

# Prototyping

# Prototipare per prodotti digitali

(e prototipare per prodotti fisici, sarò breve)

Periodo fantastico per noi designer

**Internet è sempre più importante**


<https://github.com/opensourcedesign>

The screenshot shows the GitHub profile for the 'Open Source Design' organization. The browser window has a title bar with standard macOS window controls and a address bar showing 'GitHub, Inc.'. The GitHub navigation bar includes the logo, links for 'Features', 'Business', 'Explore', and 'Pricing', a search bar with 'This organization' selected, and links to 'Sign in' or 'Sign up'. The organization's header features a black square logo with a white flame-like shape, the name 'Open Source Design', and a description: 'Bringing together designers and open source projects, join us on IRC #opensourcedesign'. It also lists social links for Twitter and a website. Below the header, tabs for 'Repositories' (selected) and 'People' (125) are visible. The 'Pinned repositories' section displays five items: 'organization' (40 stars, 28 forks), 'opensourcedesign.github.io' (JavaScript, 48 stars, 21 forks), 'jobs' (HTML, 115 stars, 74 forks), 'events' (17 items), and 'resources' (a guide on getting street cred as a designer).

GitHub, Inc.

Features Business Explore Pricing

This organization Search Sign in or Sign up

 **Open Source Design**

Bringing together designers and open source projects, join us on IRC #opensourcedesign

<https://twitter.com/opensrcdesign> <http://opensourcedesign.net>

Repositories People 125

**Pinned repositories**

- organization**  
Organizational topics for the Open Source Design collective  
★ 40 🍴 28
- opensourcedesign.github.io**  
🎨 💻 😊 source code of our website  
🟡 JavaScript ★ 48 🍴 21
- jobs**  
👛 Post your open source design jobs, and find open source design to work on!  
🔴 HTML ★ 115 🍴 74
- events**  
📅 17 Upcoming events, conferences, meetups related to Open Source Design
- resources**  
📄 How to get street cred as a designer in open source projects.

<https://nodejs.org/>

<https://github.com/nodejs/evangelism/issues/179>

The screenshot shows a web browser window displaying the GitHub issue page for 'nodejs/evangelism'. The browser's address bar shows 'GitHub, Inc.' and the page title is 'nodejs / evangelism'. The issue title is 'Logo iteration #179', marked as 'Closed' and opened by 'mikeal' on Oct 20, 2015, with 338 comments. The issue is owned by 'mikeal', who commented on Oct 20, 2015. The comment text reads: 'Ok, here's the deal :) The foundation is considering an *iteration* on the official logo. **This is not a re-design.** The community loves hexagons, hexagons aren't going anywhere, but some people wouldn't mind a re-fresh of some of the assets. We'd also like more assets that we can use under certain size restrictions, for example twitter requires squared images while G+ rounds off an image and we have a limited set of assets we can use for that. Here's some examples of popular logo iterations:'. The right sidebar shows 'Assignees: No one assigned', 'Labels: None yet', 'Projects: None yet', and 'Milestone'.

Features Business Explore Pricing

This repository Search Sign in or Sign up

nodejs / evangelism

Watch 65 Star 207 Fork 35

<> Code Issues 31 Pull requests 0 Projects 1 Wiki Pulse Graphs

## Logo iteration #179

**Closed** mikeal opened this issue on Oct 20, 2015 · 338 comments

New issue

mikeal commented on Oct 20, 2015 Owner

Assignees  
No one assigned

Labels  
None yet

Projects  
None yet

Milestone

Ok, here's the deal :)

The foundation is considering an *iteration* on the official logo. **This is not a re-design.** The community loves hexagons, hexagons aren't going anywhere, but some people wouldn't mind a re-fresh of some of the assets. We'd also like more assets that we can use under certain size restrictions, for example twitter requires squared images while G+ rounds off an image and we have a limited set of assets we can use for that.

Here's some examples of popular logo iterations:





Tutto questo è bellissimo

Ok, torniamo a noi...

