

# Bodystorming and storyboarding

Johan Blomkvist

# Bodystorming

- Bodystorming
  - Förstå kontexter genom att vara där
  - Idégenerering på plats



# Bodystorming

- Bodystorming
  - Stories
  - Problems
  - Design questions



- “Forgetting Product Information
- Buying product supplies, for example writable CD’s for a CD-RW, may require remembering several pieces of information about the product. On the other hand, some times we would like to remember specific details about some products we have seen at a store. For example, Elisabeth, an elderly woman, likes to browse new cosmetics products at her favorite supermarket. Since she is allergic to some ingredients, she has to carefully examine product information
- Q: How could technology help elderly people in remembering product information?”

# Bodystorming

- Bodystorming
  - Roles
    - Participants
    - Moderator
    - Group leader



# Bodystorming

- Bodystorming
  - Sketching “in situ”



# Bodystorming



- Förstå context men också ha nya idéer – använd bodystormingen för att generera idéer och utforska hur de skulle kunna fungera.
- Användas på tillgängliga men obekanta (för deltagarna) platser.
- Problemområden som behandlar behov, relationer, turtagande i interaktion.



Figur 8, Bodystormingen gym

# Bodystorming

- Sammanfattande tips:
  - Iterera – spela upp scenarion på många olika sätt
  - Ge röst också åt objekt
  - Inre/yttre - vad tänker personer och vad säger/gör de?
  - Använd tankebobblor eller namnskyltar
  - Använd narrator
  - TV-kontroll
  - Före- och efterscenarion



