**Mago di oz**: tecnica di prototipazione che consiste nel realizzare un prototipo interattivo, in cui però le risposte siano fornite, possibilmente all’insaputa dell’utente, da parte di un essere umano che operi “dietro le quinte” (come appunto il Mago di Oz nella favola).

Questa tecnica viene adottata in fase di progettazione di un sistema, per verificare un prototipo con l’utente, il quale nella simulazione di utilizzo effettua delle azioni su di esso, ottenendo rispettive risposte.

* Il sistema non è realmente implementato ma è il progettista a scegliere la risposta (il “mago”)
* l’utente fa una richiesta, la risposta ottenuta dal sistema in realtà non viene da un sistema realmente implementato ma dal progettista che sceglie la risposta (non c’è un’elaborazione dietro), il progettista “mago” dà la sua risposta ma l’utente non se ne rende conto.

Può essere usata in particolar modo nel caso di sistemi complessi, che richiedono

un tipo di comunicazione multimediale (es. **IVR** - *Interactive Voice Response Systems*).

Se l’utente capisce allora fornirà feedback positivo e il progettista potrà procedere all’implementazione del sistema complesso.

*Nota: i compiti del mago, apparentemente semplici, si rivelano spesso cognitivamente impegnativi:*

* *affinché il prototipo risulti realistico, le risposte del mago devono essere consistenti per quanto riguarda i contenuti e i tempi di reazione.*
* *Se il mago fosse troppo lento per rispondere, l’utente potrebbe pensare di aver fornito una risposta scorretta o che il sistema sia in sovraccarico.*
* *Il mago dev’essere ben preparato e avere a disposizione una serie completa di supporti per semplificare i suoi compiti.*
* *Il ruolo del mago può essere sostenuto da più di una persona: una dedicata alla simulazione dell’input/output e un’altra dedicata alla simulazione delle operazioni di elaborazione delle risposte.*