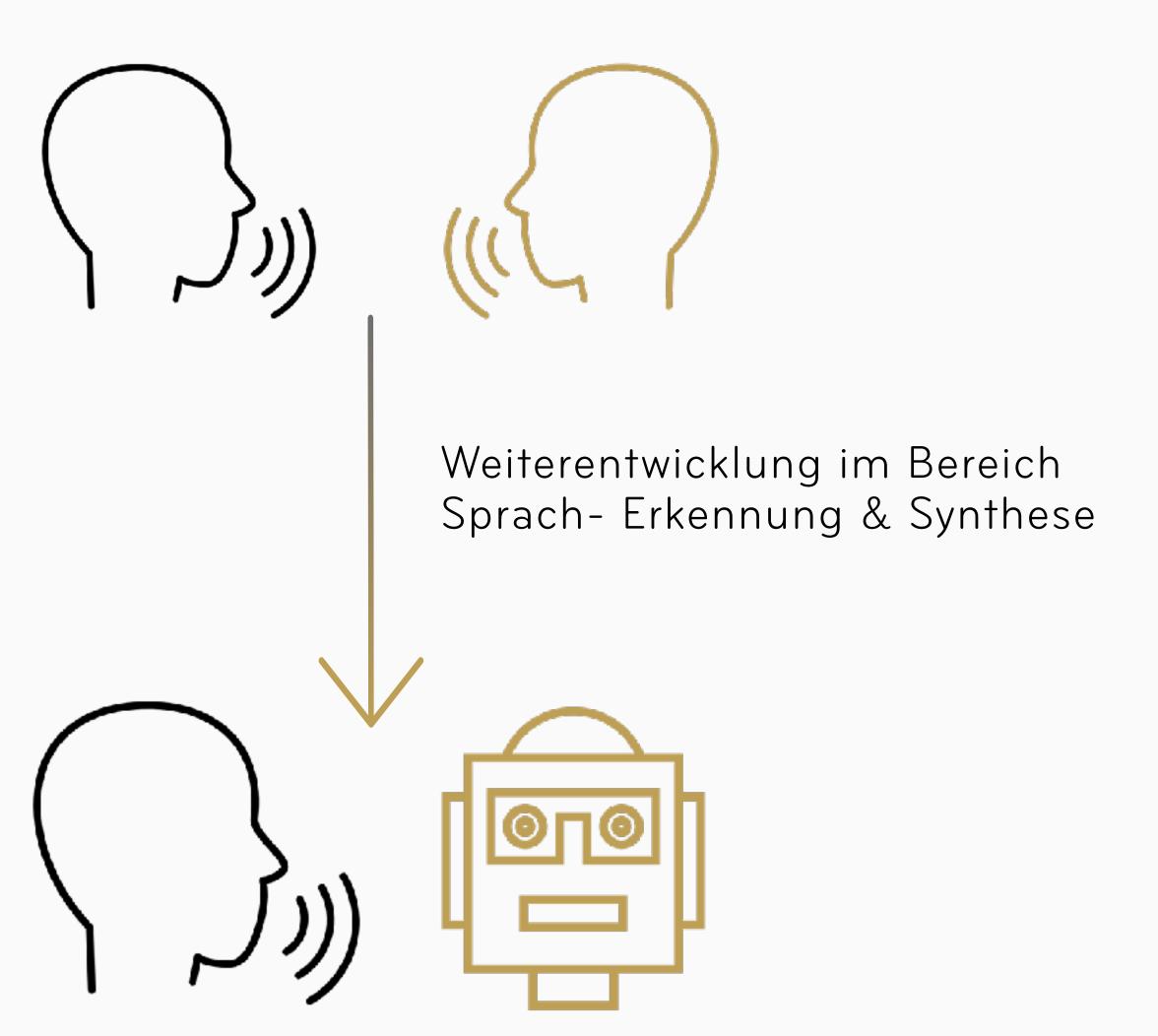
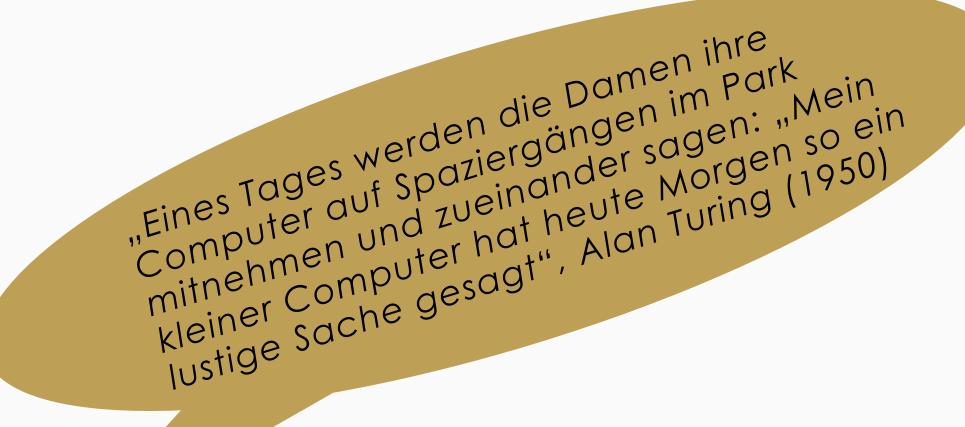




