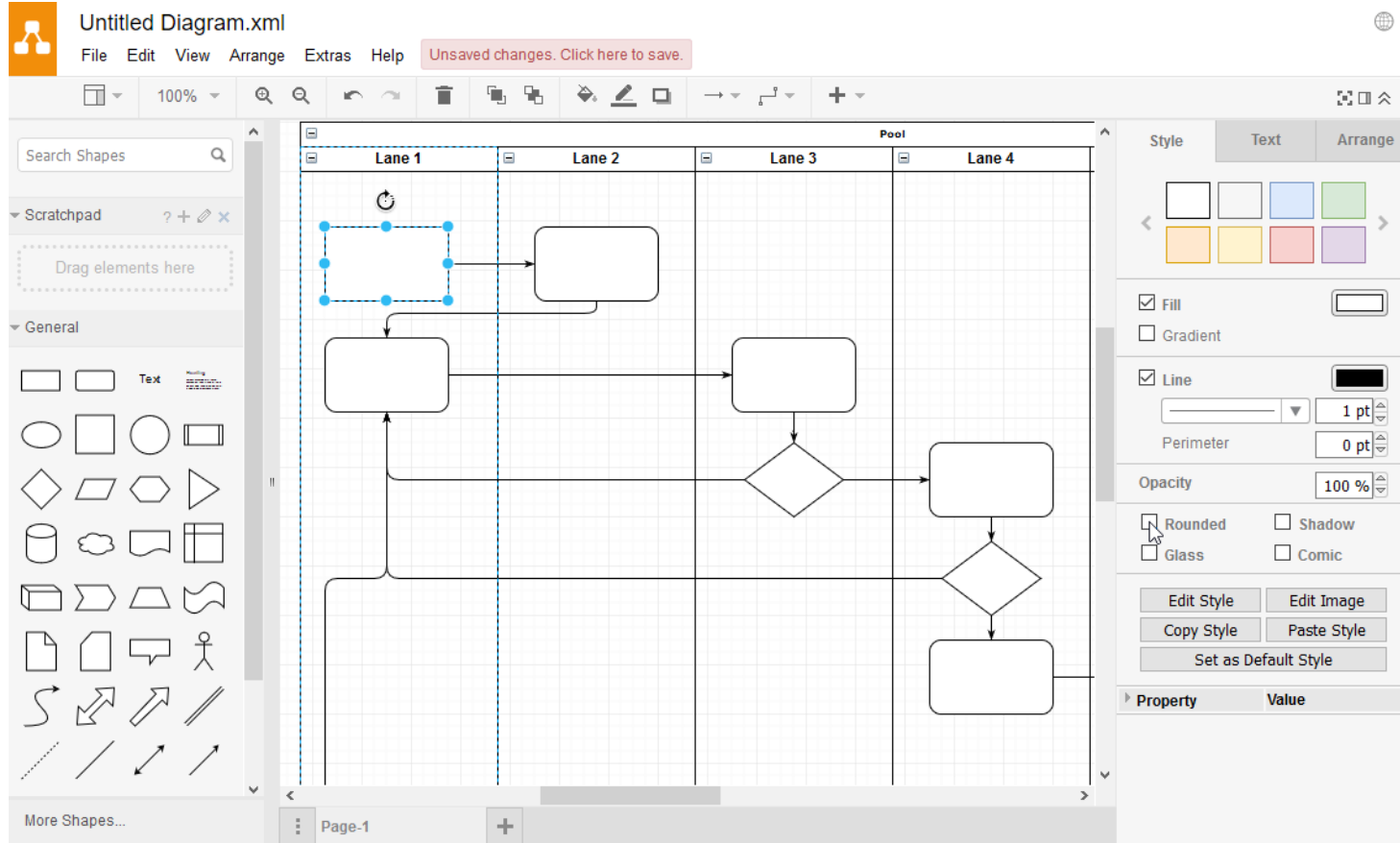


# Bei Web-Anwendungen: Browser weglassen – Beispiel



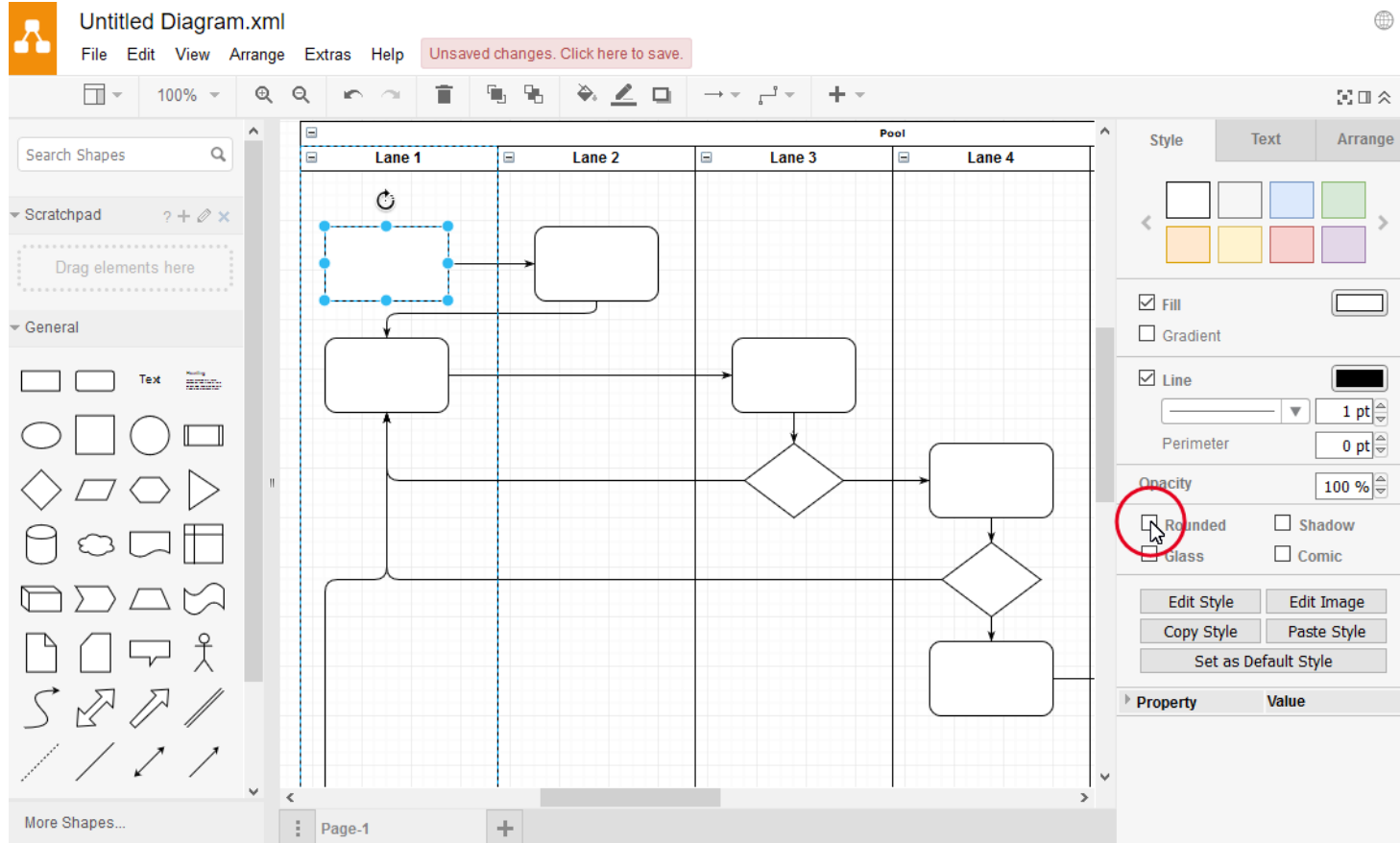
- ▶ Überflüssig, und daher **weglassen**, wenn
  - ▶ **Position egal** für Text
  - ▶ **Aussehen egal** für Text
- ▶ Kann aber auch ein natürliches Mittel sein, die **Aufmerksamkeit** auf ein bestimmtes Element zu richten („Ort des Handelns“)
  - ▶ Typischerweise **einblenden** in Screenshots, die einen **Handlungsschritt** zeigen
  - ▶ Typischerweise **nicht einblenden** in Screenshots die das **Ergebnis** einer Handlung zeigen
- ▶ Bei größeren Bildausschnitten:
  - ▶ Mauszeiger wird sehr klein
  - ▶ Bild statisch: Bewegung als „Eye-Catcher“ fehlt
  - ▶ -> Mauszeiger **optisch hervorheben**

# Mit oder ohne Mauszeiger? Beispiel



The screenshot shows a software interface for creating diagrams. The main workspace displays a swimlane diagram with four lanes labeled "Lane 1", "Lane 2", "Lane 3", and "Lane 4". A "Pool" is located at the top. The diagram consists of several rectangular shapes connected by arrows, with a diamond-shaped decision node in Lane 3. A dashed blue box highlights a shape in Lane 1, and a mouse cursor is hovering over it. The interface includes a menu bar (File, Edit, View, Arrange, Extras, Help), a toolbar with various tools, and a left sidebar with a "Search Shapes" field and a "General" category of shapes. The right sidebar shows the "Style" panel with options for Fill, Gradient, Line, Perimeter, Opacity, Rounded, Glass, Shadow, and Comic. The bottom status bar shows "Page-1".