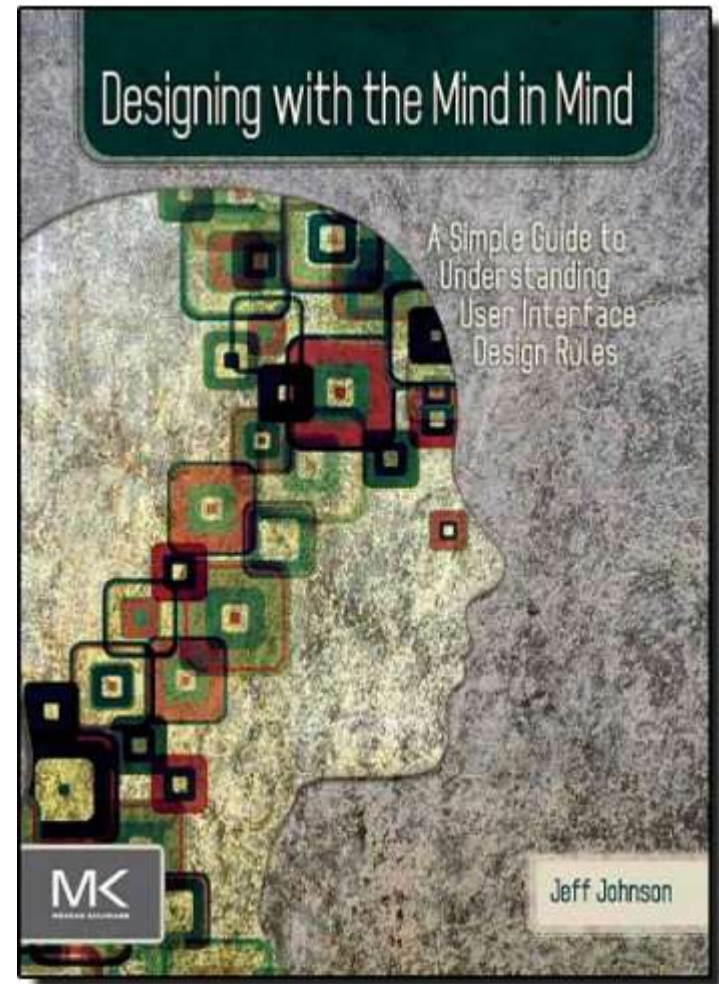


- Scenario - Nya på LiU: Anna och Göran är nya studenter på LiU och har lite svårt att hitta. När Lisbeth säger att de ska ses vid Key-huset vet de inte vad det är och inte var det är. De irrar omkring på campus utan att hitta rätt. Göran påpekar att det vore roligt att veta vad som pågår innanför väggarna i alla hus som de passerar. Till slut frågar de efter vägen till Keyhuset, men de vet fortfarande inte vad det är för folk och aktiviteter som huserar där.
- Q: Hur ska Anna och Göran hitta till Lisbeth där vid Key-huset? Hur ska de få veta mer om vad som händer innanför väggarna på husen de passerar? Hur skulle en ”ubiquitous computing-lösning” (se Oulasvirta, Kurvinen & Kankainen, 2003) kunna hjälpa till i en sådan här situation?

Mellanspel

[www.liu.se](http://www.liu.se)

- User interface guidelines
- Fokus på visuell perception
- Hjärnan försöker hela tiden skapa mönster





Mellanspel slut

[www.liu.se](http://www.liu.se)

