

Prototyping

Processo di prototipazione

Il nostro processo

Può prendere strade diverse, come annunciato le scorse volte i motivi che ci portano a scegliere sono:

Il nostro processo

Può prendere strade diverse, come annunciato le scorse volte i motivi che ci portano a scegliere sono:

- Obiettivi diversi

Il nostro processo

Può prendere strade diverse, come annunciato le scorse volte i motivi che ci portano a scegliere sono:

- Obiettivi diversi
- Un audience specifica

Il nostro processo

Può prendere strade diverse, come annunciato le scorse volte i motivi che ci portano a scegliere sono:

- Obiettivi diversi
- Un audience specifica
- Ipotesi da testare

Possiamo suddividere i processi in 4 categorie

Per individuare quello da utilizzare in un determinato momento possiamo porci delle domande.

Possiamo suddividere i processi in 4 categorie

Per individuare quello da utilizzare in un determinato momento possiamo porci delle domande.

- MVP (Minum Viable Prototype)

Possiamo suddividere i processi in 4 categorie

Per individuare quello da utilizzare in un determinato momento possiamo porci delle domande.

- MVP (Minum Viable Prototype)
- Processo basato sull'esplorazione

Possiamo suddividere i processi in 4 categorie

Per individuare quello da utilizzare in un determinato momento possiamo porci delle domande.

- MVP (Minum Viable Prototype)
- Processo basato sull'esplorazione
- Processo basato sull'audience

Possiamo suddividere i processi in 4 categorie

Per individuare quello da utilizzare in un determinato momento possiamo porci delle domande.

- MVP (Minum Viable Prototype)
- Processo basato sull'esplorazione
- Processo basato sull'audience
- Processo basato sulle ipotesi

Minumum Viable Prototype

Minima quantità di sforzo, approccio generico

Non sappiamo come partire

Minima quantità di sforzo, approccio generico

Non sappiamo come partire, abbiamo poco tempo

Minima quantità di sforzo, approccio generico

Non sappiamo come partire, abbiamo poco tempo e siamo ancora all'inizio!

Step 01

Identifichiamo chi sono i nostri utenti, scopriamo i loro problemi*.

* problem discovery, nella lezione 02

Step 02

Abbozziamo uno User Flow che possa risolvere il problema.

Step 02

Abbozziamo uno User Flow che possa risolvere il problema.

