



Storytelling

Master Key zur besseren
UX

Yara Eid – MetaNook'19

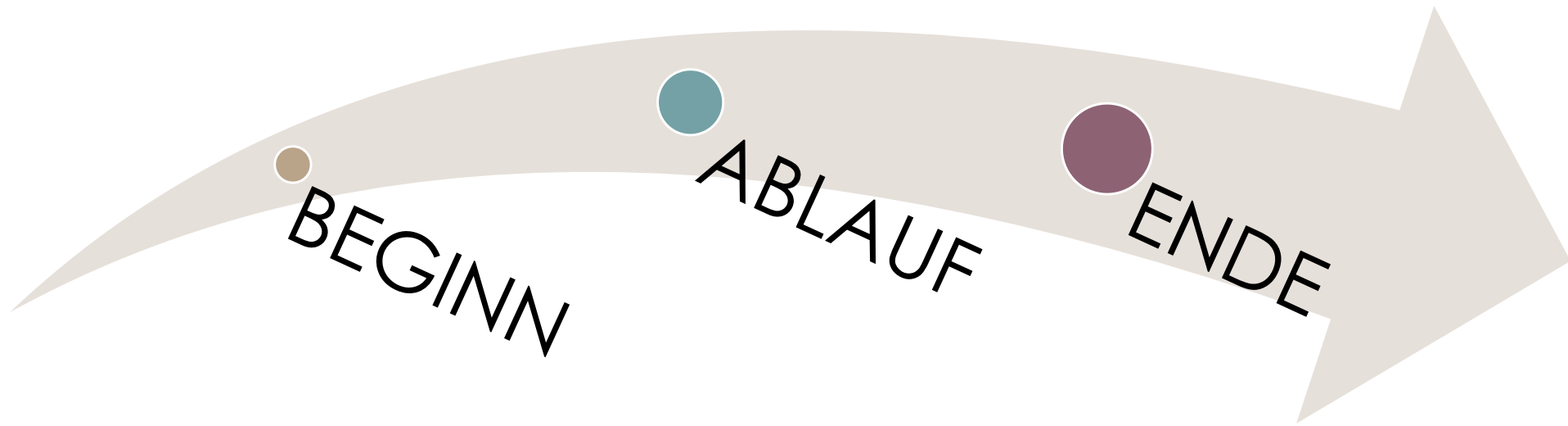
„Humans are
hardwired for
Stories!“



Was ist eine Story?

