Storyboarding voor designers en design researchers

Barend Hendriks

Introductie
Waarom storyboards?

- Complexiteit: context en tijd
- Multidisciplinair: communicatie
- Emotie/Beleving: inleven en afstand nemen

Introductie
Interdisciplinaire communicatie

In Cinema
- Producent
- Regisseur
- Fotograaf (cameraman)
- Lichtmanager
- Locatiemanager
- Decorontwerper
- Acteurs
- Casting
- Special effects
- …

In prod (serv, exp) design
- Designer
- Grafisch ontwerper
- Klant
- gebruiker
- Marketeer
- Services expert
- Usability expert
- Software ontwikkelaar
- Engineering expert
- …

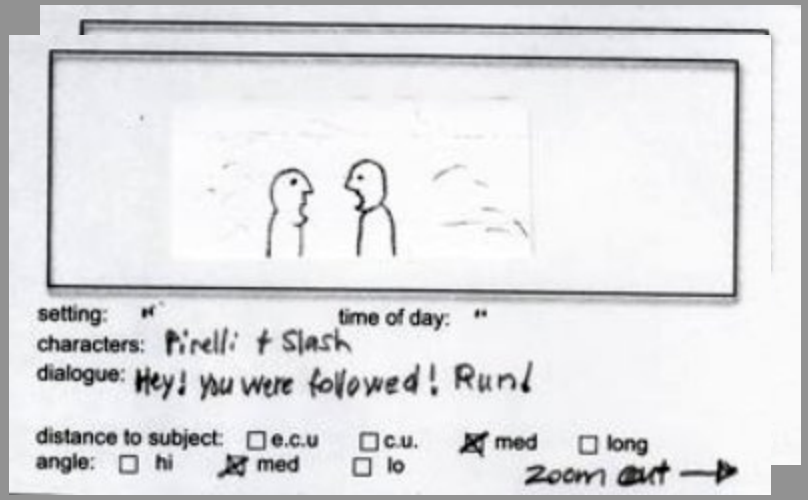
Introductie

Inleven en afstand nemen

- Je kunt het beleven alsof je onderdeel bent van het verhaal.
- Je kunt als buitenstaander naar een gebeurtenis kijken.
- Je kunt makkelijk switchen tussen deze twee invalshoeken,…

  zo snel en vaak als je wilt…

Overview
Storyboard Cards



- Zes kaarten
- Een samenvatting van de 'theorie'
- Maar erg beknopt…
- Veel door Industrialdesign studenten gebruikt

Deel 1
Looking at storyboards

- Google storyboards van product design, service design, experience design, software design, advertising, film, animatie en strips.
- Stel de vragen:

  Wat zie ik?

  Welke vragen beantwoord het storyboard?

  Welke vragen roept het storyboard op?

Deel 2

De theorie van storyboards

De taalkundige benadering:

- Syntax: welke vorm heeft het (zou het moeten hebben?)
- Semantiek: welke informatie brengt het over
- Pragmatiek: hoe wordt het gebruikt

Syntax
montage & pagina layout

- Flipboekje, boekje of losse pagina’s.
- Pagina’s, regels en boorden
- Grids & kaders
- Is er annotatie en waar staat die

- Tips:
- Gebruik losse pagina’s, elk verhaal apart
- maak variaties van een narratief
- Laat ruimte voor annotatie

Syntax
‘camerawerk’

- Camera shots:
- Establishing shot
- Medium range shot
- Close-up

- Voor productdesign:
- meestal medium range shot
- af en toe een close-up van bv gezichten

Syntax
Mensen tekenen

- Kies een geschikte stijl

- De mate van detail moet een weerspiegeling zijn van de mate van belang

- Teken gezichtsuitdrukkingen en lichaamsuitdrukkingen

Syntax
Tekst

- Tips:

- Tekst ballonnen leiden af
- Gebruik onderscript om:
- de verhaallijn kracht bij te zetten
- dingen die niet te tekenen zijn, uit te leggen
- beperkte tekenkwaliteit te compeseren

Syntax & semantics
Stijl

- Expressief, symbolisch, realistisch

- Tips:
- Bepaal eerst wat je boodschap moet zijn?
- Wil je de lezer overtuigen, of uitnodigen tot constructieve vragen of suggesties?

Semantics

Mensen vullen zelf in…

- Laat afleidende details weg
- laat gaten in het verhaal
- Leidt de lezer

- Tips:

- Laat ‘het product’ eruit
- mix stijlen (b.v. cartoon figuren met realistische achtergronden, zo kan de lezer makkelijker identificeren met een karakter)

Semantics

Welke info wordt er overgebracht?

• alle vragen van Aristoteles:
- wie (en met wie, aan wie,…)
- waar (plaats, situatie)
- wat (het product)
- wanneer (en hoe lang)
- hoe