piccoli flow, integrabili man mano nell'applicazione che stiamo progettando

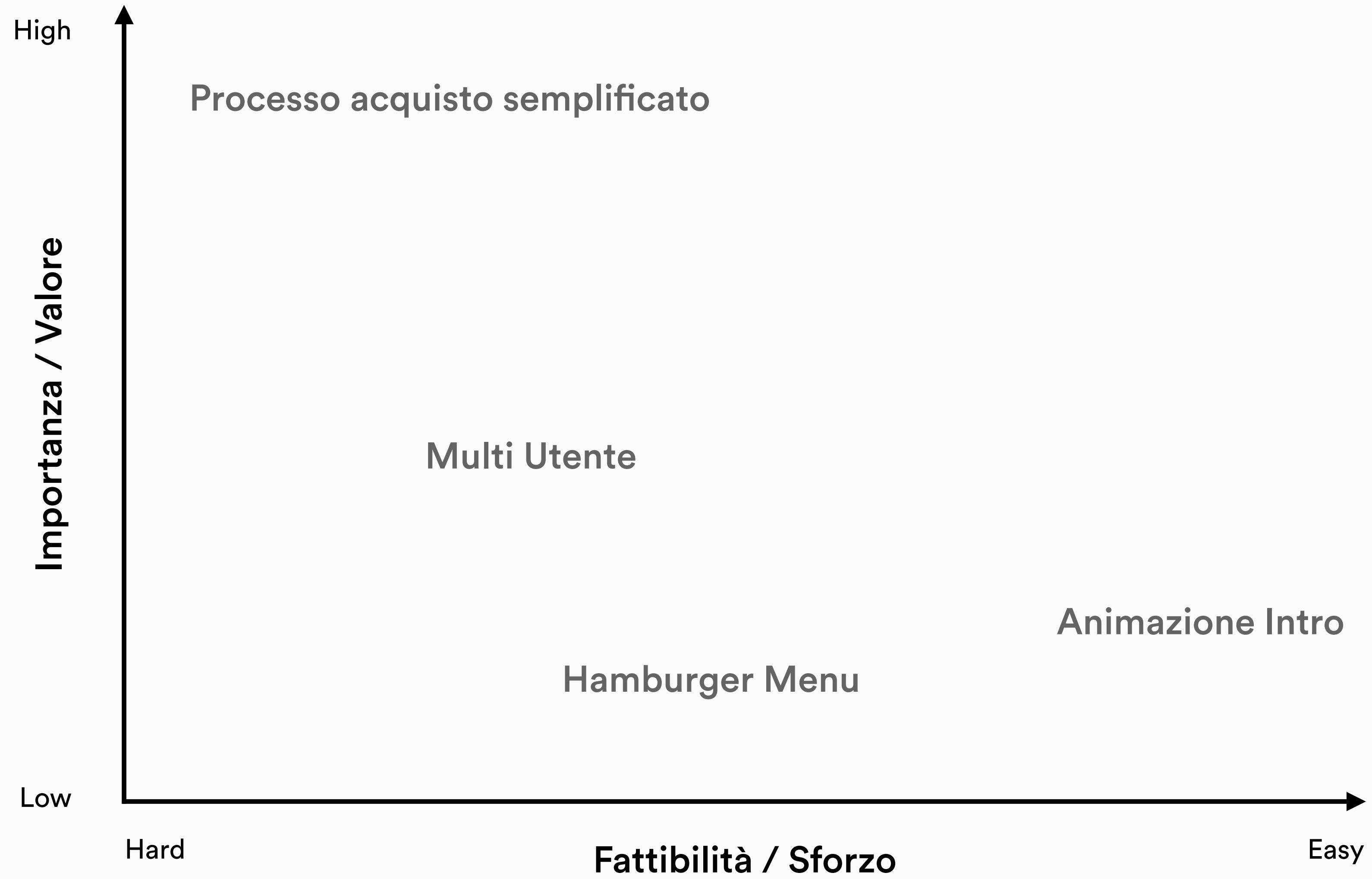
Step 02

Abbozziamo uno User Flow che possa risolvere il problema.

piccoli flow, integrabili man mano nell'applicazione che stiamo progettando

Ok, ma come prioritizzare i task?

Se l'ipotesi è falsa, questa bloccherà il prodotto dall'essere vendibile o utile?



Step 03

Creiamo il prototipo che ci serve.

Disegniamo o scriviamo codice, l'importante è che il prototipo sia utile per testare un determinato problema

Step 04

Testiamo il prototipo!

è un'attività iterativa, non deve finire con il primo

Step 04

Testiamo il prototipo!

è un'attività iterativa, non deve finire con il primo

Analizziamo i risultati:

- Ipotesi valicate oppure no?
- Abbiamo notato un pattern comune?
- Sono emersi altri problemi?