# Ma come iniziare?





Troviamo un  
bisogno



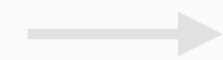
Cerchiamo di  
risolverlo



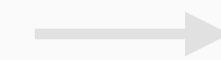
Idee/Ipotesi da  
testare



Troviamo un  
bisogno



Cerchiamo di  
risolverlo



**Idee/Ipotesi da  
testare**

Non dobbiamo mai perdere  
di vista lo scope

...ok, ma la feature  
dell'ultimo minuto?

...ok, ma la feature  
dell'ultimo minuto?

# NO

Un esempio di questo processo





Sketch

Features

Extensions

Learn

Community

Support

# Plugins

Sketch's functionality is extended thanks to our fantastic third-party developers who have created some of the plugins below for you to download.

**Skatter**  
*by Josh Djuric*

A plugin with tools (currently very basic tools) to assist with creating patterns out of shapes.

**Sketch Copy Paste Layout Settings**  
*by Francis*

Copy layout settings from one artboard and paste into multiples artboards.

**Fontily**  
*by partyka1*

Sketch plugin for finding & re fonts for Sketch 3+

**IconFlower**  
*by Avadh*

Arrange icons, images and shapes in Phyllotaxis ( leaf arrangement) patterns. Leaf arrangement pattern in a sunflower, for example.

**Table of Contents**  
*by You-Wen Liang (Mark)*

Sketch plugin for generating table of contents for documentations

**Copy Framer Code**  
*by Giles Perry*

A Sketch plugin that copies a selected layer to the clipboard as code that can be pasted straight into a Framer prototype.

