

Praktikum Experience Design

From Experience Story to Scheme

Daniel Ullrich

Stina Schick



Analysis of the elements of a story.

Experience Design generates a story from the experience produced by an product interaction.

It is possible to...

...transfer Experience from one context to another.

...optimize an experience.

...bring the story to those witch otherwise don´t had this experience.

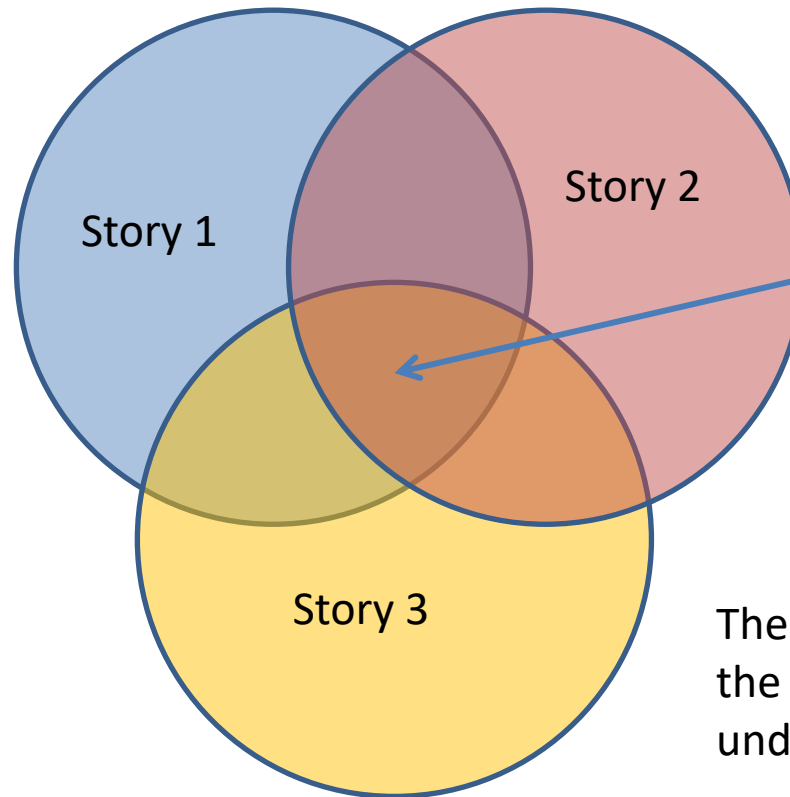
Elements of a Scheme.

Stories of one Scheme...

- ... adress the same psychological need.
- ... create the same emotions and affects.
- ... have similar interaction pattern.

But they happen in different context.

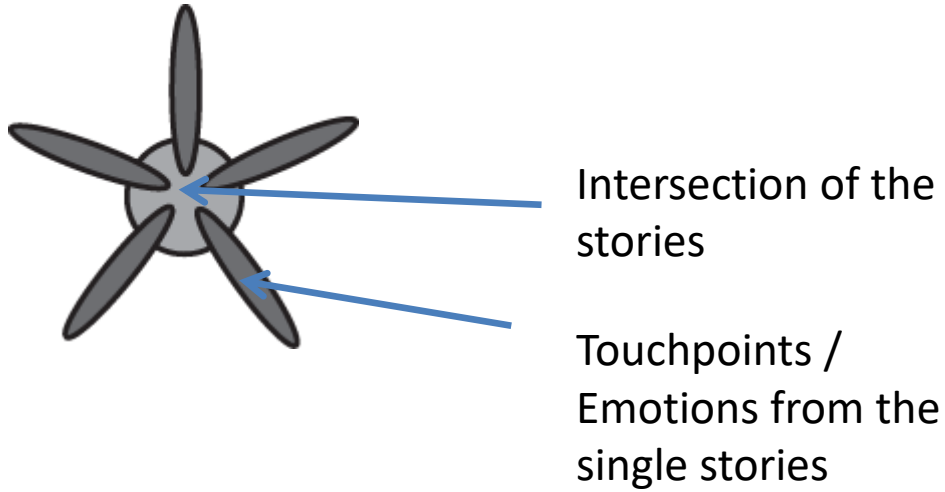
Building the UX-Story.