…

Semantics
narratief en dramatische spanning

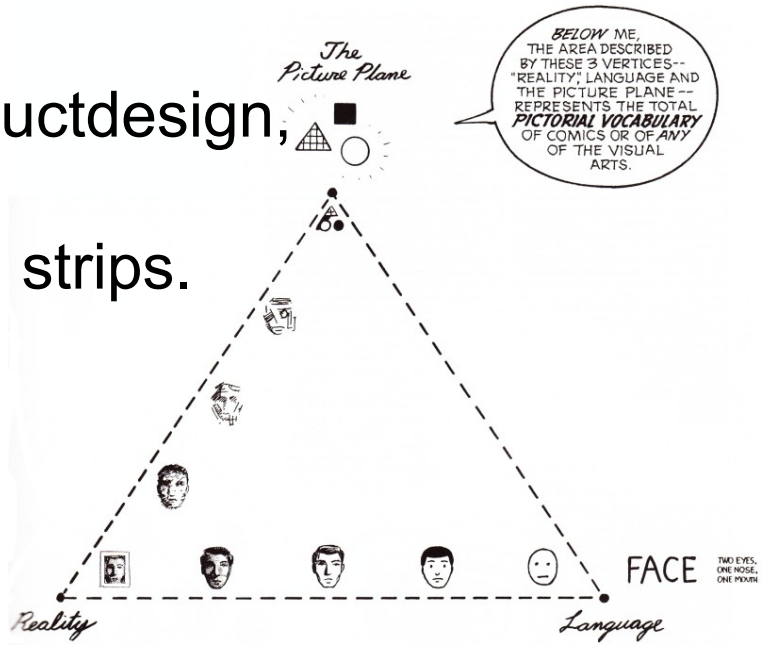
- Hou het verhaal compact
(maak een punt)
- Zorg voor overzicht en flow
(page-turns, korte regels, gebruik ‘landschap’ in plaats van ‘portret’)
- gebruikt tekstuele annotaties

Related
cinema & reclame

- De oorsprong van storyboards
- Veel ervaring met multidisciplinair gebruik, en met de expressieve kracht
- Het verschil: bij film is het verhaal het doel, bij het designproces is het een tool;

Related
Strips

- Geweldige inspiratie
- stijlen, layouts
- (gezichts) expressie
- gebruik van kleur en achtergronden
- Verschil met bv productdesign:
- het verhaal is het doel; bij productdesign, het verhaal is een **tool**.
- stijl kan een doel opzich zijn bij strips.

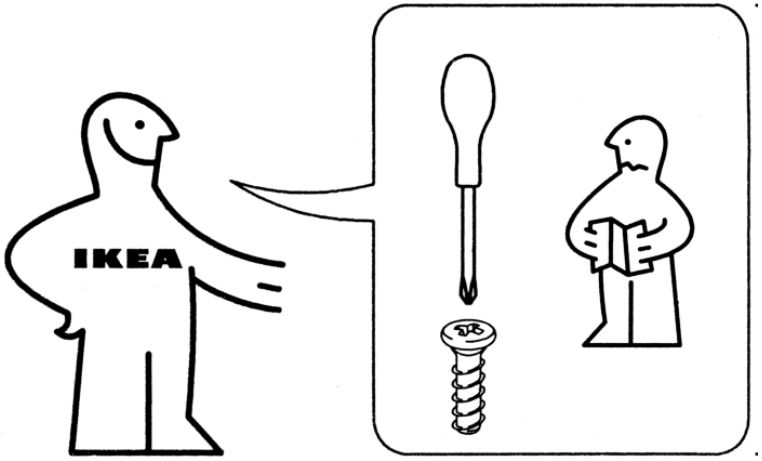


Related
scenario/persona-based design

• Verhaallijnen kunnen integreren met design elementen
• Gedrag binnen een verhaal kan zich richten op acties / processen, niet op objecten
• De voordelen van een visuele vorm:
- parallel (meerdere verhalen naast elkaar)
- compact
- direct
• Beperkingen:
- nog steeds verbale verklaring nodig
- je hebt visualisatie vaardigheden nodig

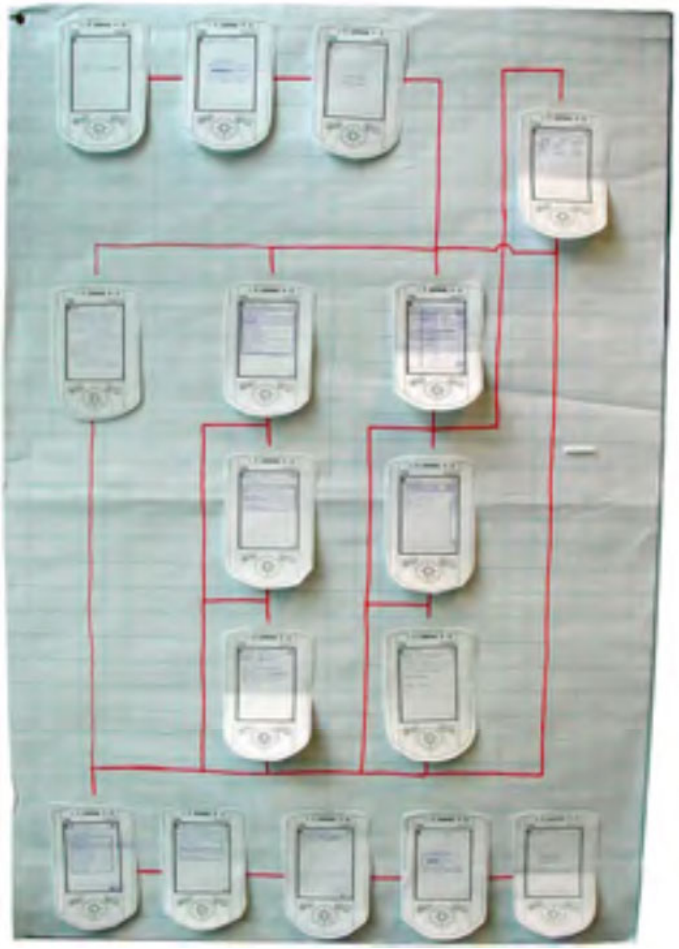
Related
Gebruikers handleidingen

- Onmiskenbare verhaallijnen
- Beperkingen: zware focus, op de acties, op het product en niet op de gebruiker, bijna geen aandacht voor de situatie, of de emotie,…





Related
software storyboards



- Van interface design
- Algemeen gebruikt (UML)
- Vaak te veel gefocust op de app, niet op de context (alleen screenlayouts, geen gebruikers)