Sprache als neue, digitale Interaktionsschnittstelle

Die Entwicklung im Bereich Künstlicher Intelligenz und Machine Learning ermöglicht es das natürlichste und inhärenteste Werkzeug des Menschen zu verstehen und nachzuahmen.









Vorteile der Voice Interaktion

Es gibt zahlreiche Gründe, die bestätigen und hervorheben, weshalb sprachgesteuerte Assistenten auf dem Markt eine hohe Relevanz gewinnen.



Das hohe Aufkommen an Kundenanfragen, das lästige Warten in Warteschleifen oder Produktverkäufe können beschleunigt werden.

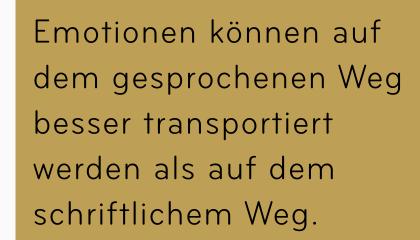
Bequemlichkeit

Der Kontakt zu der Marke kann auf bequeme Weise und direktem Weg ohne lästiges Recherchieren angesteuert werden.

Intuitive Interaktion

Sprache und
Kommunikation ist das
natürlichste und
inhärenteste Werkzeug
des Menschen.

Empathie







Grenzen der Voice Interaktion

Auf Grund des verhältnismäßig langen Bestehens der digitalen Spracherkennung (1984) sind auch deren Nachteile mittlerweile hinreichend bekannt.









