

Storytelling Skills for Design Work

Preechaya Krukaset

คำอธิบายรายวิชา



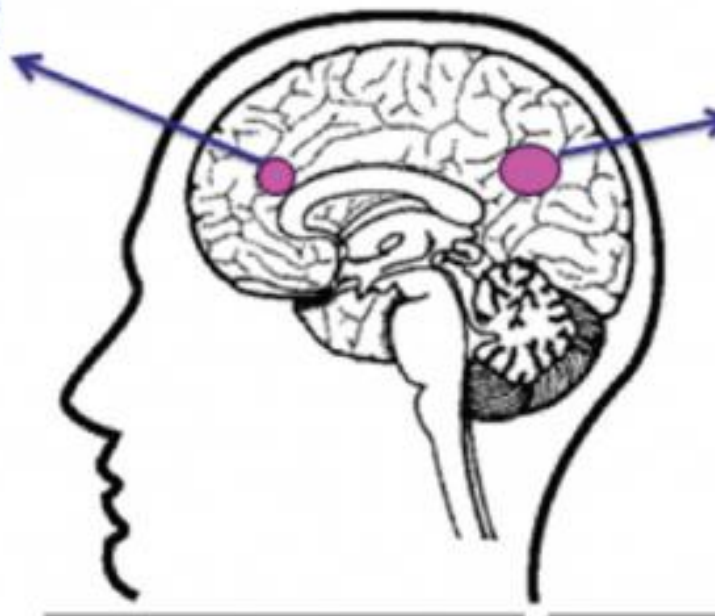
- หลักการและทักษะการเล่าเรื่อง
- กระบวนการสร้างความคิดสร้างสรรค์
- การวิเคราะห์
- การสังเคราะห์
- เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดแนวทางในการออกแบบ

STORYTELLING คืออะไร



Figure One: The two brain regions activated when we listen to facts.

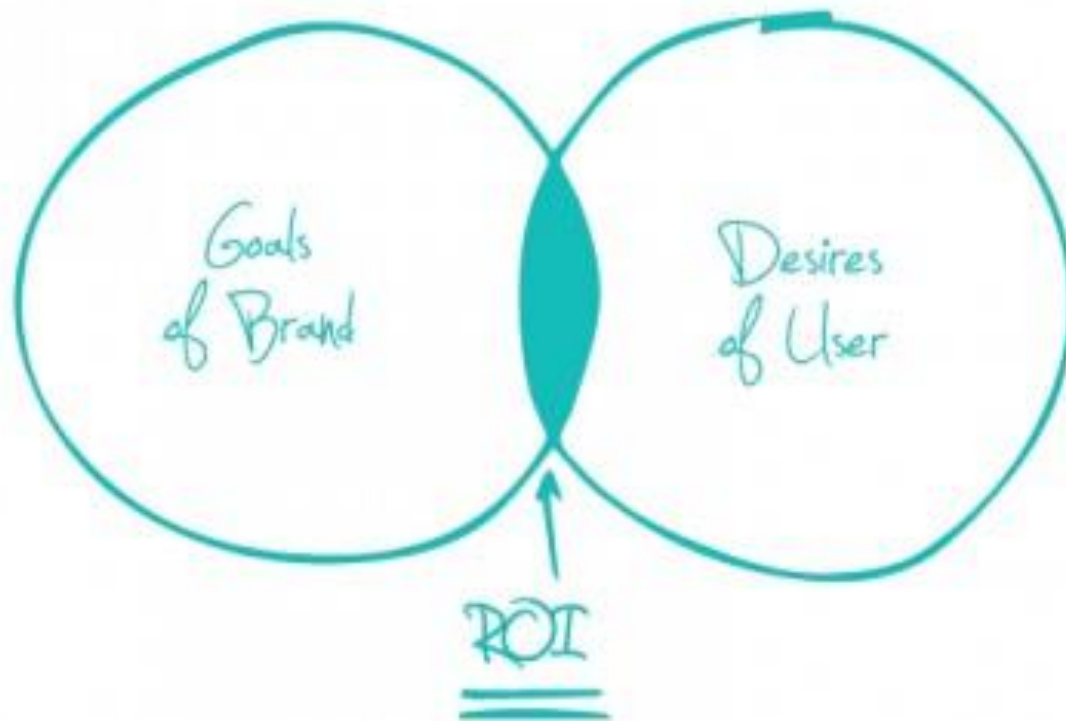
Broca's area:
language
processing and
comprehension



