

Módulo 1 - Descobrir

Storytelling



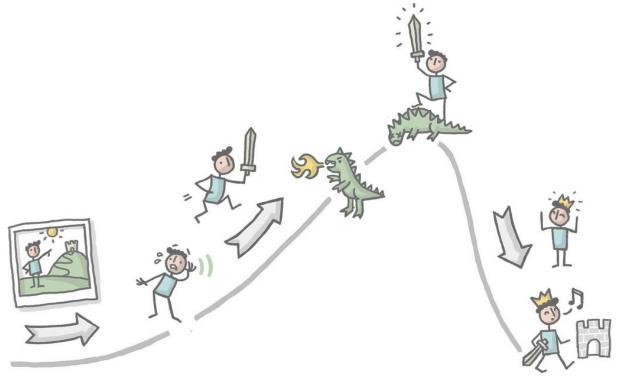






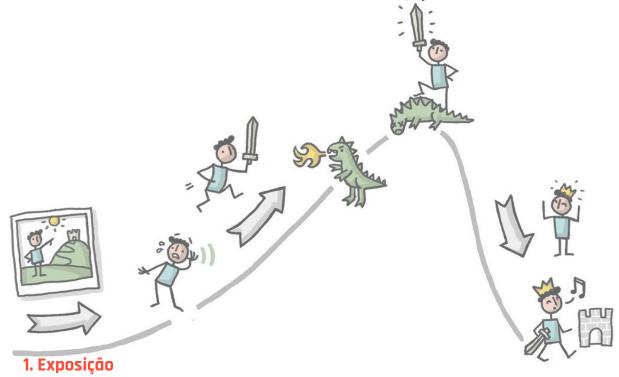
Narrativa: Pirâmide de Freytag











Explicar o mundo em que a ação acontece.





Explicar o mundo em que a ação acontece.





Explicar o mundo em que a ação acontece.

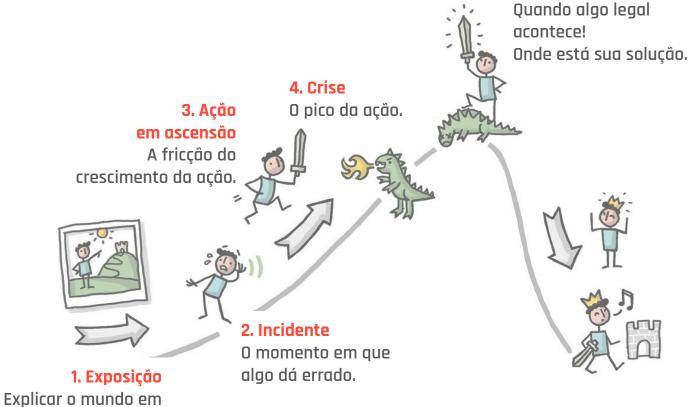




Explicar o mundo em que a ação acontece.

que a ação acontece.





5. Clímax



5. Clímax

Quando algo legal acontece! Onde está sua solução.

4. Crise

3. Ação O pico da ação. em ascensão



6. Desenlace

Ação em declínio. No fim, mas não acabado.





2. Incidente

A fricção do

crescimento da ação.

O momento em que algo dá errado.





5. Clímax

Quando algo legal acontece! Onde está sua solução.

6. Desenlace

Ação em declínio. No fim, mas não acabado.





7. 0 fim

Agora sim, o fim de verdade!

4. Crise

O pico da ação.

3. Ação em ascensão

A fricção do crescimento da ação.



1. Exposição Explicar o mundo em

que a ação acontece.



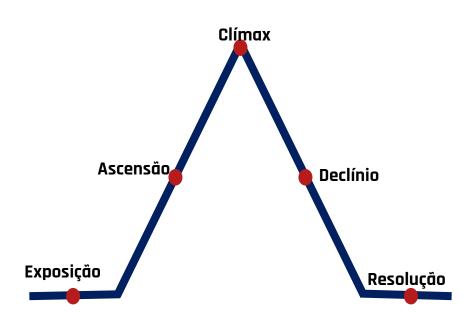
O momento em que algo dá errado.





Pirâmide de Freytag conhecido como **"arco dramático"** que possui uma estrutura narrativa baseada em de 5 atos:

- Exposição do contexto, introdução à história;
- Ascensão da história, série de elementos em direção ao ponto principal da história;
- Clímax, ação ou ponto principal;
- Declínio das ações, encaixe dos elementos da história;
- **Resolução ou desenlace,** liberação de tensão ou ansiedade.