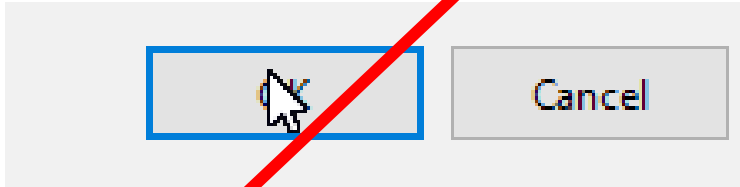
# Mit oder ohne Mauszeiger? Beispiel



The screenshot shows a software interface for creating diagrams. At the top, the title bar reads "Untitled Diagram.xml" and the menu bar includes "File", "Edit", "View", "Arrange", "Extras", and "Help". A notification bar indicates "Unsaved changes. Click here to save." The main workspace is a swimlane diagram with four lanes labeled "Lane 1", "Lane 2", "Lane 3", and "Lane 4", all contained within a "Pool". Lane 1 contains a rounded rectangle with a dashed blue border and a mouse cursor hovering over it. Lane 2 contains a rounded rectangle. Lane 3 contains a rounded rectangle and a diamond-shaped decision node. Lane 4 contains a rounded rectangle, a diamond-shaped decision node, and another rounded rectangle. Arrows indicate flow between elements across lanes. On the left, there is a "Search Shapes" field, a "Scratchpad", and a "General" section with various shape icons. On the right, a "Style" panel is open, showing options for "Fill", "Line", "Perimeter", "Opacity", "Rounded", and "Glass". The "Rounded" checkbox is highlighted with a red circle and a mouse cursor. Below the style panel are buttons for "Edit Style", "Edit Image", "Copy Style", "Paste Style", and "Set as Default Style". At the bottom, there is a "Property" table with "Property" and "Value" columns, and a "Page-1" indicator.