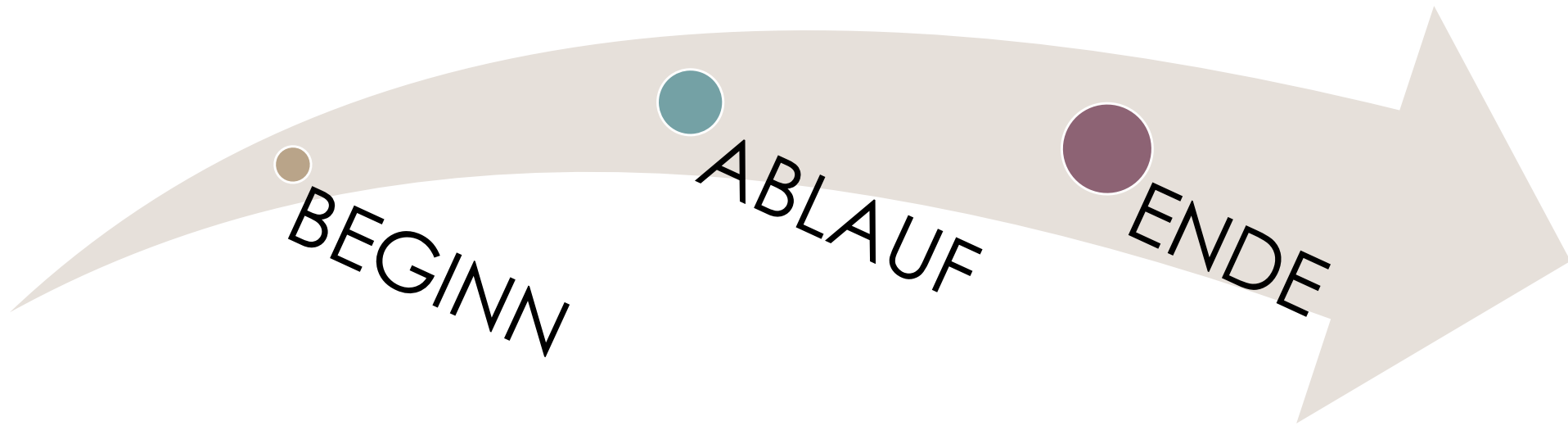


Basic Story



Struktur | Sprache | Spannung | Authentizität

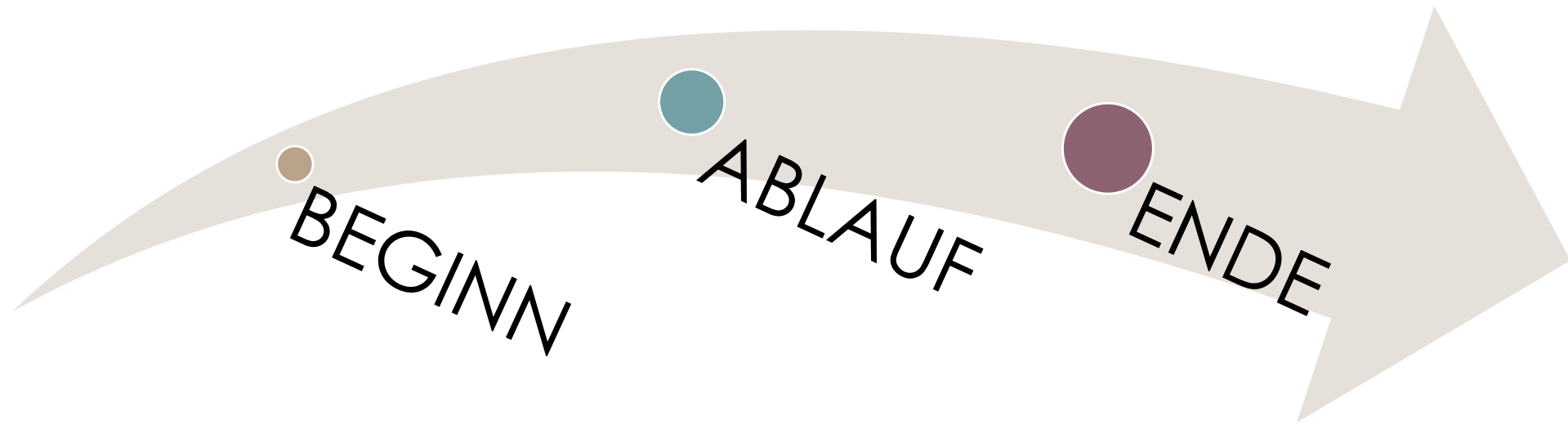
Basic Story



Struktur | Sprache | Spannung | Authentizität

Charakterrollen!

