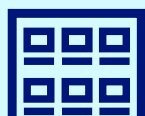


Design Toolkit

Mètodes

Storyboard



Fets



Durada
Mitjana



Dificultat
Mitjana



Expertesa
Mitjana



Participants
Pocs

Clasificació

Quantitatiu

Qualitatiu

Amb usuaris

Expert

Exploratori

Síntesi

Generatiu

Què és?

L'*storyboard* és un mètode que ens permet representar idees de forma visual en un seguit de panells gràfics. Representa gràficament el flux que va d'escena a escena en què s'hi il·lustren els passos per a complir un objectiu o completar una tasca. Per tant, es poden treballar més fàcilment si ja hem desenvolupat el diagrama de flux.

Els *storyboards* són documents col·laboratius en què qualsevol membre de l'equip pot col·laborar. La seva naturalesa informal fa que aquests s'hi sentin còmodes participant, promociant el treball en equip.

El mètode dels escenaris és similar a aquest ja que expressa d'una forma textual la narrativa. Els escenaris han de ser descriptius per si mateixos perquè no disposen d'una representació gràfica i s'acostumen a centrar en els aspectes funcionals clau. A diferència dels escenaris, els *storyboards* es basen en la representació gràfica i poden reflectir emocions o sentiments dels usuaris.

Materials

Plantilles per a fer *storyboards* (les podem trobar disponibles a la xarxa: <https://www.printablepaper.net/category/storyboard>) o bé un full en blanc per a dibuixar nosaltres mateixos els quadrats de les vinyetes.

Quan?

Els *storyboards* s'utilitzen en la part del disseny del producte quan volem desenvolupar el producte i obtenir un disseny detallat. S'utilitza en aquesta fase perquè l'*storyboard* permet experimentar amb diferents seqüències d'acció. És un mètode perfecte per a començar a pensar en l'experiència d'usuari.

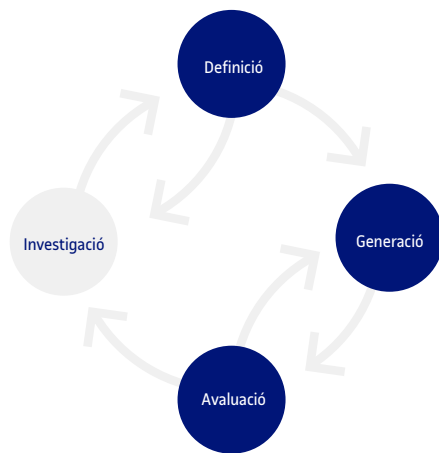
Com?

Hem de pensar l'objectiu a completar o la tasca que volem descriure amb l'*storyboard*. Un cop tenim això clar, per a realitzar l'*storyboard*, podem seguir aquests passos:

1. Agafarem la plantilla amb els quadrats per a dibuixar o bé agafarem el



Etapa



- full en blanc i farem els nostres requadres per a dibuixar les vinyetes.
- Afegim sota de cada vinyeta una línia explicant la idea general.
- Després, farem un *sketch* sobre com es veurà visualment cada vinyeta.
- Iterar la part visual fins a aconseguir que cada vinyeta doni una impressió general del que està passant.

Recordeu que no fa falta que siguin dibuixos molt detallats. És més important que les interaccions es mostrin clarament en aquest procés, i que incloguin el problema inicial, les emocions a cada vinyeta i la resolució per a arribar a complir l'objectiu o la fita.



Avantatges

- Els *storyboards* permeten centrar-nos en els alt-i-baixos emocionals d'una experiència específica.
- Ens permeten avaluar idees i depurar-les conceptualment.
- És un mètode ràpid que ens permet representar el flux de l'experiència abans de construir el prototip.
- Ens permet posar els usuaris *persona* en acció, tenint en compte diferents requisits i contextos.

Inconvenients

- Construir-los i fer canvis porta més temps que altres aproximacions degut al tema de fer els dibuixos.

Referències

KALBACH, J. (2016). *Mapping experiences: A complete guide to creating value through journeys, blueprints, and diagrams*. O'Reilly Media, Inc.

COOPER, A.; REIMANN, R.; CRONIN, D.; NOESSEL, C. (2014). *About face: the essentials of interaction design*. John Wiley & Sons.

HANINGTON, B.; MARTIN, B. (2012). *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions*. Rockport Publishers.

CADDICK, R.; CABLE, S. (2011). *Communicating the user experience: A practical guide for creating useful UX documentation*. John Wiley & Sons.

VERTELNEY, L.; CURTIS, G. (1990). «Storyboards and Sketch Prototypes for Rapid Interface Visualization». CHI Tutorial / ACM Press.

GREENBERG, S.; CARPENDALE, S.; MARQUARDT, N.; BUXTON, B. (2012). «The narrative storyboard: telling a story about use and context over time». *Interactions*, (vol.19, núm. 1, pàg. 64–69).