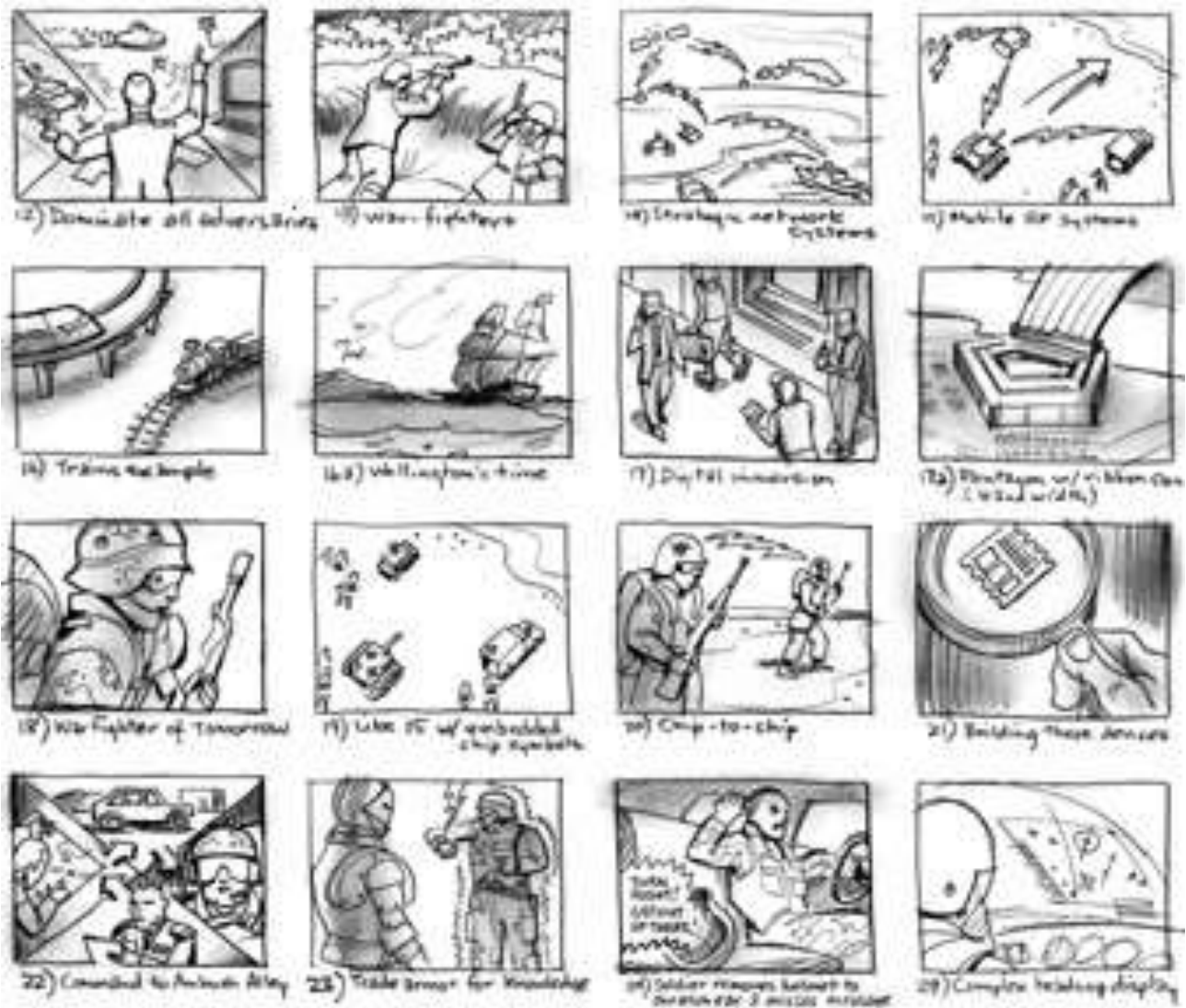
- Scenario → storyboard

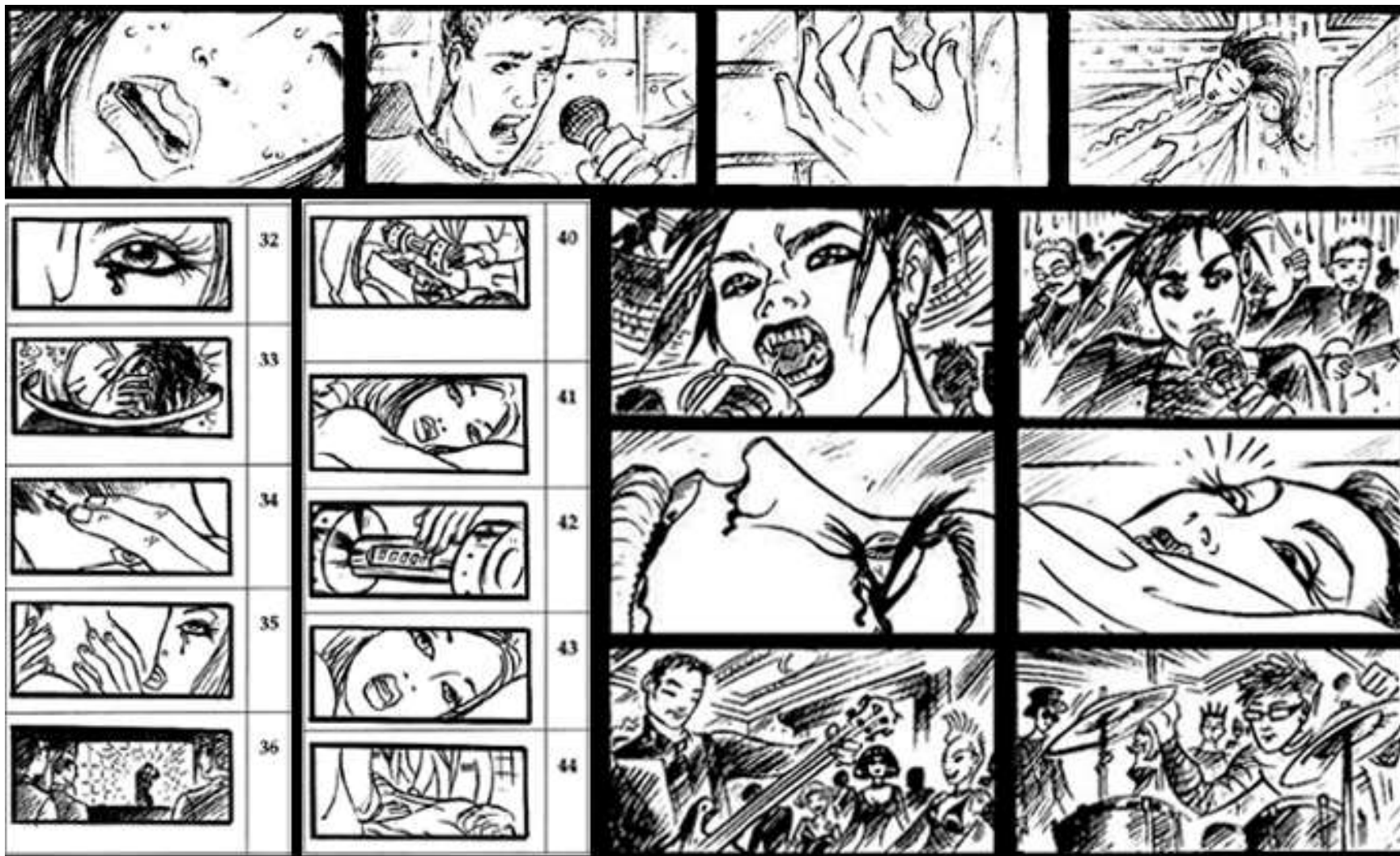
- Scenario
  - Beskriver berättelsens
    - handling,
    - dialog och
    - Omgivning,
    - samt människorna i den.