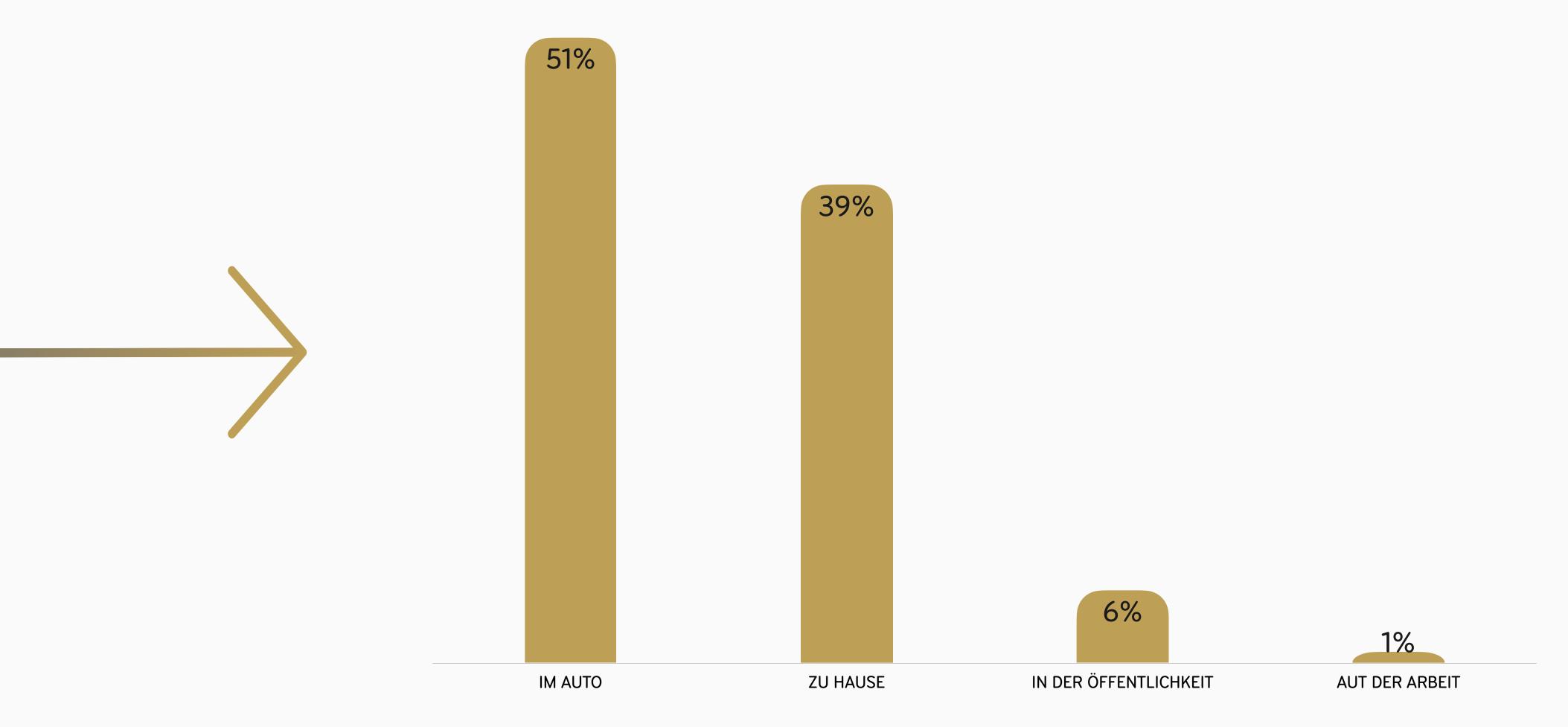






Anwendung der Voice Devices

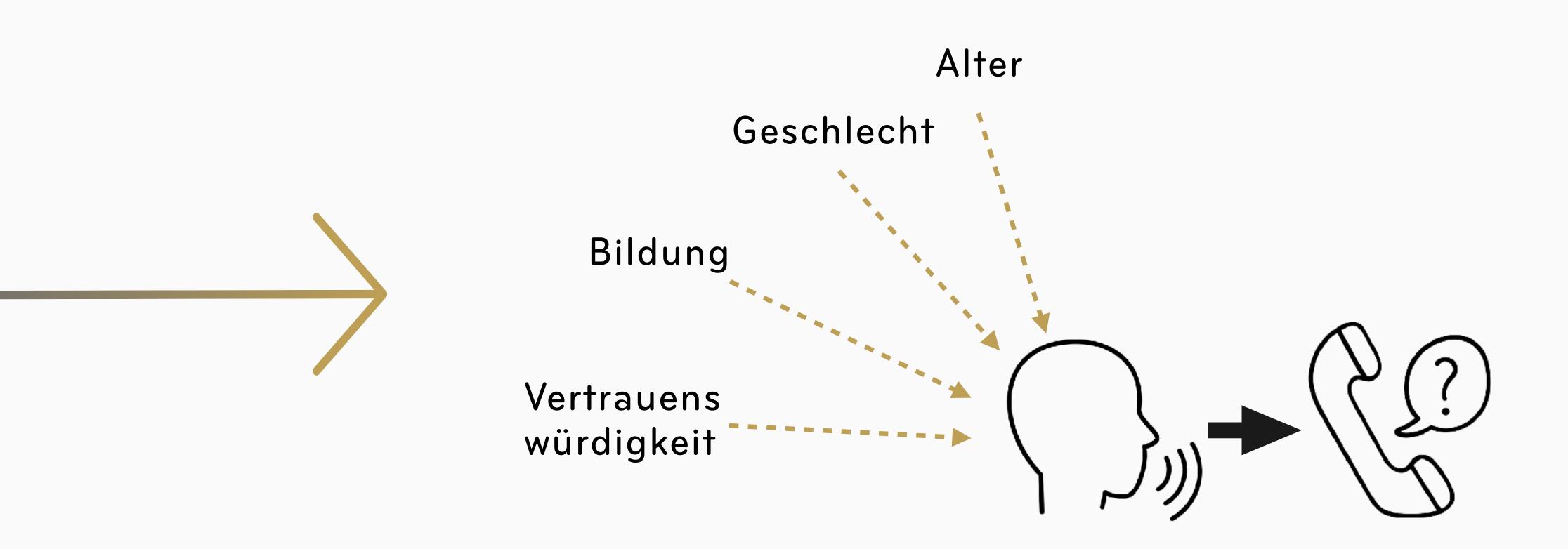
Im Gebrauch mittels Telefon, Smartspeaker oder im Auto, bietet die Interaktion mit einer sprachbasierten Benutzerschnittstelle fast so eine natürliche Interaktion wie mit einem Menschen.