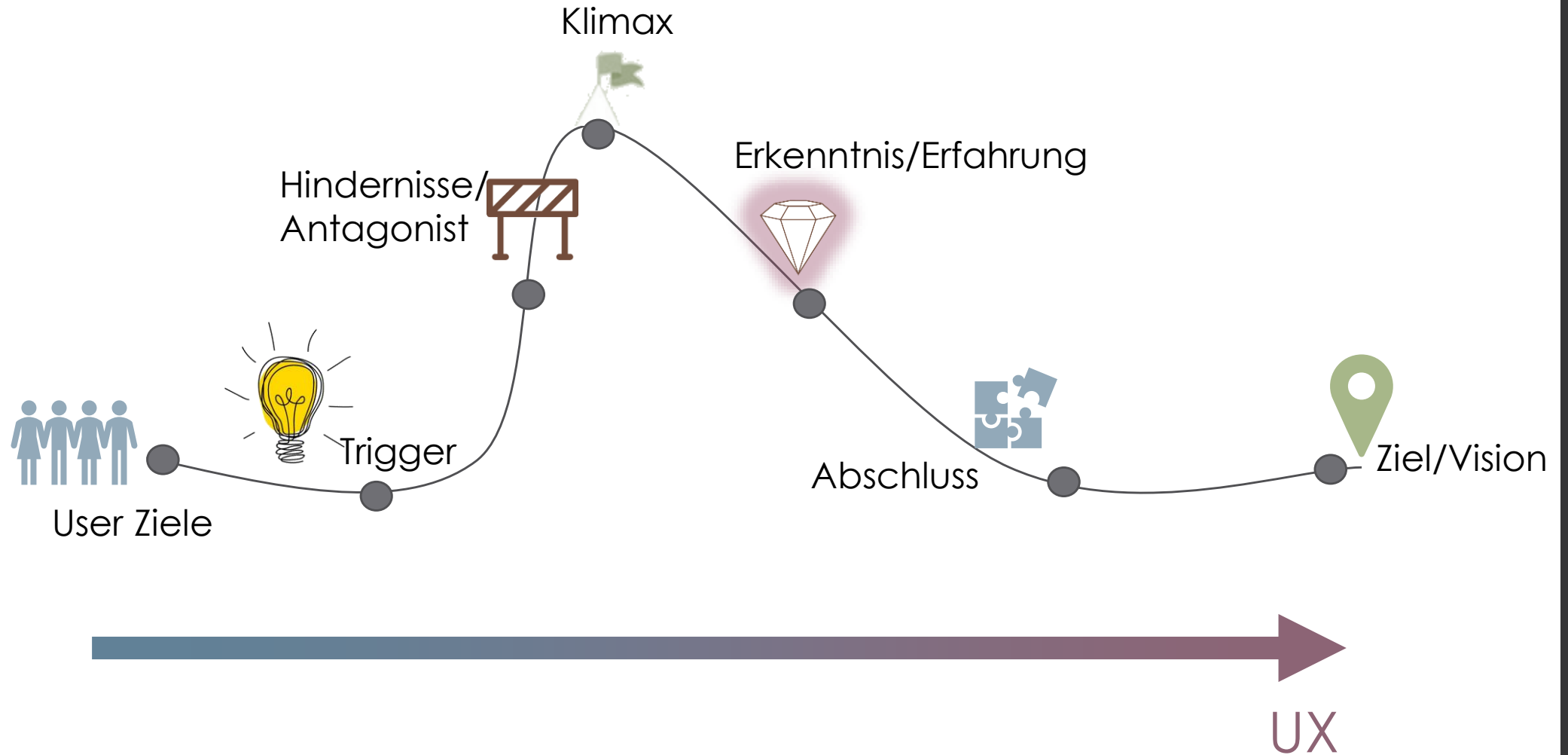
Basic Story



Charakterrollen

Protagonist | Antagonist | Mentor | Manipulator | Sidekick |
Skeptiker | Emotionale | Logiker | Love Interest