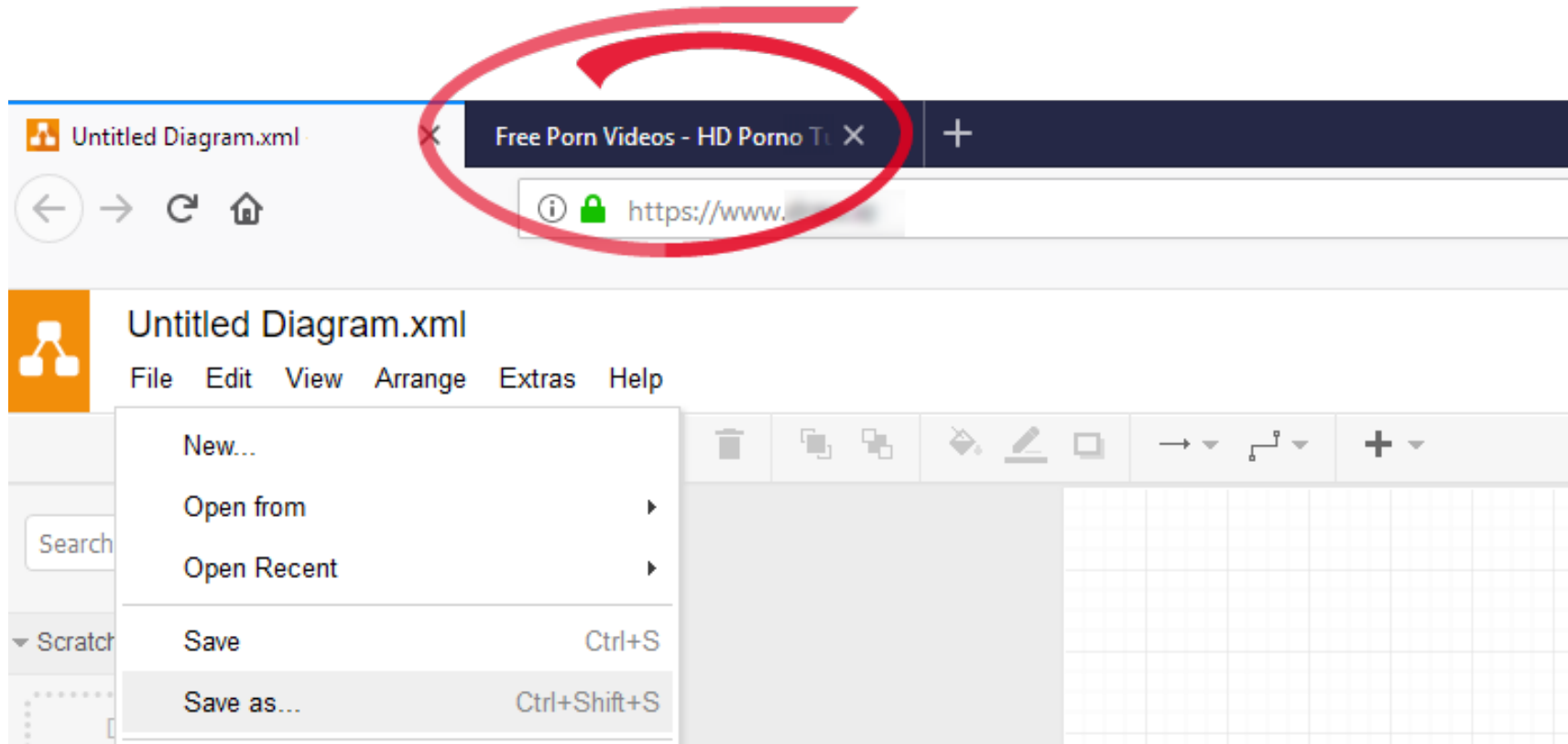


# Mit dem Mauszeiger keine relevanten Infos verdecken



- ▶ Erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass es beim Benutzer genauso aussieht
- ▶ Standardeinstellungen für das **Betriebssystem**
- ▶ Standardeinstellungen für die **Software**
- ▶ Standardeinstellungen für den **Browser** (bei Web-Anwendungen)

- ▶ Können im Extremfall sehr teuer werden!
- ▶ **Vertrauliche Daten**  
z. B. URLs von Testservern, Lizenznummern, Passwörter, Namen von Kunden ...
- ▶ **Personenbezogene Daten anderer**  
z. B. Telefonnummern, E-Mail-Adressen, Kontonummern, Patientendaten bei medizinischer Software ...
- ▶ **Persönliches**  
z. B. Bilder der Familie auf dem Desktop, persönliche Nachricht in Messenger-Popup, vergessene Browser-Tabs ...



- ▶ Checkliste:
  - ▶ Auf dem **Desktop**:  
Bilder, Icons, Dateien, Ordner, Datum, installierte und laufende Programme
  - ▶ In **Explorer-Fenstern** und **Dialogen zum Öffnen und Schließen von Dateien**:  
Dateien, Ordner, zuletzt geöffnete Dateien, Datum
  - ▶ Auf der **Taskleiste**:  
Laufende Programme, Datum
  - ▶ In **Browser-Fenstern**:  
URLs, Lesezeichen (Bookmarks, Favoriten), Verlauf, Seiten auf anderen Registerkarten
  - ▶ Innerhalb der **Anwendung**:  
Passwörter, Namen, E-Mail-Adressen, Postadressen, Telefonnummern, Datum, Versionsnummer, Datensätze von Kunden, Texte und Bilder mit Copyright
  - ▶ **Überall**:  
Durch transparente Fenster erkennbare Dinge, Popups mit Benachrichtigungen

- ▶ Vorsicht mit dem **Unschärfe-Effekt** („Blur“)
  - ▶ Bei Text und Zahlen ziemlich **unsicher**.  
(Je nach Algorithmus entstehen evtl. reproduzierbare Pixelmuster.)
  - ▶ Kann bei Lesern das Gefühl erzeugen, es würde **nicht offen** mit allen Infos umgegangen.