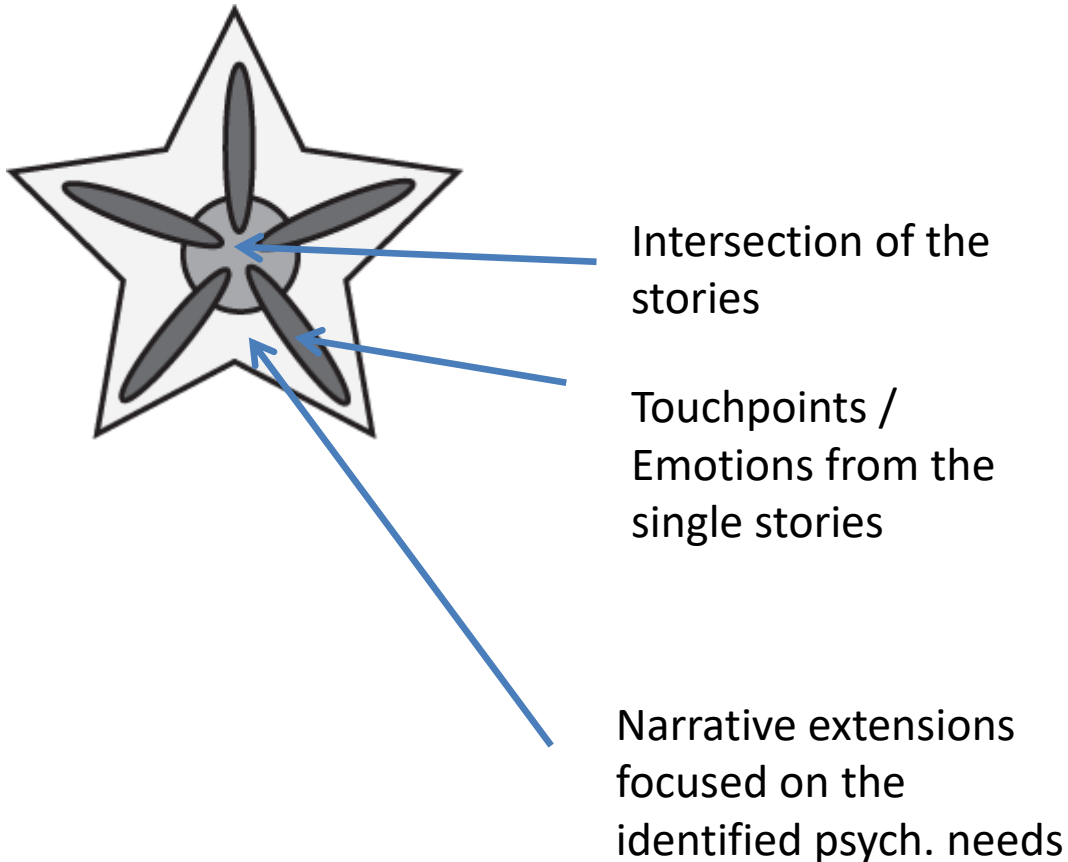
Intersection of the single stories, independent from context (Source of the UX Story)

The stories should match with the elements of the underlying scheme.

Elements of a UX Story.



Elements of a UX Story.



UX Story with focus on competence.

Elemente aus den Interviews in einer UX Story:

Mit mittlerer Geschwindigkeit fuhr er nun auf der rechten Spur hinter dem Lieferwagen, der die Sicht nach vorne verdeckte. Auf der linken Spur tat sich keine Lücke auf. In solchen Situationen fühlte sich Richard früher immer leicht unwohl, weil er den Verkehr vor ihm nicht beobachten konnte und andererseits den Abstand nach vorn nicht zu groß anwachsen lassen wollte, wodurch er - und auch der möglicherweise weniger reaktionsschnelle Fahrer hinter ihm - jederzeit mit einer abrupten Bremsung rechnen musste.

Design Pattern.

Create Design Pattern for the Experience.

“Each pattern describes a problem which occurs over and over again in our environment, and then describes the core of the solution to that problem, in such a way that you can use this solution a million times over, without ever doing it the same way twice.”

C. Alexander et al., A Pattern Language (orientated by architecture)

Design Pattern.

- Patterns are never “invented”
- Patterns are retrieved from working solutions for problems by generalization
- Products of a community, often use online repositories for patterns

Design Pattern.

'Architectural Patterns'

141 A Room of One's Own

May be part of [Intimacy Gradient \(127\)](#), [The Family \(75\)](#), [House for a Small Family \(76\)](#), [Common Areas at the Heart \(129\)](#).

Conflict

No one can be close to others, without also having frequent opportunities to be alone.