Der Unconscious Bias

Innerhalb von wenigen Sekunden erstellt der Zuhörer auf Basis von Sprachschatz und Intonation automatisch ein mentales Bild von seinem Gegenüber und weist ihm interpretierte Merkmale und Eigenschaften zu.



MUUUH!

Step by Step zur Voice Persona

Wie bekommt der digitale Assistent eine Markenpersönlichkeit? Hier hat sich Google bereits Gedanken gemacht und eine ausführliche Schritt für Schritt Anleitung für Designer erarbeitet.

00// Die Marke verstehen

02// Den Nutzer verstehen

03// Aufgaben definieren

04// Steckbrief erstellen

7



00 // Besteht bereits ein Slogan?

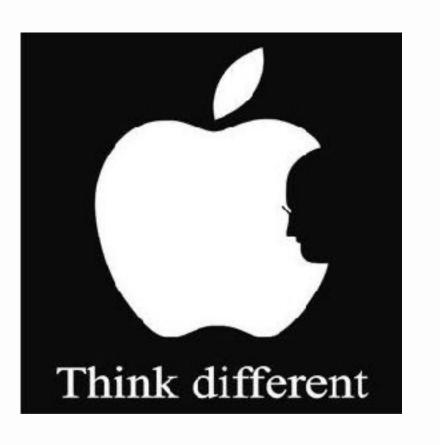
Welche Werte und Eigenschaften trägt eine Marke bereits nach Außen?









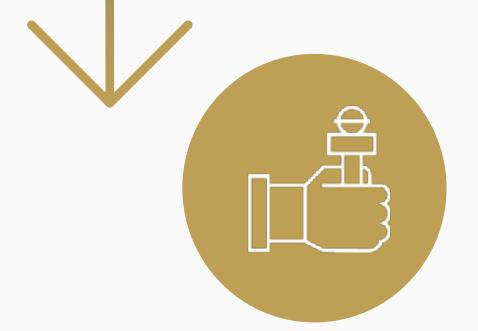






01 // Die Marke verstehen

Eine Vielzahl von Optionen bietet die Möglichkeit, die Marke, die Firma und das Produkt besser zu verstehen.