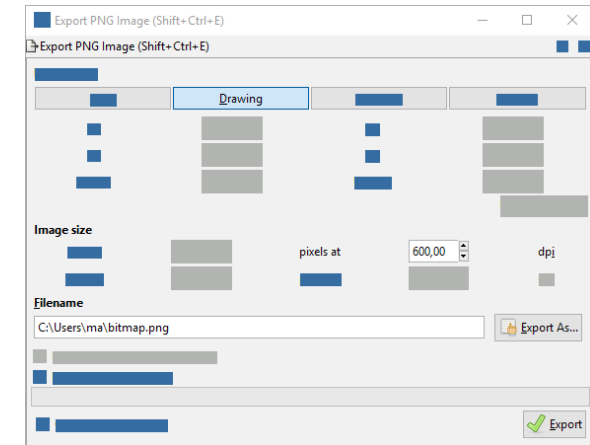
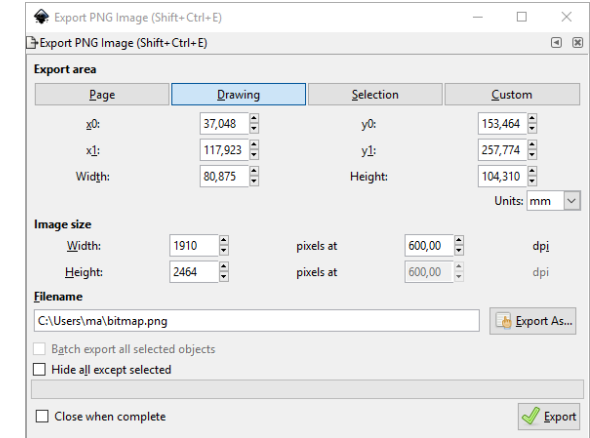
- ▶ Unterschiede zu Hardware-Dokumentation:
  - ▶ Screenshots sind meist ohnehin sprachabhängig; Legende bietet hier keine Vorteile
  - ▶ Große Bilder mit Legende in Online-Dokumentation wenig benutzerfreundlich (scrollen umständlich; aber mediengerechtere Alternativen, wie z. B. Popup)
- ▶ Ansonsten gelten die üblichen Vor- und Nachteile
  - ▶ Vorteile Legende
    - ▶ Bild wird nicht überladen
    - ▶ grafische Elemente des Bilds behalten volle Größe
    - ▶ funktioniert auch mit längeren Texten
  - ▶ Vorteile Callouts
    - ▶ räumliche Nähe
    - ▶ gleichzeitiges Betrachten

- ▶ Vorüberlegung: Besonderheiten im Vergleich zu anderen Abbildungen
- ▶ Wie viele? Wann ja, wann nein?
- ▶ Was zeigen?
- ▶ Wie die Aufmerksamkeit steuern?
- ▶ Workflow
- ▶ Übersetzung
- ▶ Tools
- ▶ Fragen und Diskussion

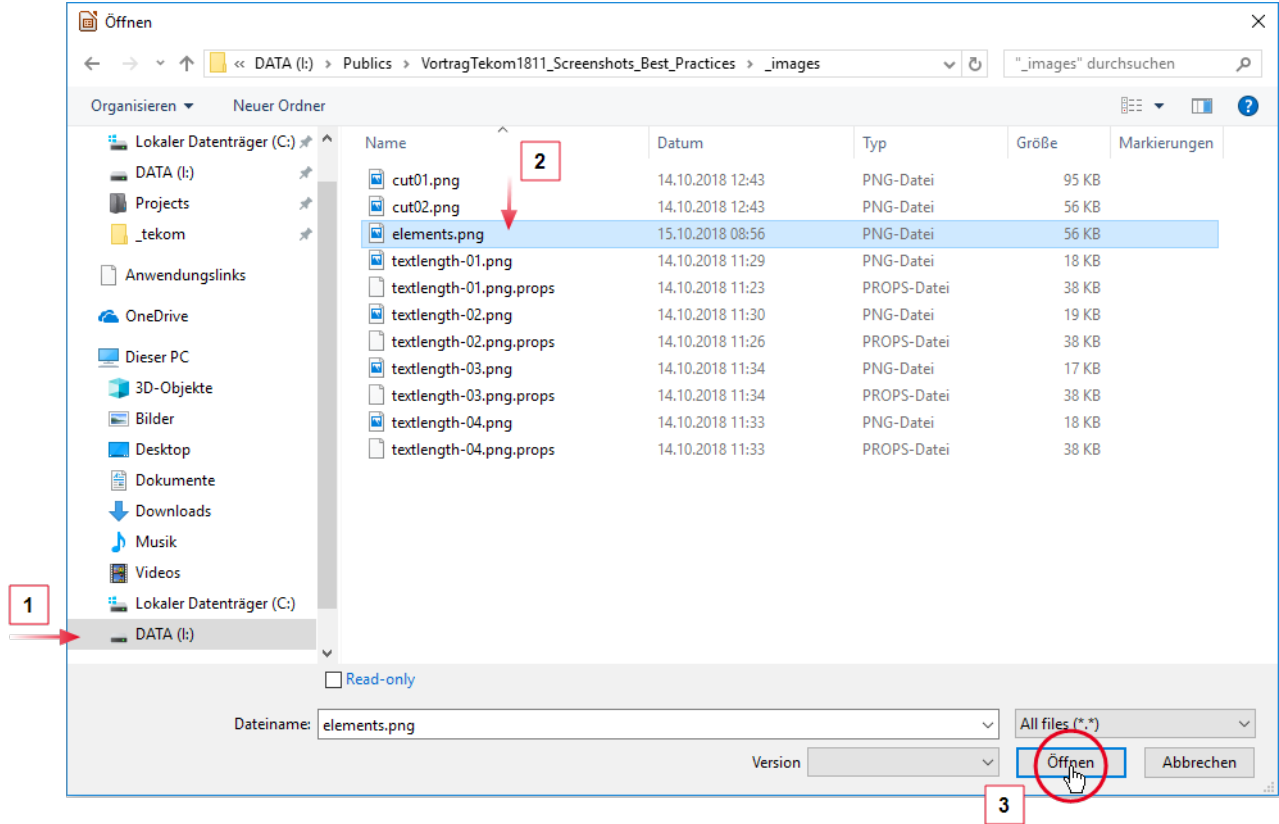
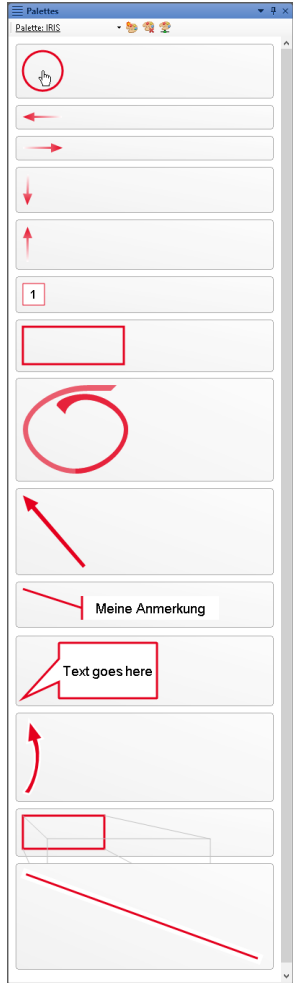