Exemplo de um Projeto Integrador



Projeto Integrador Março 2021 P4





5. Clímax

Quando algo legal acontece! Onde está sua solução.

6. Desenlace

Ação em declínio. No fim, mas não acabado.



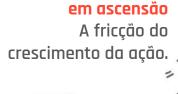


7. 0 fim

Agora sim, o fim de verdade!

4. Crise

O pico da ação.



3. Ação



Esse é o grupo, essa é a ODS

1. Exposição

Explicar o mundo em que a ação acontece.



O momento em que algo dá errado.





5. Clímax

Quando algo legal acontece! Onde está sua solução.

4. Crise

O pico da ação.

em ascensão A fricção do

3. Ação

crescimento da ação.



Esse é o grupo, essa é a ODS

1. Exposição

Explicar o mundo em que a ação acontece.

0 mundo tem problemas

2. Incidente

O momento em que algo dá errado.

6. Desenlace

Ação em declínio. No fim, mas não acabado.





7. 0 fim

Agora sim, o fim de verdade!



Esse é o grupo, essa

é a ODS

STORYTELLING





4. Crise

O pico da ação.

3. Ação em ascensão A fricção do

crescimento da ação.



1. Exposição

V

Explicar o mundo em que a ação acontece.

0 mundo tem problemas

2. Incidente

O momento em que algo dá errado.



Quando algo legal

Onde está sua solução.

5. Clímax

acontece!

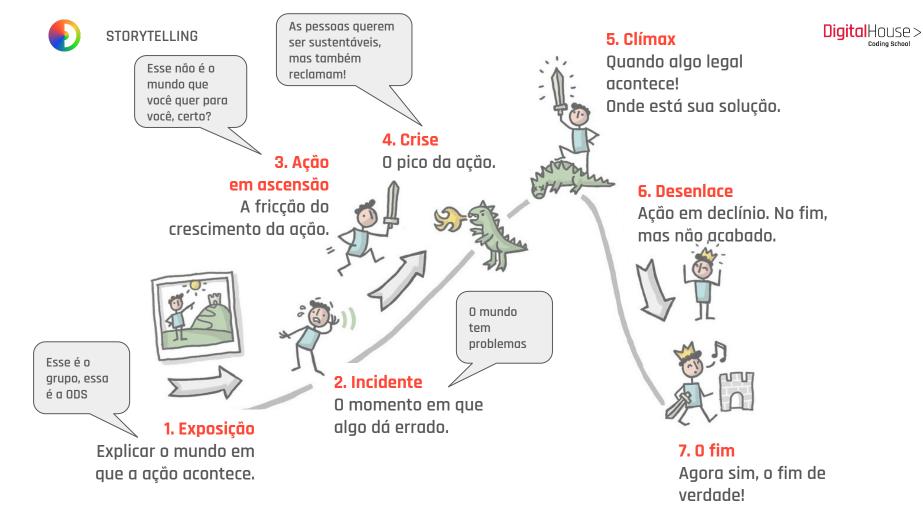
Ação em declínio. No fim, mas não acabado.