# Storyboard

- En sekvens av enskilda bilder som var och en visar en särskild händelse eller ett element i berättelsen
- Se det som en visuell disposition av en film







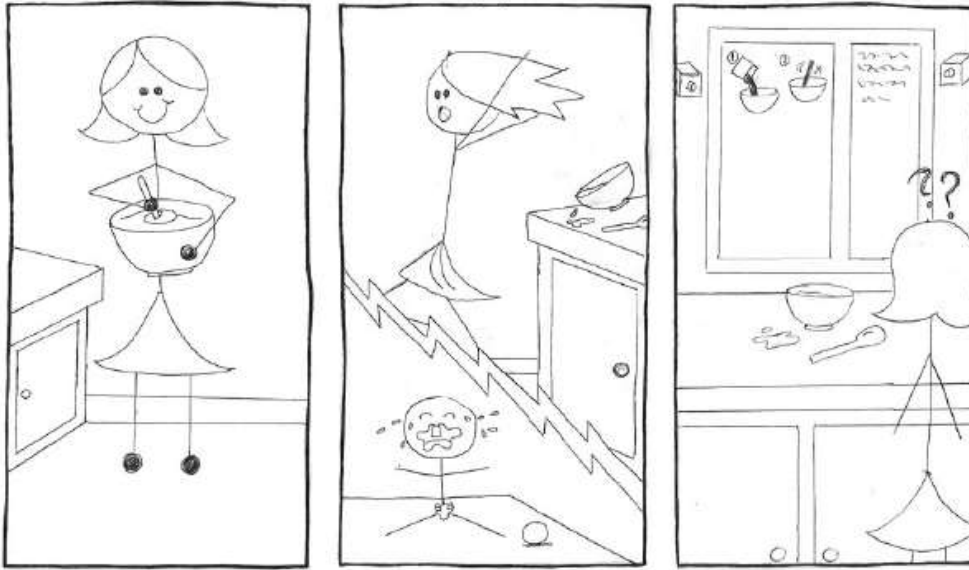
# Storyboard

- Element
  - Detaljnivå
  - Text
  - Människor och känslor
  - Antal rutor
  - Tidsnotation