- ▶ Kleiner „Werkzeugkasten“ mit wenigen aber deutlichen Standardelementen
- ▶ Irrelevantes **entfernen** (wenn unwichtig)
- ▶ Irrelevantem weniger Gewicht geben:
  - ▶ **Verblässen**
  - ▶ **Unschärfe**
  - ▶ **Stilisieren / Vereinfachen**
- ▶ Relevantem mehr Gewicht geben:
  - ▶ **Farbe** außen herum oder als Hinterlegung
  - ▶ **Vergrößerung**
- ▶ **Pfeile** (oft noch intuitiver: Mauszeiger, evtl. mit Hervorhebung)
- ▶ Im Normalfall vermeiden: **Animation**

- ▶ „Simplified User Interfaces“
- ▶ Mit oder Toolunterstützung einfach erstellbar
- ▶ Vorteile:
  - ▶ Voller Kontext **ohne Überfrachtung**
  - ▶ **Änderungsstabiler** als herkömmliche Screenshots
  - ▶ Bei kompletter Simplifizierung **übersetzungsneutral**
- ▶ Nachteile:
  - ▶ Unter Umständen nicht direkt erkennbar; erfordert **mentalen Transfer** (Zeit, Energie)
  - ▶ Im Vergleich zu Beschränkung auf relevanten Bildausschnitt mehr **Platzverbrauch**
- ▶ Fazit: Gut geeignet für **Konzepte und Workflows (Mentales Modell)**. Umgeeignet für Handlungen im Detail.



# Aufmerksamkeit steuern – Beispiel



- ▶ Vorüberlegung: Besonderheiten im Vergleich zu anderen Abbildungen
  - ▶ Wie viele? Wann ja, wann nein?
  - ▶ Was zeigen?
  - ▶ Wie die Aufmerksamkeit steuern?
- 
- ▶ Workflow
  - ▶ Übersetzung
  - ▶ Tools
  - ▶ Fragen und Diskussion

- ▶ Bildausschnitt:
  - ▶ möglichst keine **Versionsnummern** und kein **Datum** zeigen
  - ▶ möglichst keine **anderen Programme** und nichts vom **Betriebssystem** zeigen
  - ▶ bei Web-Applikationen nicht den **Browser** zeigen
  - ▶ Option: **Stilisieren / Vereinfachen**
- ▶ Tools und Workflows:
  - ▶ **vektorbasiertes Speicherformat** für Bildquellen editierter Bilder
  - ▶ Änderungsfreundlichkeit im **Tool** (siehe später)
  - ▶ **Backup** von Originalaufnahmen
  - ▶ Bilder immer per **Referenz** einbinden
  - ▶ durchdachtes **Benennungsschema** verwenden (Beispiel siehe nächste Folie)
  - ▶ **Pragmatismus** (Nur so pedantisch sein, wie die Zielgruppe. Nicht wegen jeder Bagatelle ein neues Bild machen.)

# Beispiel für Benennungsschema

Prefix	Used for images of ...	Example
<b>WIN-</b>	Windows or a significant parts windows (both application windows and dialogs.) Note: The window's title bar needs to be visible. Else use a more specific prefix.	<i>WIN-program-options.png</i>
<b>TAB-</b>	Tabs or a significant parts of tabs. Note: The title of the tab needs to be visible. Else use a more specific prefix.	<i>TAB-address.png</i>
<b>PAN-</b>	Panels.	<i>PAN-project-explorer.png</i>
<b>AREA-</b>	Manually selected areas.	<i>AREA-reports-list.png</i>
<b>MENU-</b>	Menus (main menus, submenus, context menus).	<i>MENU-file.png</i>
<b>ICO-</b>	Icons.	<i>ICO-open.png</i>
<b>ILLU-</b>	Illustrations (which means anything that's <i>not</i> a screenshot).	<i>ILLU-setup-process.svg</i>

If you save a backup copy of an original screenshots before editing the file, you can, for example, append a "0".

Example: *ICO-open-0.png*

- ▶ **Kleine Schummeleien können großen Aufwand sparen**
  - ▶ bei Updates
  - ▶ bei Fehlerkorrekturen
  - ▶ wenn es schwierig ist, bestimmten Daten auf den Bildschirm zu bekommen
  - ▶ wenn die Software nicht funktioniert
  
- ▶ **Beispiel: Kleinere Änderungen im UI ...**
  - ▶ Screenshot der neuen Oberfläche machen und in pixelbasiertem Editor öffnen (Tipp: Paint ist hierfür ideal – ausnahmsweise).
  - ▶ Veralteten Screenshot ebenfalls in pixelbasiertem Editor öffnen.
  - ▶ Je nachdem, was schneller geht: Demodaten aus dem alten in den neuen Screenshot kopieren oder die neuen Elemente aus den neuen Screenshot in den alten Screenshot kopieren.