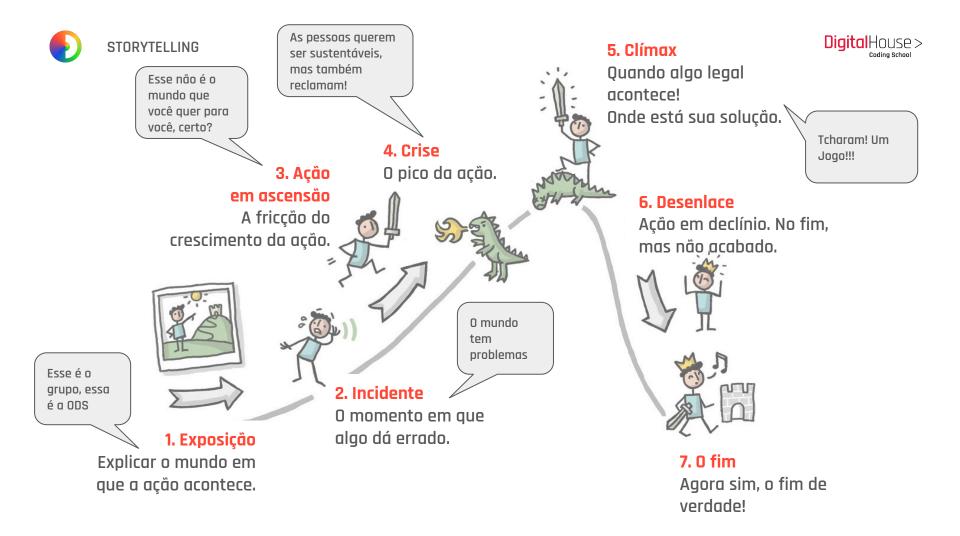


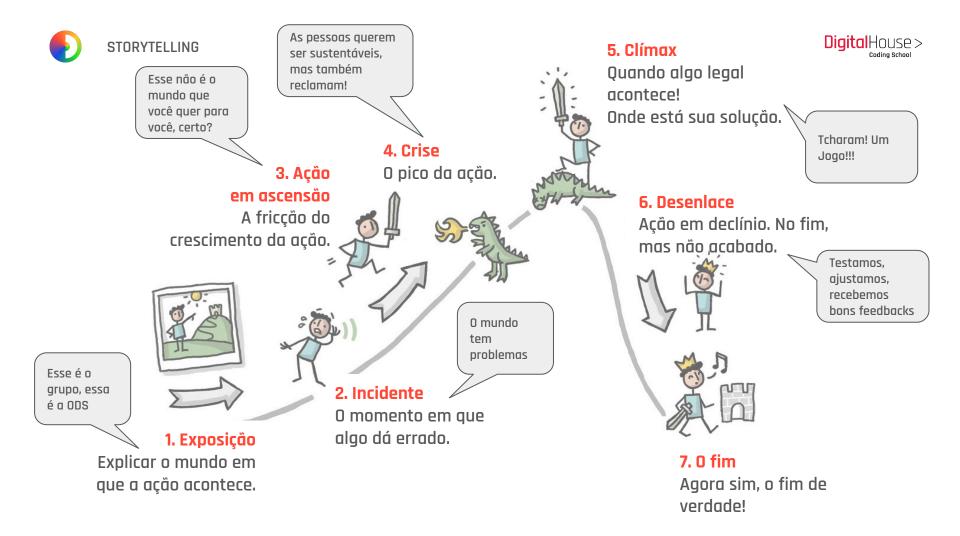


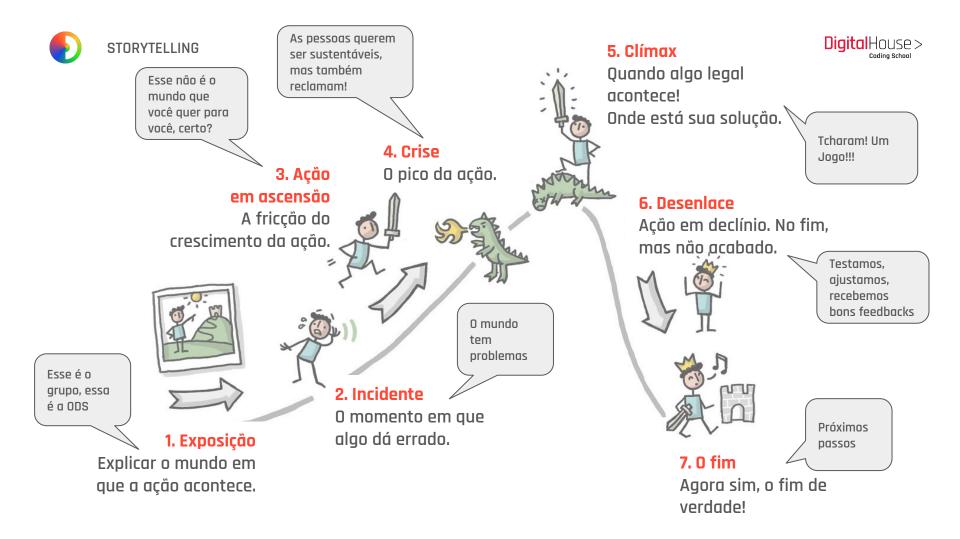
7. 0 fim

Agora sim, o fim de verdade!