Stakeholder Interview



Style Guide



Contact Center



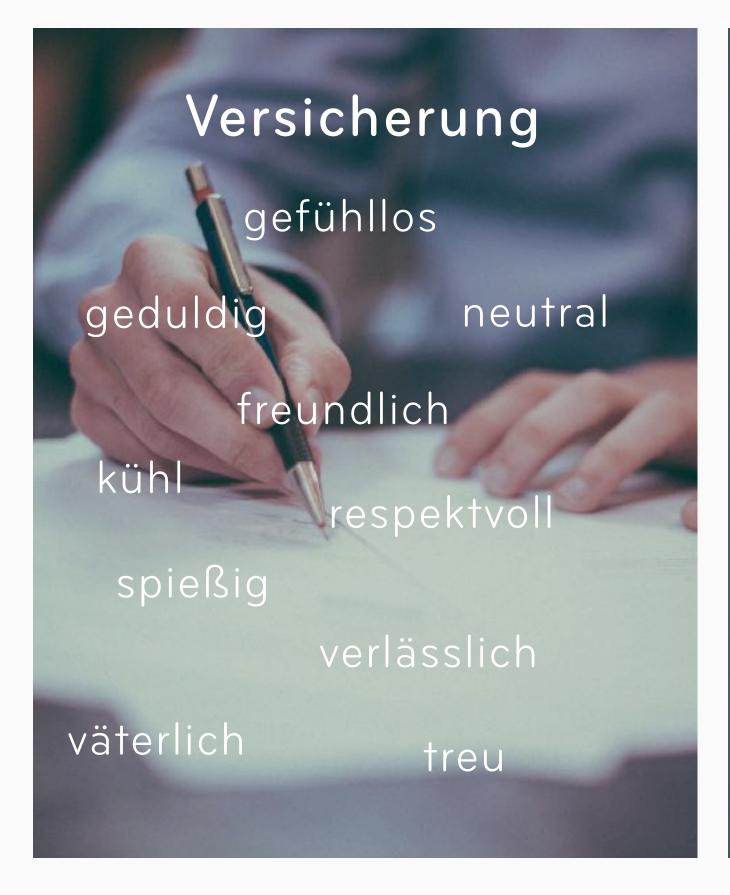
Eigene Erfahrungen

abgehoben, abgestumpft, abweisend, achtsam, altmodisch, animierend, aufgeweckt, bedrängend, beeinflussend, bemutternd, beschützend, besserwisserisch, boshaft, brav, charismatisch, charmant, clever, direkt, drängend, ehrlich, einfühlsam, eiskalt, emotional, enthusiastisch, entspannt, ermutigend, familiär, feminin, forsch, frech, freundlich, fröhlich, geduldig, gefühllos, gemein, genau, geschwätzig, gesellig, grimmig, gutmütig, gutherzig, harmonisch, hart, hektisch, herzlich, hilfsbereit, hochnäsig, humorvoll, humorlos, jugendlich, kindlich, kumpelhaft, kühl, kreativ, lässig, langsam, launisch, lebendig, lebhaft, leblos, liebevoll, lustig, manipulativ, maskulin, melancholisch, motivierend, nachdenklich, naiv, nautral, objektiv, nüchtern, passiv, plump, redelustig, respektvoll, respektlos, sachlich, sanftmütig, schnippig, schüchtern, schmeichlerisch, selbstreflektierend, sorgfältig, souverän, spontan, spießig, steif, sill, streng, stur, taklos, tollpatschig, treu, traurig, überdreht, überkritisch, unreif, unterhaltsam, väterlich, verklemmt, verrückt, vorlaut, warmherzig, zögerlich, zuverlässig, zuvorkommend, zweifelnd, zügellos