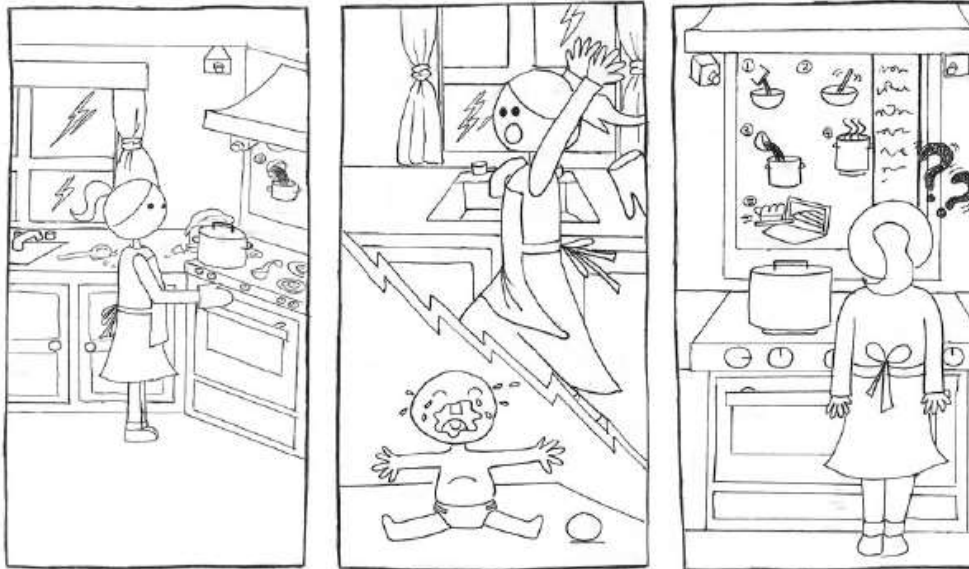
# Storyboard

- Detaljnivå
  - Hitta en bra detaljnivå

(a)



(b)



(Khai et al., 2006)

# Storyboard

- Element
  - Detaljnivå
  - Text:
    - För att uttrycka det ni inte kan förmedla i bild
  - Människor och känslor:
    - Ta med ifall upplevelsen ska beskrivas
  - Tidsnotation:
    - Bara om det är ett nödvändigt inslag i berättelsen

---

(Khai et al., 2006)

# Skala



**Extreme long shot (wide shot)**  
A view showing details of the setting, location, etc.



**Long shot**  
Showing the full height of a person.



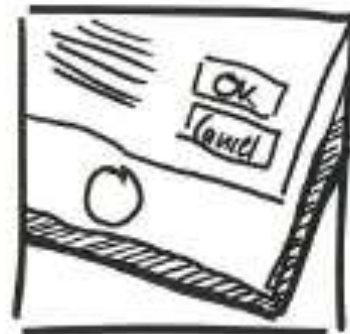
**Medium shot**  
Shows a person's head and shoulders.



**Over-the-shoulder shot**  
Looking over the shoulder of a person.



**Point of view shot (POV)**  
Seeing everything a person sees.



**Close-up**  
such as showing details of a user interface on a device the person is holding.

- Vad ska man visa?
  - Grafiskt – hur ser tjänsten ut?
  - Hur visas
    - Tid – explicit visande av tid
    - Känslor
  - Vilka detaljer ges extra utrymme och hur? Färg, form, berättartekniska grepp...