Histórias e Conteúdo

Nosso mundo está cheio de conteúdo; apesar e por causa disso, precisamos ter o conteúdo que atenda a nossos objetivos, passe a imagem necessária e que ressoe com os usuários e consumidores.







Qual a importância do conteúdo?

Experimentamos **experiências projetadas** pelo coletivo de seus detalhes - fora de ordem, e em grande escala.

Cada um dos detalhes ajuda a compor ou danificar a marca. Além disso, o conteúdo pode estar imediatamente ligado a métricas como conversão.





Qual a importância do conteúdo?

Viemos de um berço de bibliotecários...

Mas a riqueza de touchpoints e também o mainstream das experiências digitais nos força a entrar no **território de narradores.**



"A RAINHA MORREU NO PARTO.



Contar histórias é dialogar!

É a conexão entre a empresa, produto ou serviço com as pessoas.

E toda história importa.





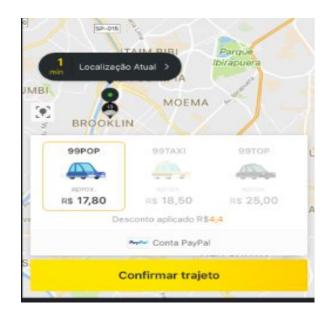
Narrativa em UX

Exemplos aplicados a produtos





Toda interação importa!!











Cada interação dentro de uma aplicação tem um Storytelling definido.







Coisas que contam em uma história:

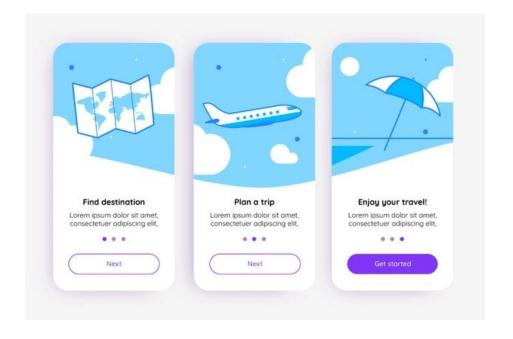
RITMO - a aplicação acompanha o usuário?





Ritmo e progresso

Telas de "Onboarding" ou "Boas Vindas", "passo a passo", ajudam os usuários iniciantes







Ritmo e progresso

Compreender o passo em que se está, e promover a ação reconhecendo a situação e promovendo o avanço.

A Netflix interrompe sua experiência de maratona para perguntar se ainda está vendo.







Coisas que contam em uma história:

- RITMO a aplicação acompanha o usuári?
- TOM como a marca fala comigo?





Tom

Ter personalidade: O Bradesco, com Next, tentou criar uma experiência 100% diferente de banco e com isso mudou toda a linguagem usada.







Tom

Chatbot de recrutamento da Rede Globo com fluxo intuitivo e tratamento informal, mas respeitoso e profissional.







Coisas que contam em uma história:

- RITMO a aplicação acompanha o usuári?
- TOM como a marca fala comigo?
- FAMILIARIDADE E NOVIDADES Eu sei fazer isso?





Familiaridade e novidades

Fazer um mix entre os dois. Quando o
Google Home está fazendo o onboarding de
um Chromecast, ele força ao máximo a
linguagem coloquial. Das duas uma: ou
você coloca novos conceitos, ou novos
termos.



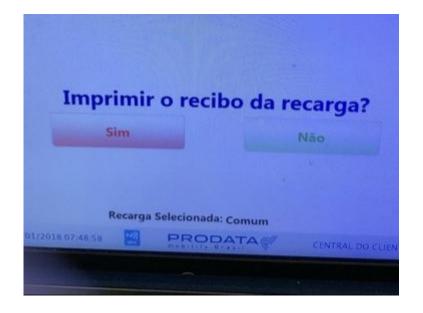




Familiaridade e novidades

O uso de cores para confundir o cérebro do usuário.

Dark Partern ou responsabilidade ambiental?







Coisas que contam em uma história:

- RITMO a aplicação acompanha o usuári?
- TOM como a marca fala comigo?
- FAMILIARIDADE E NOVIDADES Eu sei interagir dessa forma?
- ADEQUAÇÃO Faz sentido neste contexto?





Adequação

Os e-mails, os newsletters, do The Brief conseguem pegar alguma notícia relevante e contextualizar várias outras, gerando contexto e tração.