Wernicke's area:
language
comprehension

การเริ่มต้นกับการทำ STORYTELLING

STORYTELLING



การเล่าเรื่อง ประกอบด้วย 3 ส่วนด้วยกัน คือ

ผู้เล่า (วิธีการ) คือ สื่อแบบไหนจะเหมาะกับกลุ่ม Target และใช้วิธีไหนในการเล่าเรื่อง หรือ การสร้างอารมณ์รวม ภาพประกอบ เสียง หรือการใช้สำนวน และคำบางอย่างนั้นช่วยสร้าง อารมณ์ได้มากมายและการจดจำได้มากมาย ลองนึกถึงสำนวนในนิยาย หรือ ฉากในภาพยนตร์ ต่าง ๆ ที่ทำให้จดจำได้

เนื้อเรื่อง การสร้างเนื้อเรื่องที่ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย การให้เรื่องราวว่าแบรนต์ว่าเป็นอย่างไร หรือทำไมต้องทำ หรือผลิตออกมา เป็นการแสดงความเชื่อของแบรนต์ ทำให้คนนั้นมีความเชื่อ ต่าง ๆ และสามารถคล้อยตามเรื่องราวเหล่านั้นได้

ผู้ฟัง (กลุ่มเป้าหมาย) ศึกษากลุ่มผู้ฟังเป็นใคร หรือกลุ่มผู้รับสารเป็นใคร เพื่อให้ได้ insight มาผูกกับเรื่องราวเหล่านั้น และสร้างสรรค์สื่อออกมาให้ตรงกับกลุ่มผู้ฟัง การที่สามารถ แบนเนี่ยนไปกับเรื่องราวที่ผู้รับสารอยากฟังนั้นทำให้เรื่องราวจะถูกติดตามได้ง่ายขึ้นมากกว่า

STORY TELLING



- ทำไมสำคัญ ?
- ทำไมคอนเทนต์ที่ดีถึงต้องใช้ Storytelling ในการเล่าเรื่อง ?
- ข้อดีของ Storytelling ในการทำ Marketing



“ ไม่ใช่แค่การโฆษณาที่ยัดเยียดการขายให้แก่ผู้บริโภค
แต่เป็นการสร้างประสบการณ์ร่วมกันระหว่างเราและผู้บริโภค ”



**WHAT'S
YOUR
STORY?**

1. สร้างความแตกต่างที่โดดเด่น
2. การสร้างความเชื่อมั่น
3. ความเอาใจใส่

The Role of Storytelling in Design

ภาพรวม Storytelling in Design

ข้อเท็จจริง: การเล่าเรื่องทำให้ตัวตนของผู้ใช้มีความเป็นมนุษย์
การเล่าเรื่องสร้างการออกแบบทางอารมณ์
การเล่าเรื่องช่วยให้ผู้ใช้ได้รับประสบการณ์ที่ดีขึ้น

เรื่องประดิษฐ์: การออกแบบที่ยอดเยี่ยมต้องมีการเล่าเรื่องที่ยอดเยี่ยม
นักออกแบบควรระบุว่าเป็นนักเล่าเรื่อง
การเล่าเรื่องมีความสำคัญเท่าเทียมกันตลอดกระบวนการออกแบบ

การออกแบบที่คำนึงถึงมนุษย์เป็นศูนย์กลาง ขึ้นอยู่กับการรู้จักผู้ใช้เป็นอย่างดี



PERSONALITY: SENSE OF HUMOR, FAMILY-ORIENTED

"I'm a single mom, so if I'm not working, I'm taking care of my kids. On my clock, every minute counts and it's easy to get behind."