1. Person passing by an advertisement board



2. Notices one announcement and is interested in more information



3. Taking a photo of a barcode on the poster.



4. The mobile phone downloads detailed information about the new product.



5. The person puts away the phone and turns around.



EXTREME LONG SHOT



OVER-THE-SHOULDER



POINT OF VIEW



CLOSE-UP



EXTREME LONG SHOT



1. Person passing by an advertisement board



2. Notices one announcement and is interested in more information



3. Taking a photo of a barcode on the poster.

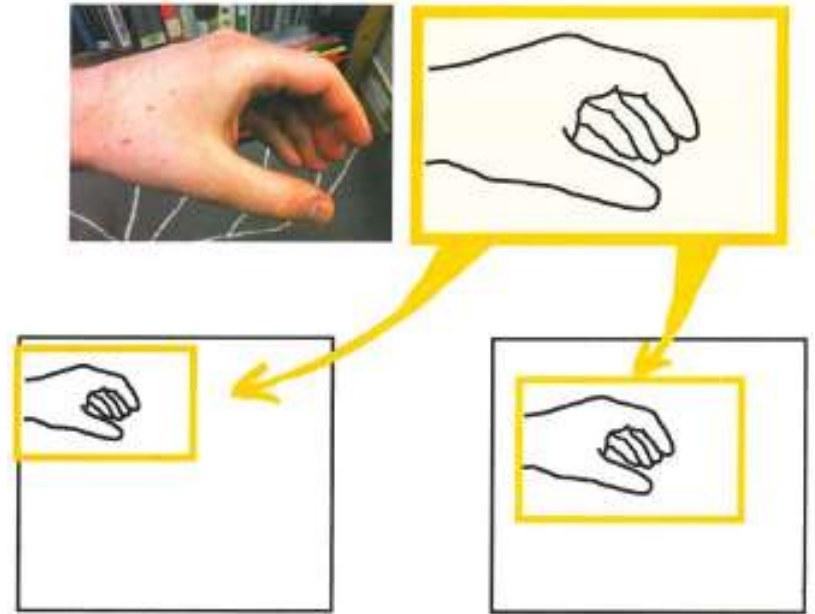
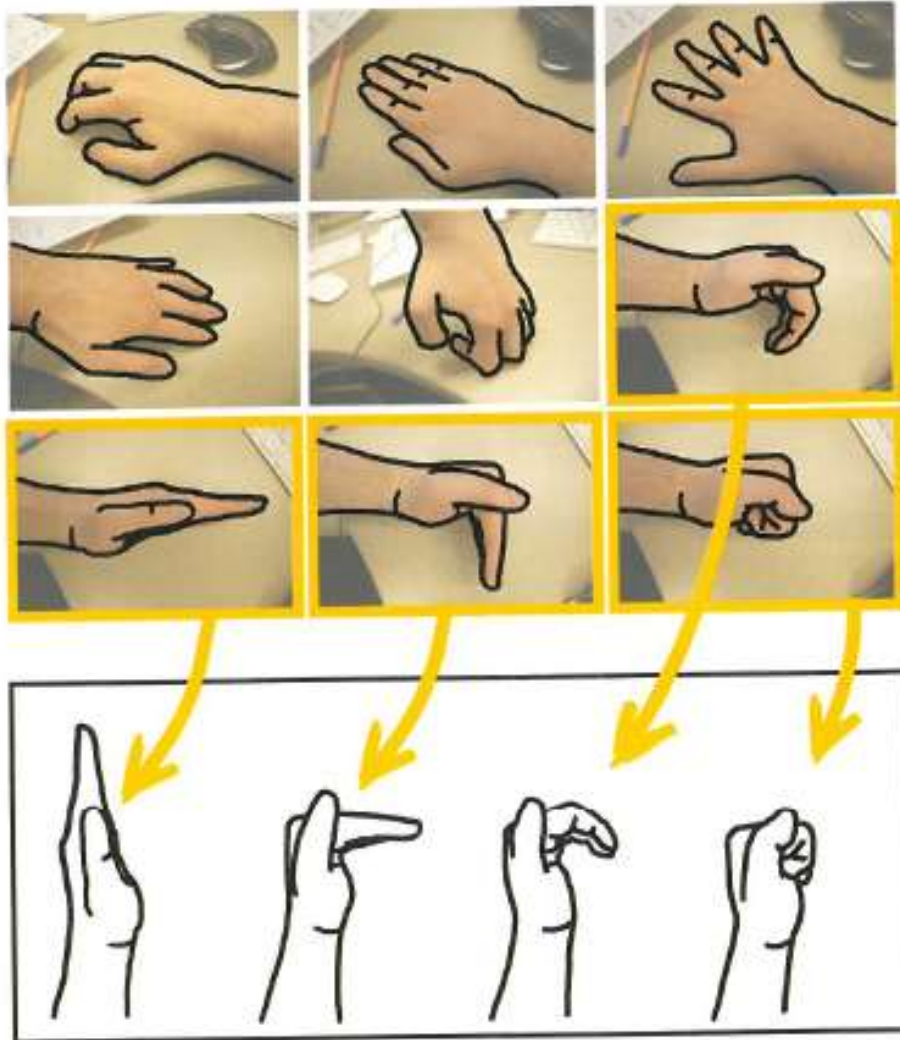