Story in der Praxis



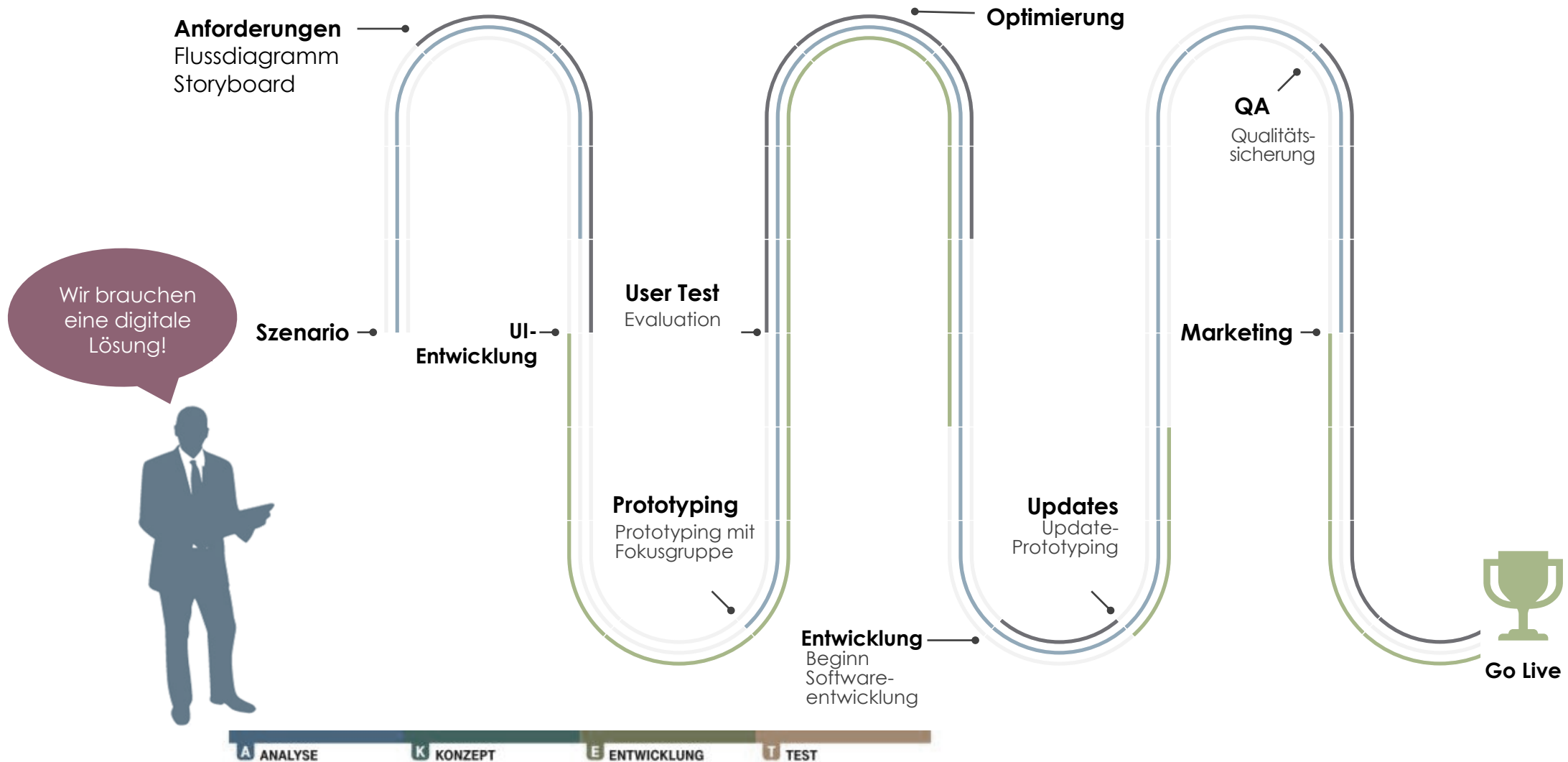
Arten von Stories

Geschichten können...

- einen Kontext oder eine Situation beschreiben
- Probleme veranschaulichen
- ein Ausgangspunkt für eine Designdiskussion sein
- zur Entwicklung eines Designkonzept und einer Vision dienen
- Auswirkungen eines neuen Designs beschreiben

*„Es gibt aber genug zu tun
als sich mit Stories und
Märchen zu
beschäftigen..“*

Softwareentwicklung



*“Until you hear a story and you can understand that **experience**, you don’t know what you are talking about. There has to be a person’s story that you hear, where finally **you get a picture in your head** of what it would be like to be that person. **Until that moment, you know nothing, and you deal with the information you are given in a flawed way.**”*

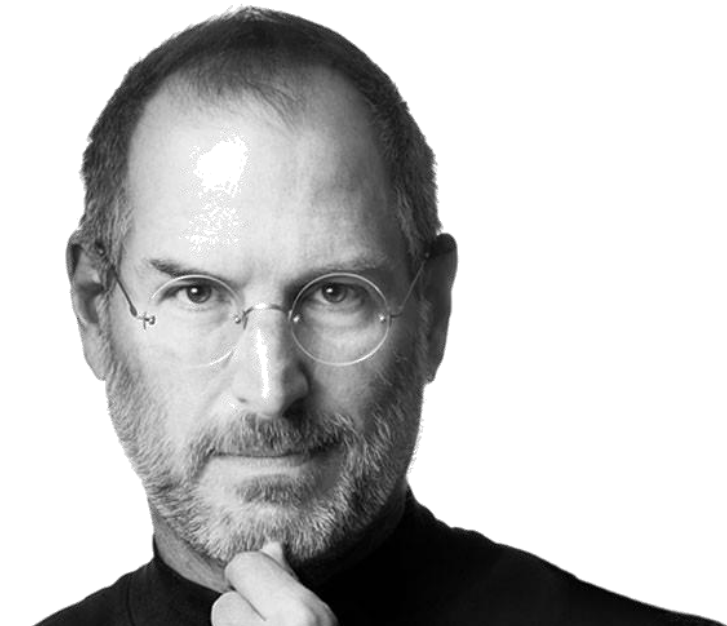


— Ira Glass, This American Life,
GEL 2007

(gelconference.com/videos/2007/ira_glass/)

„The most powerful person in the world is the story teller. **The Story teller sets the vision, values, and agenda of an entire generation to come.**“