Joan is a single mom who works as an HR manager in a mid-sized company. Her job is stressful. She tries not to bring work home, but occasionally she has to. On those nights, she isn't able to touch it until she is finished cooking dinner and helping her kids with their homework. Often times, this means she can't get to the work before 9pm.

Joan has 2 kids: one 9 year old boy and one 7 year old girl. They require a lot of attention, and now that they are getting older, she spends even more time



ช่วยสร้างการออกแบบที่ยอดเยี่ยม

STORYTELLING CREATES EMOTIONAL DESIGN

การเล่าเรื่องสร้างการออกแบบทางอารมณ์

อุปกรณ์ + เทคโนโลยี → แก้ปัญหา

การสร้างสภาพแวดล้อมไม่เพียงช่วยสร้างสรรค์วิธีการที่เป็นนวัตกรรมเท่านั้น
แต่ยังทำให้สื่อถึงอารมณ์อีกด้วย

การนึกถึงเรื่องราวที่สัมผัสและหาวิธีแปลมันออกมาในงานออกแบบ
ช่วยสร้างการเชื่อมโยงที่แท้จริงและมีความหมาย

STORYTELLING ENABLES BETTER USER EXPERIENCES

การเล่าเรื่องช่วยให้ผู้ใช้ได้รับประสบการณ์ที่ดีขึ้น

การประยุกต์ใช้การเล่าเรื่องที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางที่สุด
คือ การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้

เรื่องราวหรือการเล่าเรื่องมักถูกกำหนดให้เป็นลำดับของเหตุการณ์ และการออกแบบ
ประสบการณ์ผู้ใช้จะกำหนดเส้นทางการเดินทางของผู้ใช้ผ่านชุดของการกระทำและเหตุการณ์ที่
ถูกออกแบบ

“การออกแบบที่ยอดเยี่ยมต้องมีการเล่าเรื่องที่ยอดเยี่ยม”

องค์ประกอบของการเล่าเรื่องที่ดี



Personalization



Emotion



Supporting data

การปรับเปลี่ยนเรื่องราวให้ตรงความต้องการลูกค้า

ผู้คนชอบเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง ดังนั้นแทนที่จะเล่าเรื่องที่เป็นนามธรรมจับต้องยาก ให้พยายามปรับเปลี่ยนเรื่องราวให้ตรงกับผู้ชมของคุณมากยิ่งขึ้น

ความรู้สึก

การเล่าเรื่องช่วยให้สามารถกระตุ้นอารมณ์ ความรู้สึก จากผู้ชมได้ดี ไม่ว่าจะเป็นความสุข อารมณ์ขัน หรือแม้แต่ความกลัว การใช้เรื่องราวเพื่อสร้างการตอบสนองทางอารมณ์เป็นวิธีที่ยอดเยี่ยมในการดึงดูดและกระตุ้นผู้มีโอกาสเป็นลูกค้า

ข้อมูลสนับสนุน

ข้อมูลจะช่วยสนับสนุนเรื่องราวให้น่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น การผสมผสานการวิจัยและข้อมูลลงในเรื่องราว ดึงดูดผู้ชมที่คิดอย่างมีเหตุผล และสามารถช่วยโน้มน้าวให้พวกเขาซื้อ ที่สำคัญช่วยให้ดูน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

'Storyboard' as a tool for ideation and concept visualization

เป็นเครื่องมือสำหรับการคิดและการสร้างภาพแนวคิด

'Role-play' as a technique for empathy and testing

'สวมบทบาท' เป็นเทคนิคสำหรับการเอาใจใส่และการทดสอบ

'Share Inspiring Stories' for making sense of learnings with your team

'แบ่งปันเรื่องราวที่สร้างแรงบันดาลใจ' เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนรู้กับทีมของคุณ