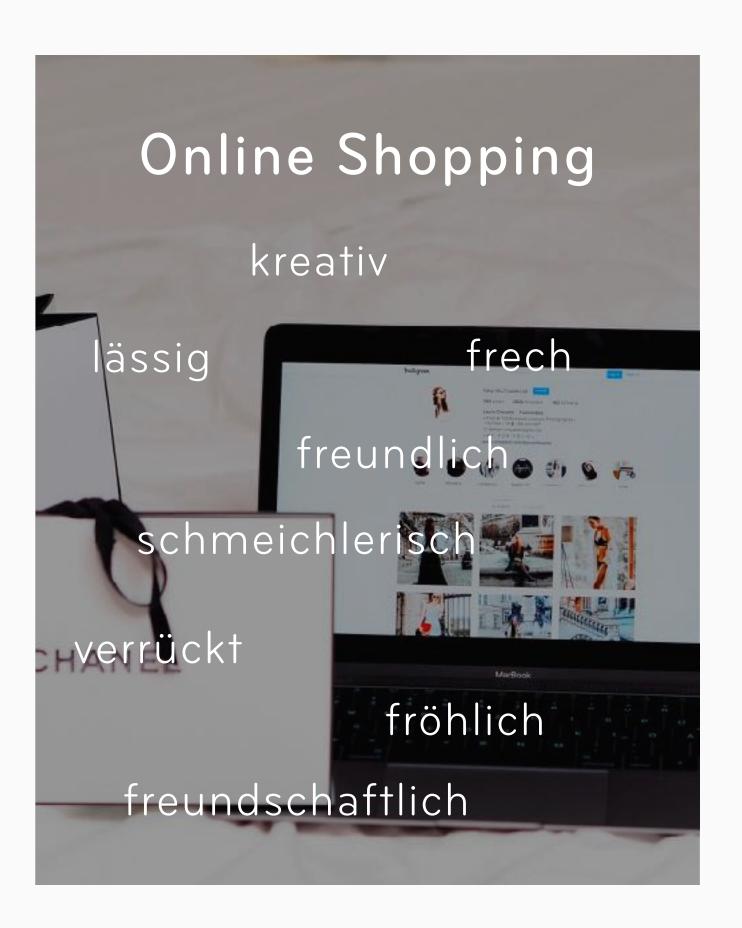


Marken und Kundenbeispiele

Eine Auflistung von Adjektiven, die die Marke beschreiben, wie auch dem Kunden immer im Kopf bleiben, wenn an die Marke und das Produkt gedacht wird.









02 // Den Nutzer verstehen

Der Nutzer ist der Dreh- und Angelpunkt des gesamten Design Prozesses. Seine Situation, Motivation wie auch Emotionen tragen maßgeblich zum Design Prozess bei.





Was ist der Grund für seine Interaktion / Was ist seine Motivation?



In was für einer physischen und geografischen Ausgangslage befindet sich der Nutzer?