## ▶ PNG

- ▶ bestes Rasterformat für Screenshots
- ▶ gute Komprimierung bei Bildern mit größeren einfarbigen Flächen, wie sie für Screenshots typisch sind
- ▶ Komprimierung ist verlustfrei
- ▶ unterstützt auch Transparenz
- ▶ volle Farbtiefe
- ▶ von allen Tools und Browsern ausreichend unterstützt

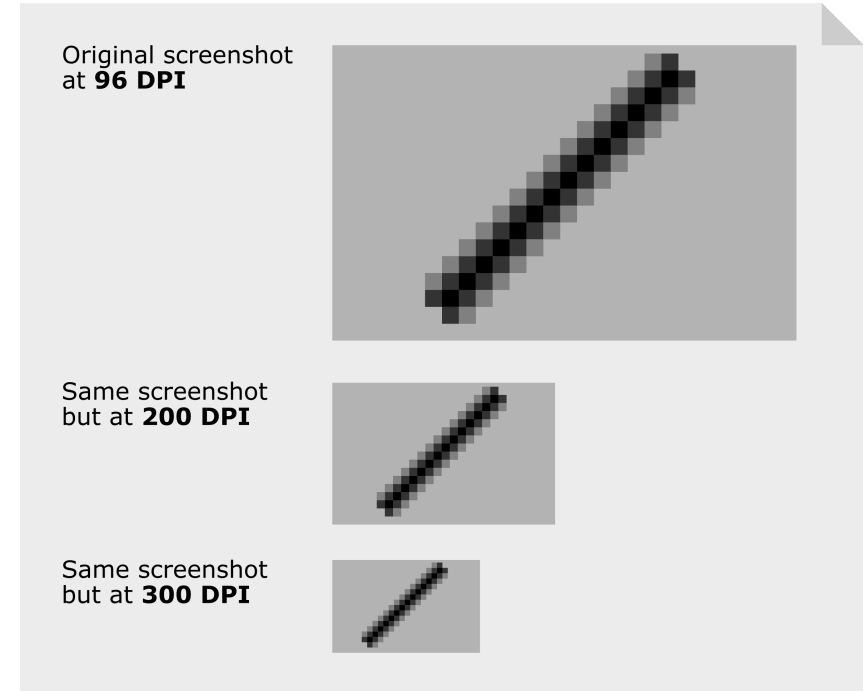
## ▶ SVG

- ▶ von Autorenwerkzeugen teilweise noch nicht ausreichend stabil unterstützt
- ▶ vektorbasierte Elemente immer scharf und editierbar
- ▶ ideal für den Übersetzungsprozess (Demo siehe dort)



# Wie viele DPI? (1/2)

- ▶ DPI = Dots Per Inch
- ▶ Der mit einem Bild gespeicherte DPI-Wert wird **online ignoriert**.  
Auf dem Bildschirm ergibt sich die Auflösung aus den Dots (Pixeln) des Bilds und die Inches aus den Abmessungen des Bildschirms.
- ▶ Für die **Druckausgabe** verwenden Autorenwerkzeuge den mit dem Bild gespeicherten DPI-Wert in der Regel als **Vorgabewert für die Bildgröße**.  
Die Auflösung und damit die tatsächlichen DPI auf dem Papier ändern sich, falls Sie die Bildgröße ändern. (Außerdem ist die Auflösung durch das Druckverfahren begrenzt.)
- ▶ Klassischer **Richtwert: ca. 300 DPI**  
Screenshots werden damit u. U. zu klein -> da die Anzahl der Pixel im Bild vorgegeben ist, muss dann die Auflösung geringer sein.



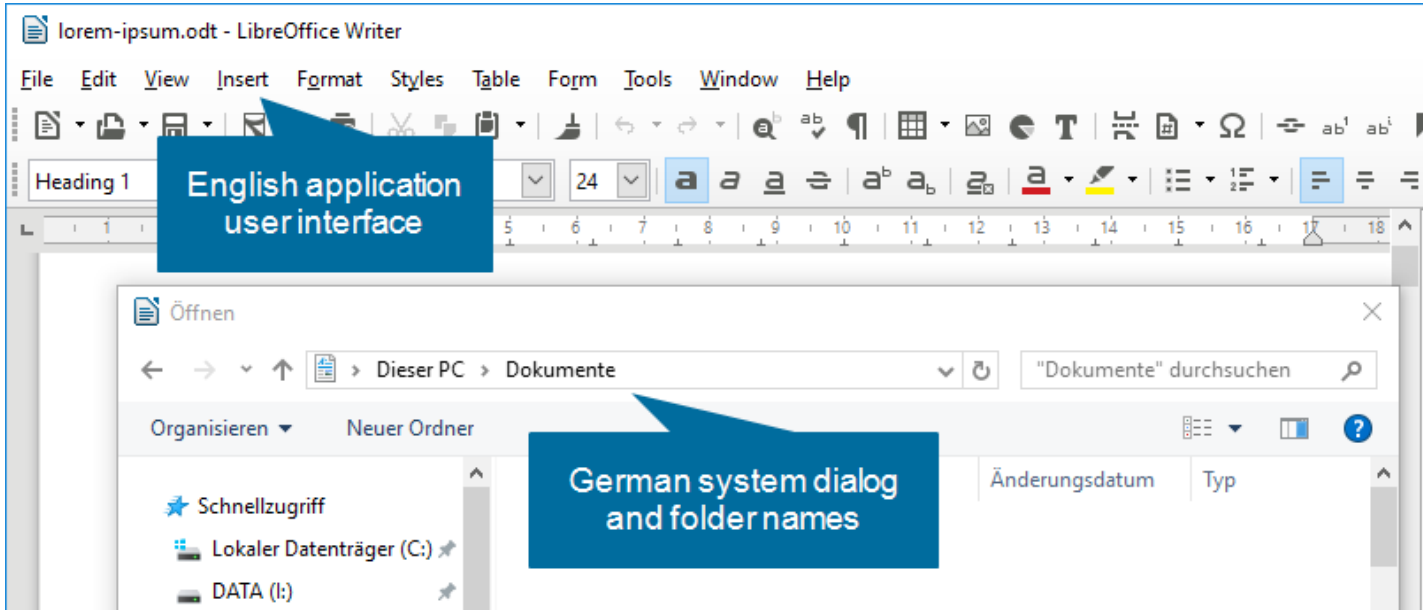
- ▶ Vergrößern und Verkleinern bei hohen Qualitätsanforderungen:
  - ▶ **Bilder am besten in der Grafiksoftware auf mehr Pixel vergrößern.**  
Gute Algorithmen können hier vermeiden, dass beim Vergrößern Pixel sichtbar werden. (Dafür geht jedoch Schärfe verloren.)
  - ▶ **Bilder am besten im Autorenwerkzeug verkleinern.**  
Für die Druckausgabe (und PDF) bleibt dann die volle Auflösung erhalten.  
Für Online-Dokumentation erstellen die meisten Tools automatisch eine kleinere Version, so dass im Browser keine unnötig großen Ladezeiten entstehen.