Processo basato sull'esplorazione

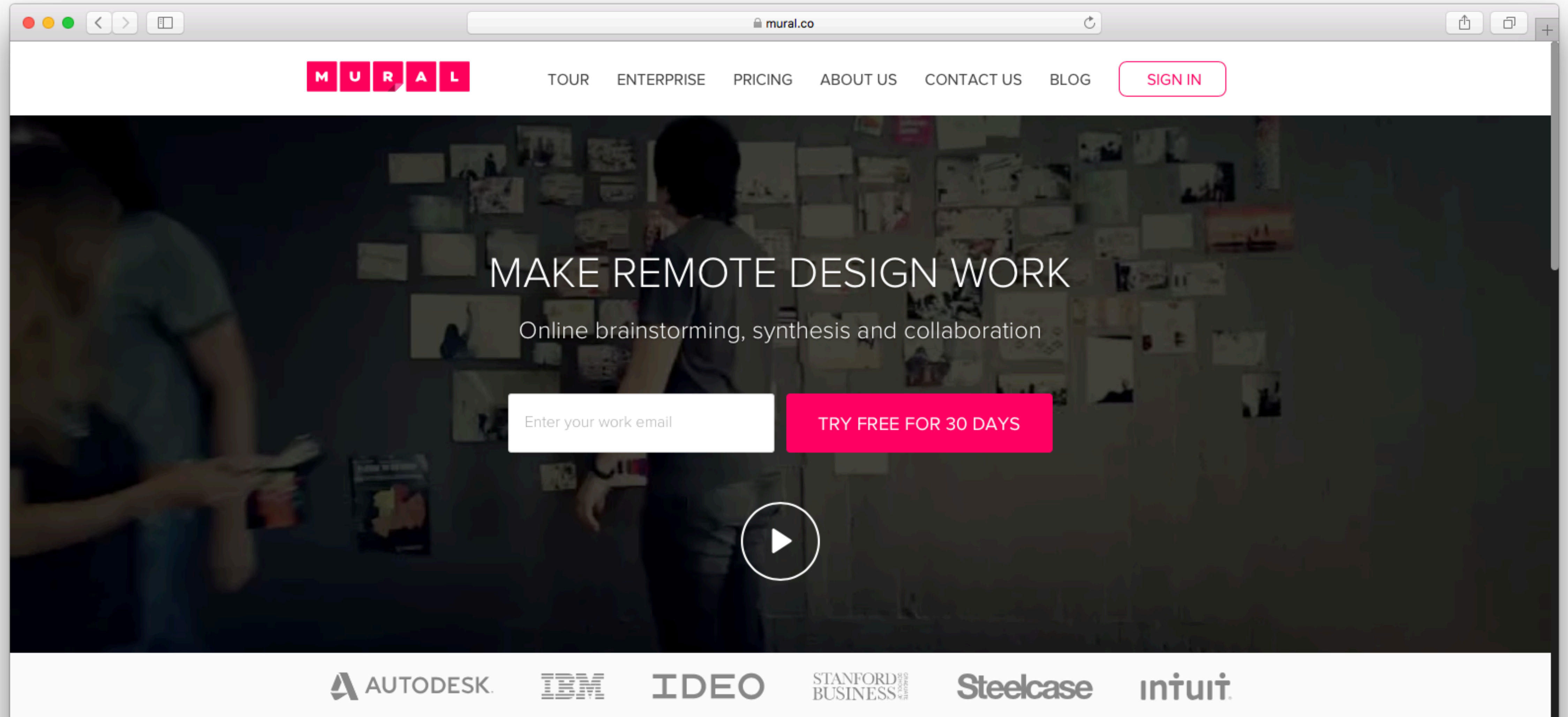
+ tempo su generazione di idee
- tempo sulla creazione di artefatti

Step 01

Generiamo un sacco di soluzioni per risolvere un problema

possiamo usare i post-it ed un muro per buttare giù queste idee

www.mural.co



Step 02

Raggruppiamo queste idee (affinity map)

i gruppi di “mostreranno” idee e soluzioni + solide

Step 03

Da queste categorie estrapoliamo 1/2 idee da prototipare
anche qui, prioritizzazione con lo schema di prima

Per questo processo e necessario
produrre della documentazione

Processo basato sull'audience

Prototipi fondamentali per comunicare*

*in un processo di product design

Step 01

Capiamo a cosa servirà il nostro prototipo

e risulta vitale capire per chi lo stiamo realizzando

Step 02

Decidiamo cosa includere nel prototipo

non basiamoci solo su i livelli, ma anche sulle dimensioni di fedeltà

Step 03

Presentiamo il nostro prototipo

meglio usare una storia, magari riferendoci ad una determinata user persona

Processo basato sulle ipotesi

Step 01

Anche qui, definiamo gli utenti e i loro problemi

scriviamoci le ipotesi che intendiamo validare

Step 02

Scegliamo il giusto livello di fedeltà del prototipo

utilizziamo lo stesso schema di prima per capire
quali ipotesi ha senso prioritizzare

Step 03

Decidiamo il tipo di test

per farlo consideriamo: tipo di ipotesi + livello fedeltà del prototipo

Step 03

Decidiamo il tipo di test

per farlo consideriamo: tipo di ipotesi + livello fedeltà del prototipo

Creiamo un research plan

Step 04

Dopo gli step precedenti, costruiamo il prototipo
concentrandoci sulle necessità reali

Step 05

Abbiamo finito il prototipo

siamo pronti allo User Testing

Recap

Processi di prototipazione simili, ma diversi

- MVP = per iniziare ad entrare in confidenza con un prodotto e sbloccarci in una fase iniziale
- Esplorazione = aiuta a confermare se stiamo affrontando il giusto problema (e a creare alternative)
- Audience = comunichiamo attraverso i nostri prototipi (adattandoli ai vari attori presenti nel nostro day-by-day)
- Ipotesi = aiuta a validare o meno le nostre ipotesi formulate per risolvere problemi

Grazie a questi 4 processi possiamo concentrarci su cosa sia necessario