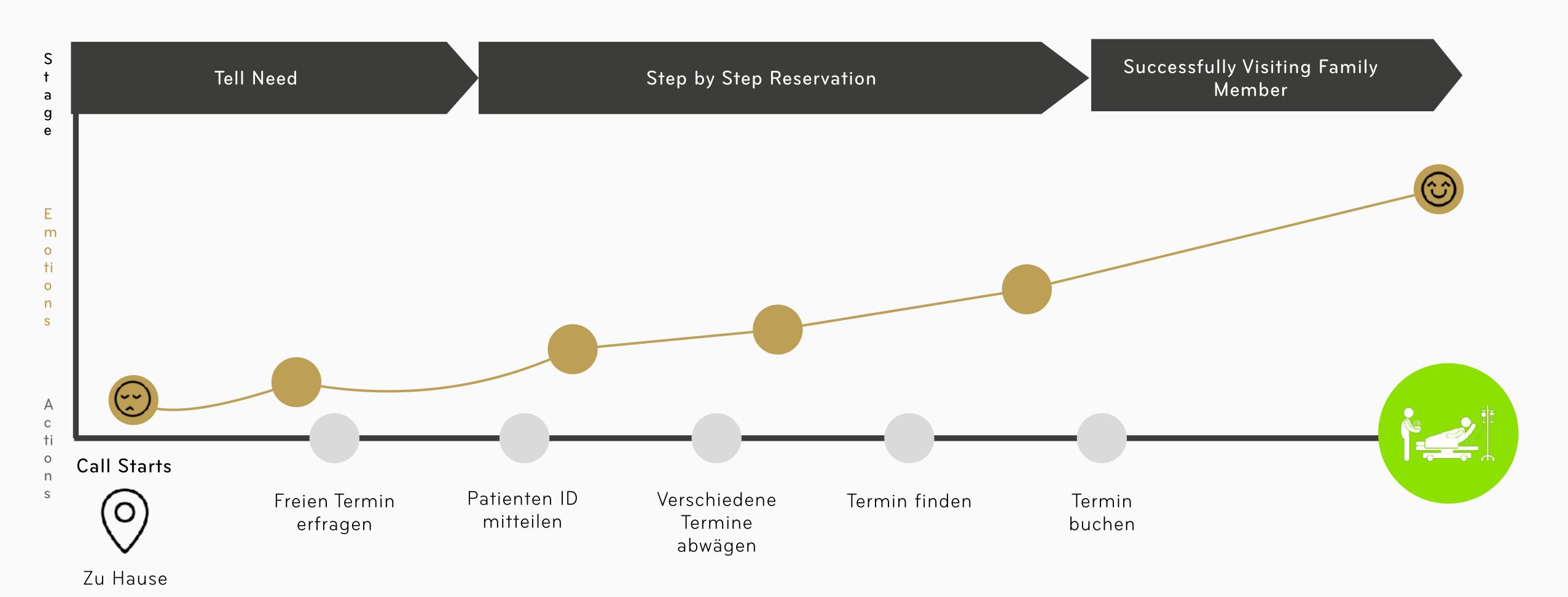


Wie ist sein emotionaler Zustand zu Beginn der Gesprächs, wie zum Ende?



Exemplarische User Journey

Anhand des Beispiels einer User Journey für das Krankenhaus soll deutlich werden, wie wichtig sowohl physische und emotionale Ausgangssituation des Kunden sind.





03 // Definiere die Aufgaben

Einen Use Case zu definieren kann über verschiedene Wege wie Ideation Prozesse oder durch einen Design Thinking Prozess erarbeitet werden.







04 // Steckbrief erstellen

Ein großes Bild, ein Gesamteindruck, soll von der Person hinter der synthetischen Stimme entstehen und für den Kunden spürbar und greifbar gemacht werden.



Brand Persona - Krankenhaus

Name: Silke

Alter: 54 Jahre

einschlägige Neben Ihrer Tätigkeit als

Arbeitsgeschichte: Krankenschwester, muss sie auf Grund der aktuellen Lage auch den

Telefon Service am Empfang in

abwechselnden Schichten bedienen

beschreibende Adjektive

einfühlsam

freundlich

geduldig

liebevoll

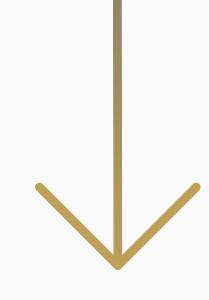
Persönliche Eigenschaften:

erwa in Ih

Silke ist Mutter von zwei

erwachsenen Kindern und verbringt in Ihrer Freizeit gerne Zeit mit ihren

zwei Hunden und ihrem Ehemann.





04 // Steckbrief erstellen

Ein großes Bild, ein Gesamteindruck, soll von der Person hinter der synthetischen Stimme entstehen und für den Kunden spürbar und greifbar gemacht werden.



beschreibende Adjektive

frech

freundlich

lässig

freundschaftlich

Brand Persona - Online Shopping

Name: Lisa

Alter: 28 Jahre

einschlägige Neben dem Kommunikation

Arbeitsgeschichte: Management Studium jobbt Lisa in

einem Modehaus. Die hälfte der Zeit ist sie vor Ort in der Filiale, die andere Hälfte betreut Sie den Online Shop

auf allen Kanälen.

Persönliche Eigenschaften:

Lisa macht gerne Sport & geht mir Ihren Freunden abends gerne mal aus

etwas Trinken oder Feiern.





05 // Monolog oder Beispiele-Dialoge

Durch einen mittels SSML-Generatoren (SSML = Speech Synthesis Markup Language) erstellten Beispiel-Dialog oder einen Monolog, kann man einen ersten Eindruck des Designs der Voice Persona erhalten.

Möglichkeit zur Prototypen-Erstellung: https://text-to-speech-demo.ng.bluemix.net/







MUUUH!

Quellen

Icons von: https://thenounproject.com/

Bilder & Illustrationen: https://unsplash.com/

https://developers.google.com/assistant/conversational/df-asdk/design

https://de.statista.com/

https://www.researchgate.net/publication/220355274_Wired_for_Speech_How_Voice_Activates_and_Advances_the_Human-Computer_Relationship