# Ma quali sono le caratteristiche di un prodotto digitale?



# Ma quali sono le caratteristiche di un prodotto digitale?

- Schermo
- Responsive Design
- Interazioni
- Accessibilità
- Animazioni

# Lo schermo

# Strumento eccezionale di interazione e comunicazione

# Strumento eccezionale di interazione e comunicazione

Dobbiamo osservare ed imparare di continuo

Chiediamoci sempre:  
**Dove siamo? Dove stiamo andando?**



# Ci sono delle limitazioni

<https://material.io/guidelines/>



<https://goo.gl/dIRvTa>

# Design for screens



# Responsive Design

Fare in modo che il contenuto si adatti  
alle varie dimensioni di schermo





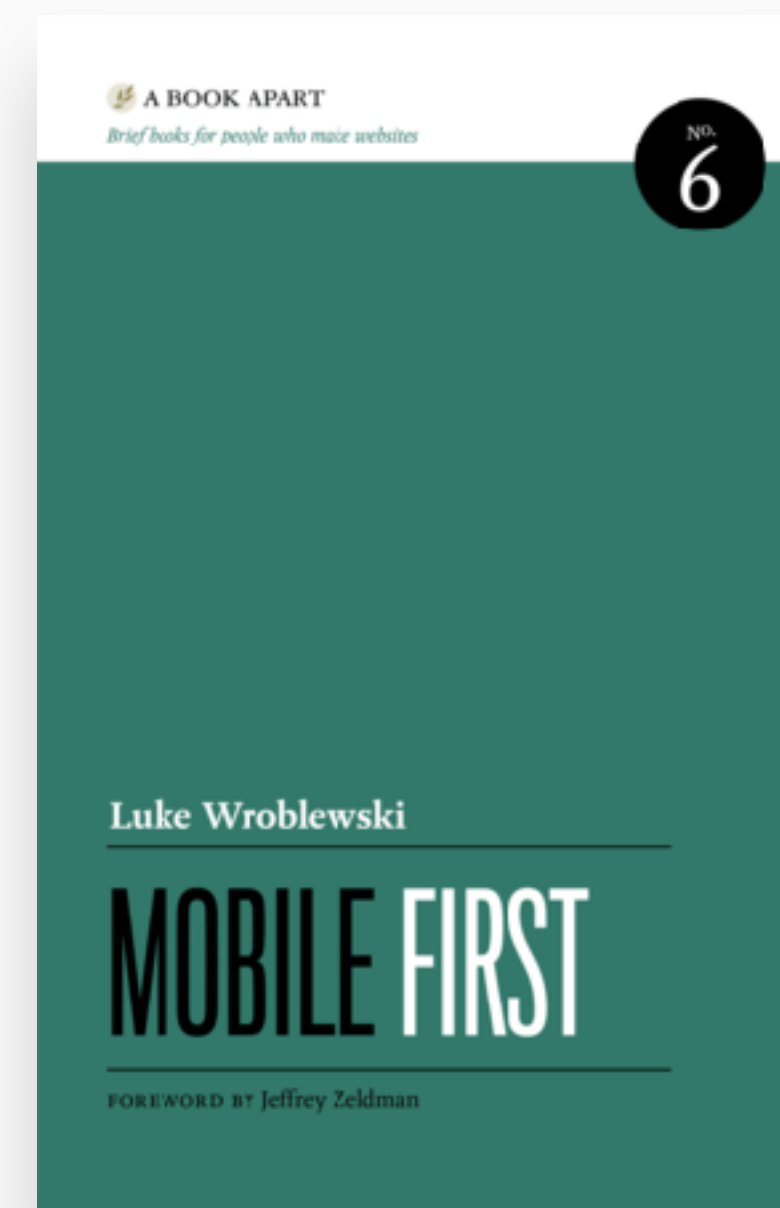
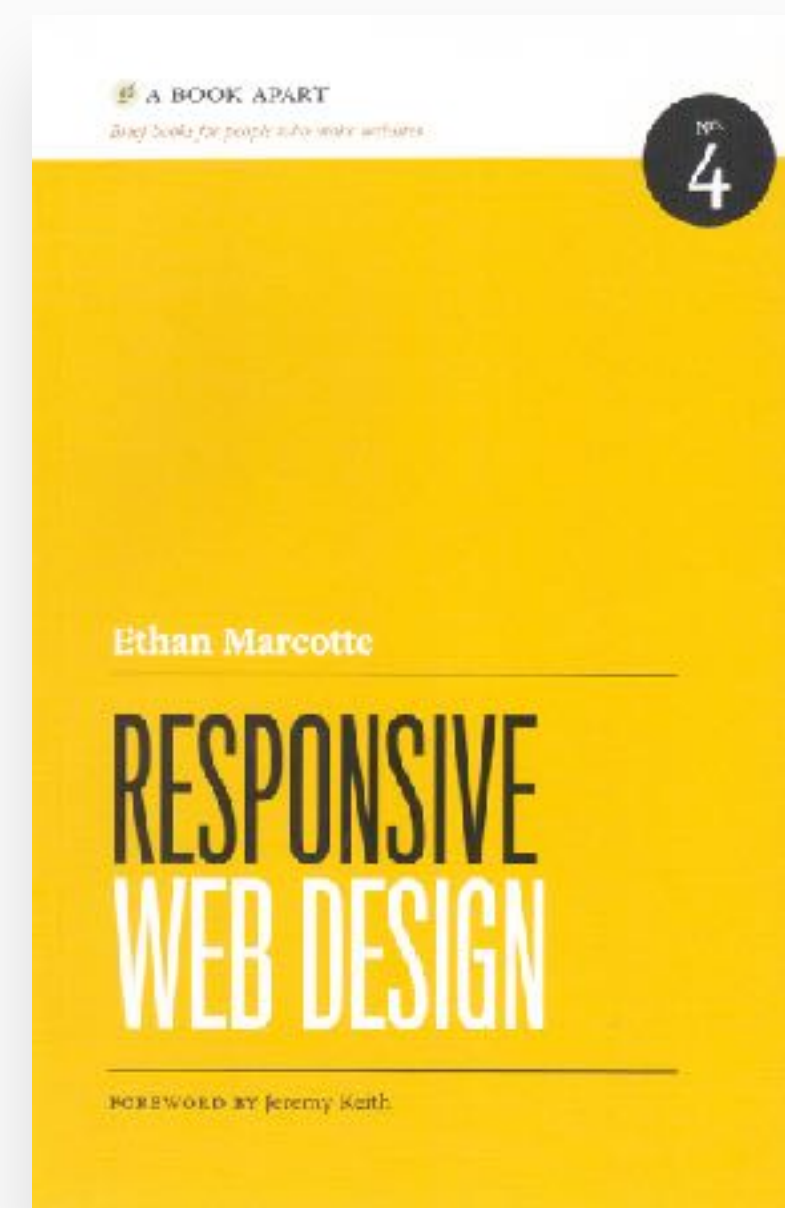