— Steve Jobs

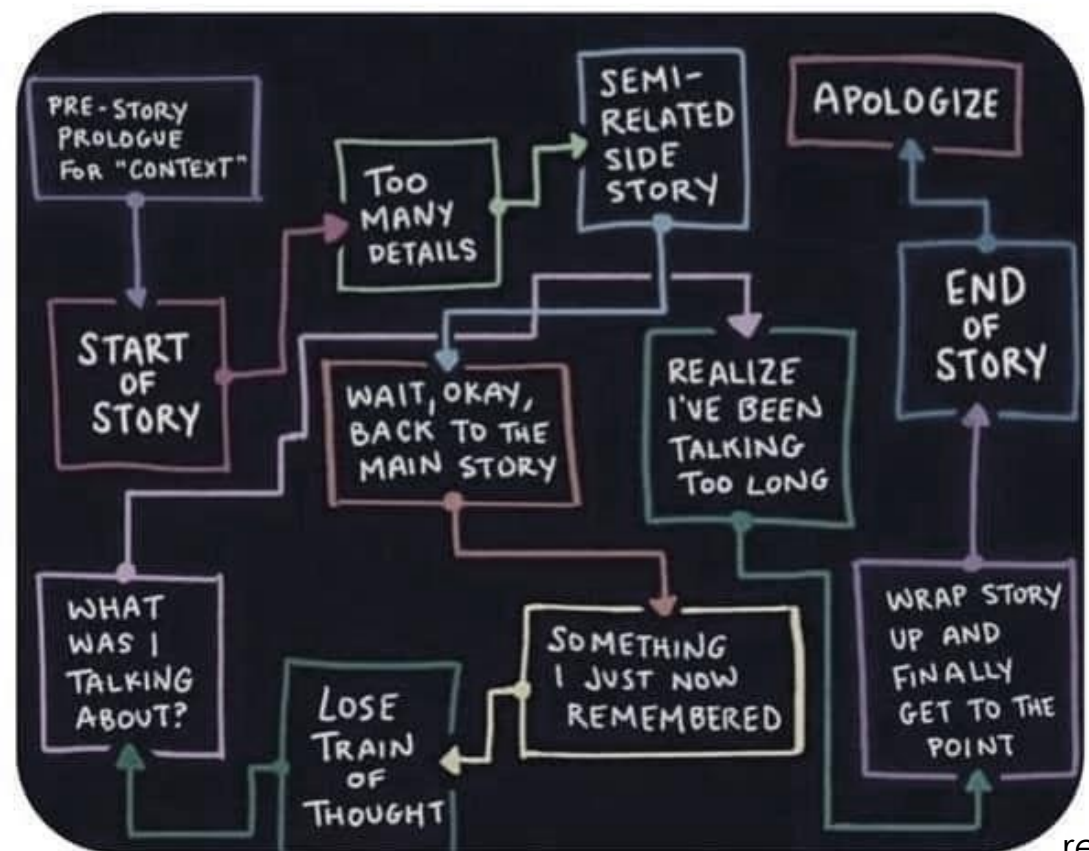


Das Erzählen von Stories
ist interaktiv!

What we expect



What we get



reddit.com

LiaS Lab

Was will ich machen?



Was willst Du erreichen?



Das Problem ist..



Ich habe die Lösung!



Masterprojekt – Ambient Care

- Wundpflegeassistent
 - Interdisziplinäre Gruppen
 - Praxis vs. Theorie
 - Anforderungen von Klinik zu Klinik unterschiedlich

Wie gehen wir vor?

Erzählen Sie:

- **Routine (Events)**
- **Schwierigkeiten (Hindernisse)**
- **Gefahren (Antagonist)**

→ Szenariobasiert:

„Stellen Sie sich vor, Sie behandeln Frau X heute zum ersten Mal.“

Masterprojekt – Ambient Care

- Wundpflegeassistent
 - Interdisziplinäre Gruppen
 - Praxis vs. Theorie
 - Anforderungen von Klinik zu Klinik unterschiedlich

ZIEL

“Wenn ich [], wünsche ich mir...”

„Im idealsten Fall sollte...”

„ Es wäre einfacher, wenn ich []..“

“Storytelling is the greatest technology that humans have ever created.”

—Jon Westenberg



Storytelling in UX

- Eine gute Geschichte kann an die realen Zusammenhänge erinnern, in denen Ihre Produkte eingesetzt werden.
- Geschichten können verwendet werden, um Designanforderungen und Benutzerinformationen an das Entwicklungsteam zu kommunizieren.
- Prototypen, die auf Geschichten basieren, ermöglichen es dem Team, eine neue Vision zu erforschen, insbesondere eine innovative, und nicht eine kleine Verbesserung gegenüber einem früheren Design.

Storytelling in UX

- Geschichten können verwendet werden, um sicherzustellen, dass die Benutzererfahrung in die Softwareentwicklung einbezogen wird.
- Szenarien sind eine Möglichkeit, wichtige Informationen über die Mensch-Computer-Schnittstelle zu kommunizieren, ohne technische Spezifikationen zu schreiben. Sie beschreiben die Ziele, Verhaltensweisen und Erfahrungen der Nutzer.
- Das Grundkonstrukt einer agilen User Story ist: "Als [Benutzerrolle] will ich [Funktion], damit ich [Ziel] kann,,

Vielen Dank!