Resolution

Give each member of the family a room of his own, especially adults. A minimum room of one's own is an alcove with desk, shelves, and curtain. The maximum is a cottage- like a Teenagers Cottage(154), or an old age cottage(155). In all cases, especially the adult ones, place these rooms at far ends of the intimacy gradient- far from the common rooms.

22 Nine Percent Parking

May be part of [Local Transport Areas \(11\)](#), [Community of 7000 Neighbourhood \(14\)](#).

Conflict

Very simply- when the area devoted to parking is too great, it destroys the land.

Resolution

Do not allow more than 9% of the land in any given area to be used for parking. In order to prevent the bunching of parking in huge neglected areas, it is necessary for a town or a community to subdivide its land into parking zones no larger than 10 acres each and to apply the same rule in each zone.

May contain [Shielded Parking \(97\)](#), [Small Parking Lots \(103\)](#).

<http://downloadlode.org/Etext/Patterns/index.html>
C. Alexander et al., A Pattern Language



Methods to collect Experience.

Markus fährt nach der Arbeit nach Hause. Auch heute ist viel auf den Strassen los, da kann man schnell was übersehen. Das ist bei Ihm anders. Er hat alles unter Kontrolle. Er fährt sehr vorausschauend und aufmerksam.

Aus diesem Grund sieht er auch das ein Fahrzeug, welches sich noch vor dem Fahrzeug befindet hinter dem Markus fährt, plötzlich und abrupt abbremsst.

Sofort vergrößert Markus den Abstand zu dem Fahrzeug vor ihm. Das Auto vor ihm reagiert später.

Das Fahrzeug muss vollbremsen, dass es nicht zum Unfall kommt.

Aber Markus lächelt nur, er ist entspannt und hat schon längst gewusst was passiert.



Methods to collect Experience.

Markus fährt nach der Arbeit nach Hause. Auch heute ist viel auf den Strassen los, da kann man schnell was übersehen. Das ist bei Ihm anders. Er hat alles unter Kontrolle. Er fährt sehr vorausschauend und aufmerksam.

Markus hat es drauf

Aus diesem Grund sieht er auch das ein Fahrzeug, welches sich noch vor dem Fahrzeug befindet hinter dem Markus fährt, plötzlich und abrupt abbremsst.

Markus hat alles unter Kontrolle

Sofort vergrößert Markus den Abstand zu dem Fahrzeug vor ihm. Das Auto vor ihm reagiert später.

Interaktion

Das Fahrzeug muss vollbremsen, dass es nicht zum Unfall kommt.

Erleben

Aber Markus lächelt nur, er ist entspannt und hat schon längst gewusst was passiert.

Analysis of the essence of a story.

How do we transfer the Story of Markus to other people with interaction design?

Analysis of the essence of a story.

How do we transfer the Story of Markus to other people with interaction design?

Identify how those experience work in detail.

Analysis of the essence of a story.

How do we transfer the Story of Markus to other people with interaction design?

Identify how those experience work in detail.

Identify which elements are important for this experience.

Analysis of the essence of a story.

Design Pattern

Experience

- (What are the important Elements?)
- What should not happen?)

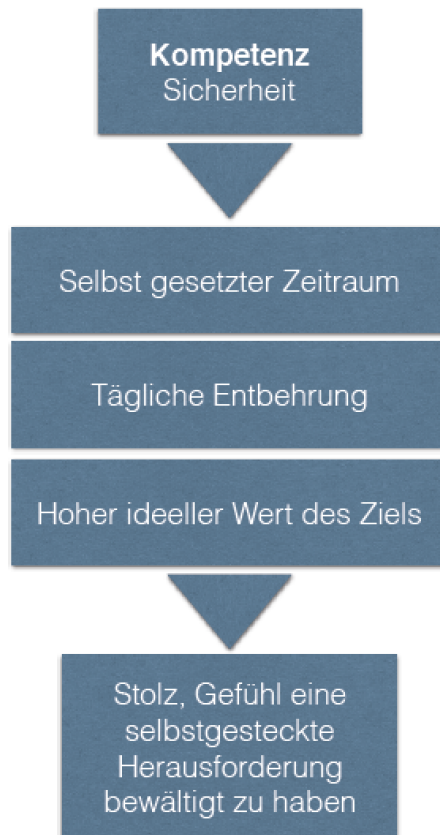
How Markus fulfill the psych. Need?

How can other fulfill this need while interacting?

Creation of a UX Story.

How could we produce such an Experience?

Example (last year)



Geld behalten & ausgeben

Selbstdefiniertes Sparziel
in einer festen Zeit
erreichen.



Questions?