- ▶ Vorüberlegung: Besonderheiten im Vergleich zu anderen Abbildungen
- ▶ Wie viele? Wann ja, wann nein?
- ▶ Was zeigen?
- ▶ Wie die Aufmerksamkeit steuern?
- ▶ Workflow
- ▶ Übersetzung
- ▶ Tools
- ▶ Fragen und Diskussion

- ▶ Kann hohen **Aufwand = Kosten** verursachen – abhängig von
  - ▶ Anzahl der Screenshots
  - ▶ Anzahl der Sprachen
  - ▶ Inhalte
  
- ▶ Zu übersetzende Inhalte können sein:
  - ▶ **UI** ...
  - ▶ im Bild sichtbare **Daten** ...
  - ▶ dem Bild **hinzugefügte Texte** ...

- ▶ Herausforderungen:
  - ▶ Übersetzern fehlen **Tools**
  - ▶ Übersetzern fehlt **Know-how zur Bedienung der dokumentierten Software**
  - ▶ bei Anfertigung in der Redaktion:
    - ▶ wenn viele Sprachen: **Kapazitätsengpass**
    - ▶ wenn exotische Sprachen: **Bedienproblem**  
(z. B. chinesische Menüpunkte finden; chinesischen Text eingeben ...)
  
- ▶ Lösungsansätze:
  - ▶ Anfertigung durch **Mitarbeiter mit speziellen Sprachkenntnissen**
  - ▶ Anfertigung durch **Landesniederlassungen**
  - ▶ Automatisierung
  - ▶ Option: **Stilisieren / Vereinfachen**

# Übersetzung UI – Systemsprache beachten

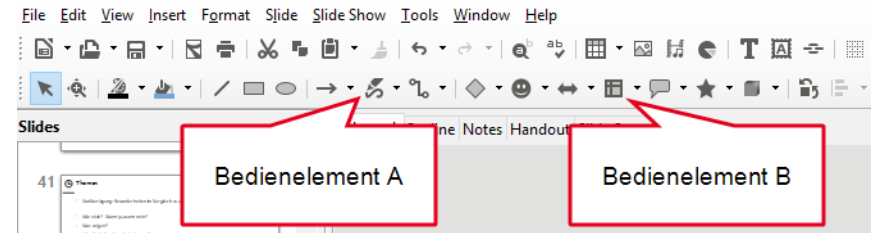
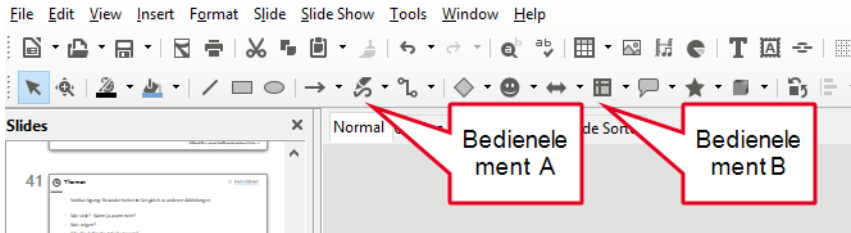
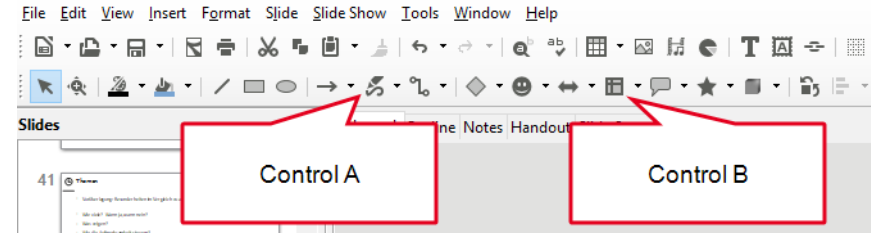
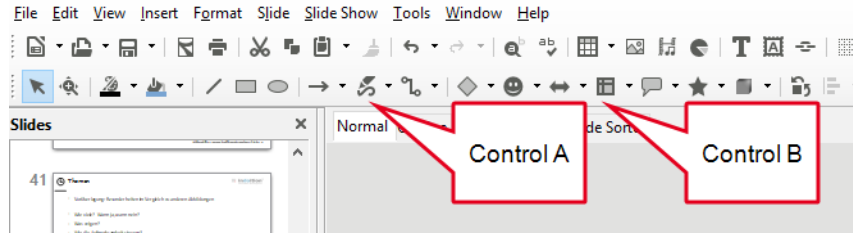


- ▶ Herausforderungen:
  - ▶ Wer übersetzt?
  - ▶ Wer hinterlegt die Daten in der Software?
  