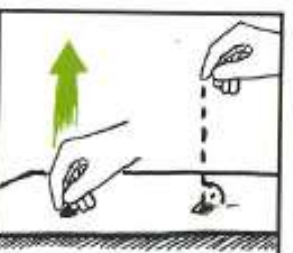
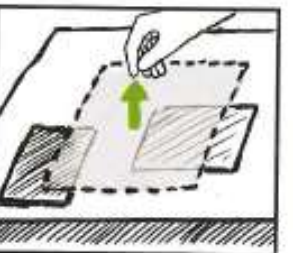
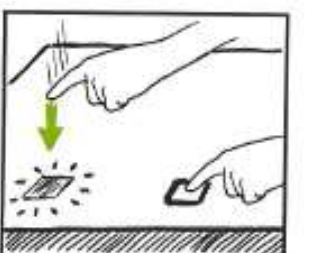
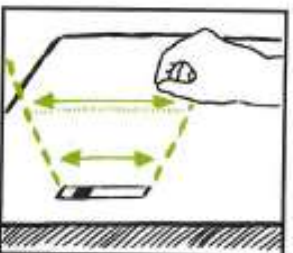
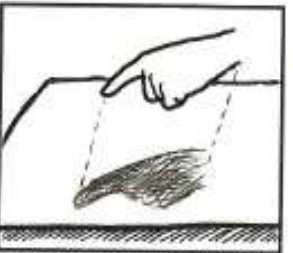
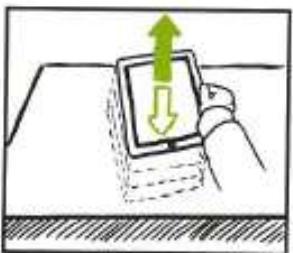
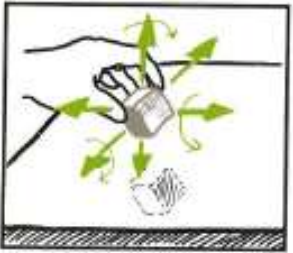
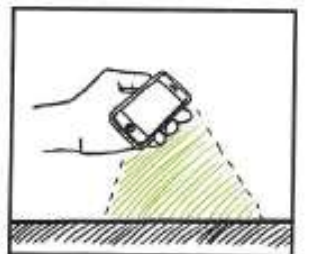
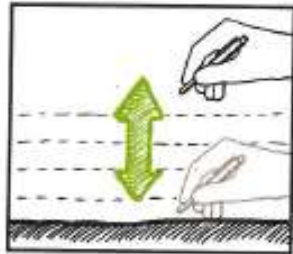
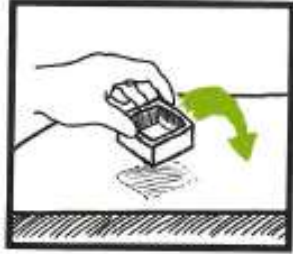
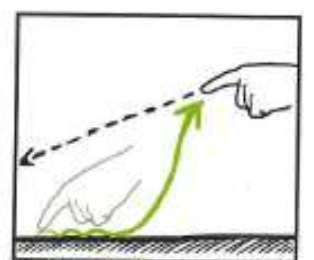
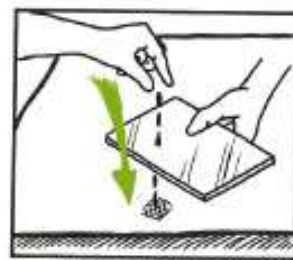
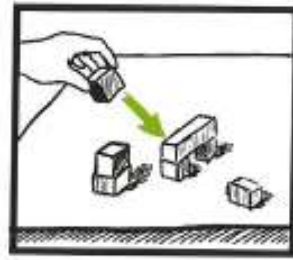
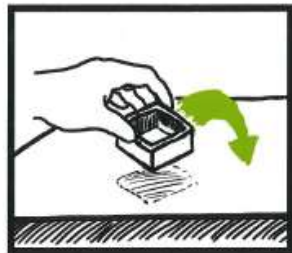
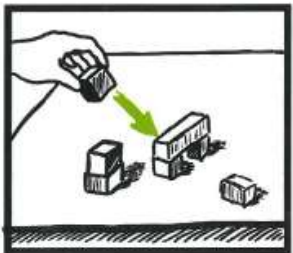
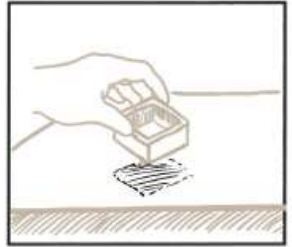
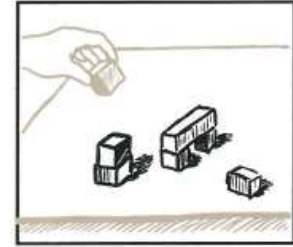
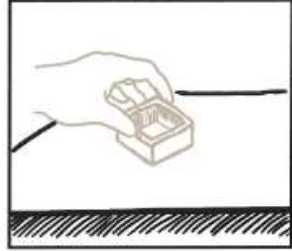
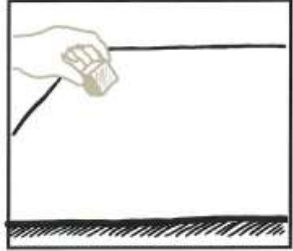
4. The mobile phone downloads detailed information about the new product.