AI Talks

O dia era 8, o mês maio, o ano 2018. Sundar Pichai pede atenção dos presentes para demonstrar um recurso no qual o Google vinha trabalhando. Foi assim que o mundo conheceu o Duplex, assistente virtual capaz de fazer ligações e interagir com seres humanos ao telefone. **Durante** a demo, a IA usou vozes masculinas e femininas, conseguiu entender frases incompletas e até replicou pausas de fala normais aos seres humanos. Com uma entrada dessas, o assunto ganhou comentários no mundo, numa mescla de espanto e admiração. E levantou alguns **questionamentos** a respeito das implicações éticas de ter um contato tão próximo do humano com um robô. A nossa equipe também tem lá suas dúvidas sobre o recurso. A principal delas é como o Google vai ganhar dinheiro com isso?

Papos artificiais

Para os mais assombrados, a boa notícia é que a demonstração foi "sofisticada demais", segundo o VP de engenharia do Google Assistente, Scott Huffman. Em uma apresentação para jornalistas gringos nessa semana, a companhia de Mountain View revelou o "Duplex vida real" e, por enquanto, a parada está um pouco menos assustadora. Para evitar um naufrágio de uma oportunidade promissora, a Big G passou a chamar o Duplex de "serviço de agendamento automático". Algo que também ajuda a delimitar bem o tipo de conversa que seus computadores terão no futuro.

Nada que um "hum" bem colocado resolva

No tal encontro, a IA tentou fazer uma reserva de mesa, num restaurante árabe descolado. Se apresentando como Andrew e com um sotaque californiano, o robô fez interações simples com os repórteres, perguntando sobre horários disponíveis e informando para quantas pessoas seria a reserva. Entre uma resposta e outra, mandava "awesome" e "hum", que indicavam que a máquina estava pensando ou esperando que a pessoa continuasse a falar.





Adequação

Consolida notícias de diversas fontes em uma mesma tela. É o jornal feito para você.



EXPLORE SUAS PAIXÕES UM ÚNICO LUGAR PARA ACESSAR TUDO O QUE VOCÉ CURTE



AS NOTÍCIAS QUE LHE INTERESSAM

DE FONTES CONFIÁVEIS



REPLETO DE CONTEÚDOS INCRÍVEIS SOBRE SEUS INTERESSES







Adequação

Computadores compartilhados e a preocupação com os resultados de buscas e dados pessoais







Coisas que contam em uma história:

- RITMO a aplicação acompanha o usuári?
- TOM como a marca fala comigo?
- FAMILIARIDADE E NOVIDADES Eu sei interagir dessa forma?
- ADEQUAÇÃO Faz sentido neste contexto?
- EXECUÇÃO Atenção aos detalhes





Execução

Ser bem executado conta muito! ... E aí tem pérolas assim.





Tem gente que diz que é mais legal ser solteiro no Twitter para reclamar dos crushs. Mas a verdade é que...

#QuemUsaOTwitter







Execução

Até as páginas de erro contam história!









Território de histórias e conteúdos





Narrativa em UX

Quais elementos serão contados?





Como vamos contar a história?

Quando contamos uma história precisamos de alguns elementos como:

- personagens
- ambiente
- crise
- ponto de virada

Só que em UX utilizaremos outros pontos para contextualizar melhor os interessados pelo projeto.





Como vamos contar a história?

Em UX utilizaremos:

- Usuário
- Contexto
- Necessidade (problema, dor)
- Solução

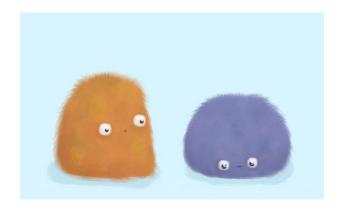
Mantendo a consistência desses 4 elementos, a base para um bom storytelling está pronta.





Storytelling x Empatia

O Storytelling em UX não é somente para ter uma contextualização "bonitinha" dentro da solução, é uma prova que através das pesquisas e entrevistas, houve um aprofundamento e gerou empatia entre os integrantes.



Então, basicamente o UX Design irá contar uma série de acontecimentos do ponto de vista do usuário e posteriormente a evolução da experiência deste usuário.





Recomendação



Fabulous

Já ganhou diversos prêmios Combina narrativa, sons, imagens e muito autocuidado

https://www.thefabulous.co/