- ▶ Lösungsansätze:
  - ▶ Verzicht oder „Lorem Ipsum“
  - ▶ Englische Demo-Daten
    - ▶ nie optimal – oft aber wirtschaftlich
    - ▶ wenn keine vertraglichen oder gesetzlichen Verpflichtungen entgegenstehen
    - ▶ in Märkten und bei Zielgruppen mit ausreichende Englischkenntnissen
    - ▶ in Märkten mit nur wenigen Kunden
  - ▶ Umständlich: Von Hand Listen mit den zu übersetzenden Texten erstellen und an Übersetzer schicken. Besser: Daten können von Software nach XML exportiert und später wieder importiert werden.

- ▶ Herausforderungen:
  - ▶ Übersetzern fehlen **Tools**
  - ▶ **Rasterbilder** nach dem Öffnen nicht mehr editierbar
- ▶ Lösungsansätze:
  - ▶ Umständlich: Von Hand Listen mit den zu übersetzenden Texten erstellen und an Übersetzer schicken.
  - ▶ Besser: Texte liegen als **XML-Daten** vor (oder können als solche exportiert und später wieder importiert werden).
  - ▶ Ideal: SVG (aber noch immer mangelhafte Unterstützung bei Autoren- und Screen-Capture-Tools)



# Genug Platz für längere Sprachen vorsehen



- ▶ Prinzip:
  - ▶ in vektorbasierten Grafikprogramm die **Benutzeroberfläche nachbilden**
  - ▶ Texte sind damit ebenfalls vektorbasiert und damit editierbar
- ▶ Vorteile:
  - ▶ unabhängig vom Stand der Software-Entwicklung
  - ▶ leicht aktualisierbar bei Änderungen an der Software oder bei geänderter Terminologie
- ▶ Nachteile:
  - ▶ Aufwand für erste Sprache (allerdings Standardblöcke erstellbar)
  - ▶ optische Abweichungen zur Realität kaum vermeidbar
- ▶ **Je mehr Sprachen, desto wirtschaftlicher**

- ▶ Prinzip:
  - ▶ (1) Im Autorenwerkzeug eine **Tabelle** anlegen mit ausreichend engem Raster.
  - ▶ (2) Screenshot der Tabelle als Hintergrundbild zuweisen. (3) Über zu übersetzenden Texten Zellen verbinden. (4) Neuer Zelle Hintergrundfarbe zuweisen. (5) Text eingeben. (6) Position bei Bedarf mit Absatzformatierung nachjustieren.
- ▶ Vorteile:
  - ▶ Texte zusammen mit dem Dokument übersetzbar (selber Workflow, selbe Tools)
  - ▶ In Online-Dokumentation: Texte werden bei Suche gefunden
  - ▶ Variablen nutzbar; wenn diese auch im Text verwendet werden > Konsistenz garantiert
- ▶ Nachteile:
  - ▶ Aufwand
  - ▶ geht nur bei UIs ohne Farbverläufe (modernes „flat“ Design kommt dem entgegen)
  - ▶ damit immer die Positionen stimmen, ist „wasserdichtes“ CSS erforderlich
- ▶ **Je schlichter und textärmer das UI, desto wirtschaftlicher**

- ▶ Vorüberlegung: Besonderheiten im Vergleich zu anderen Abbildungen
- ▶ Wie viele? Wann ja, wann nein?
- ▶ Was zeigen?
- ▶ Wie die Aufmerksamkeit steuern?
- ▶ Workflow
- ▶ Übersetzung
- ▶ Tools
- ▶ Fragen und Diskussion

- ▶ Tastenkombinationen [Drucken](#) | [Alt+Drucken](#) | [Windows-Taste+Umschalttaste+S](#)
- ▶ [Windows Snipping-Tool](#) + [Paint](#) (Windows – noch ...)
- ▶ [Greenshot](#) (beliebteste OpenSource-Lösung; speichert auch in editierbarer Form; keine Pixelbearbeitung)
- ▶ [SnapDraw](#) (leistungsfähigste Freeware; speichert auch in editierbarer Form; keine Pixelbearbeitung)
- ▶ [Screenpresso](#) (modernste Freeware mit Elementen in aktuellem Design; editierbares Speichern nur in der Vollversion; keine Pixelbearbeitung)
- ▶ [Snagit](#) (Marktführer, aber nicht speziell für TD; auch Pixelbearbeitung möglich)
- ▶ [FullShot](#), [Ashampoo Snap](#) (ebenfalls gut)
- ▶ [PaintShop Pro](#), [Gimp](#) (besitzen ebenfalls Screencapture-Funktionen)
- ▶ [MadCap Capture](#) (mit speziellen Funktionen für die TD)
- ▶ x + [Inkscape](#) (Vorteil SVG ...)
- ▶ Mehr: <https://www.indoition.com/de/screen-capture-tools-uebersicht.htm>

**DEMO: Greenshot**

**DEMO: Screenpresso**

**DEMO: Snagit**

**DEMO: Capture**

**DEMO: Inkscape**

- ▶ Vorüberlegung: Besonderheiten im Vergleich zu anderen Abbildungen
  - ▶ Wie viele? Wann ja, wann nein?
  - ▶ Was zeigen?
  - ▶ Wie die Aufmerksamkeit steuern?
  - ▶ Workflow
  - ▶ Übersetzung
  - ▶ Tools
- ▶ Fragen und Diskussion

- ▶ Fragen?
- ▶ Anmerkungen?
- ▶ Vorschläge?
- ▶ Eigene Erfahrungen?
  
- ▶ **Kontakt:**  
Marc Achtelig  
ma@indoition.com  
www.indoition.com  
0911 / 600 46 659

- ▶ In Online-Dokumentation Thumbnails nutzen >> (z. B. Topic „Messenger“)
- ▶ Blick auf die Dokumentstruktur nicht verstellen >>
- ▶ Bilder präzise positionieren >>