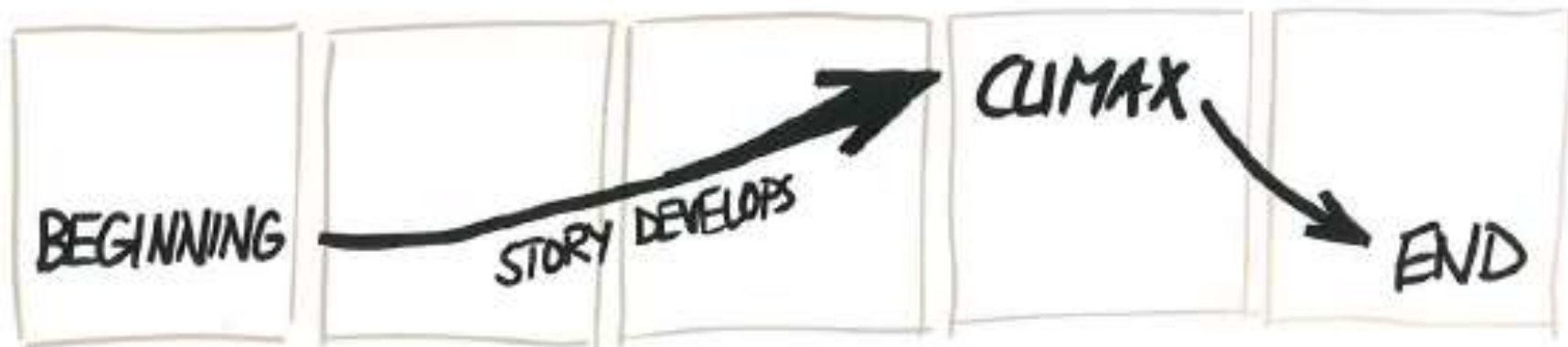


5. The person puts away the phone and turns around.

# Skapa mallar







Slut

[www.liu.se](http://www.liu.se)