Non possiamo non tenerne conto

# Mobile first

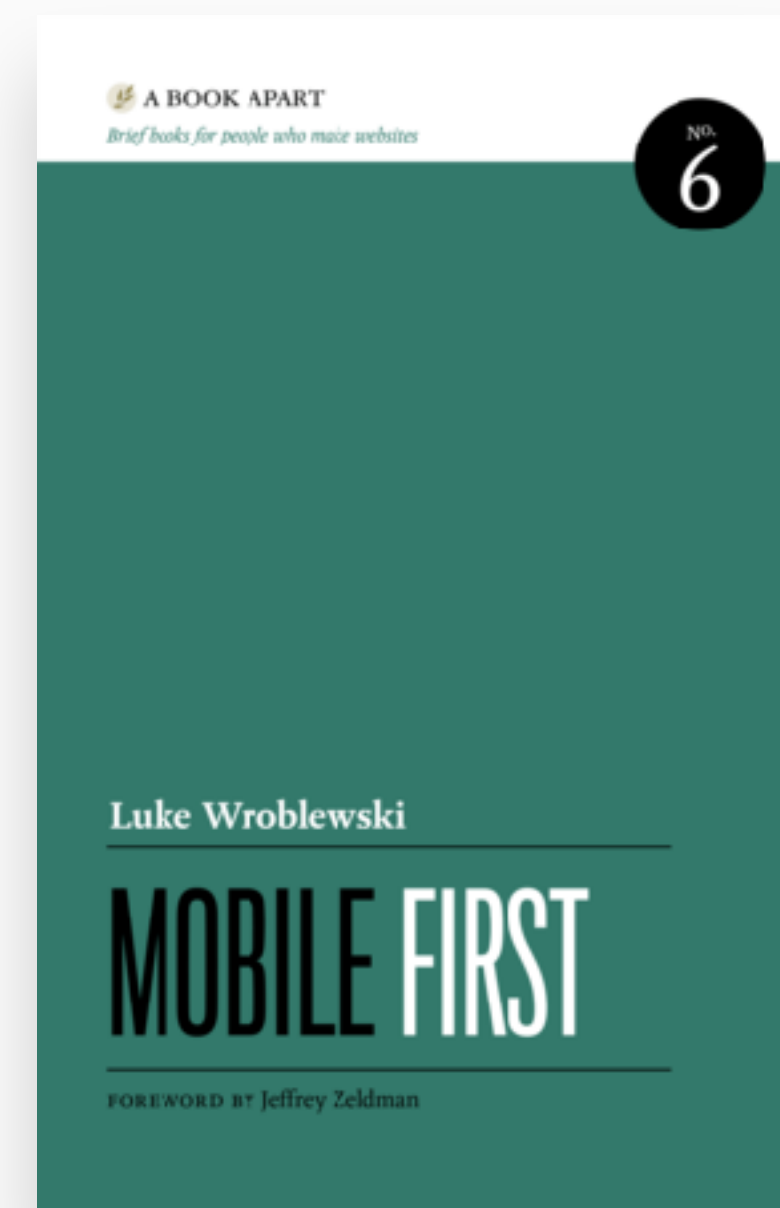
# Libri consigliati

Non per l'esame, ma per cultura personale



# Libri consigliati

Non per l'esame, ma per cultura personale





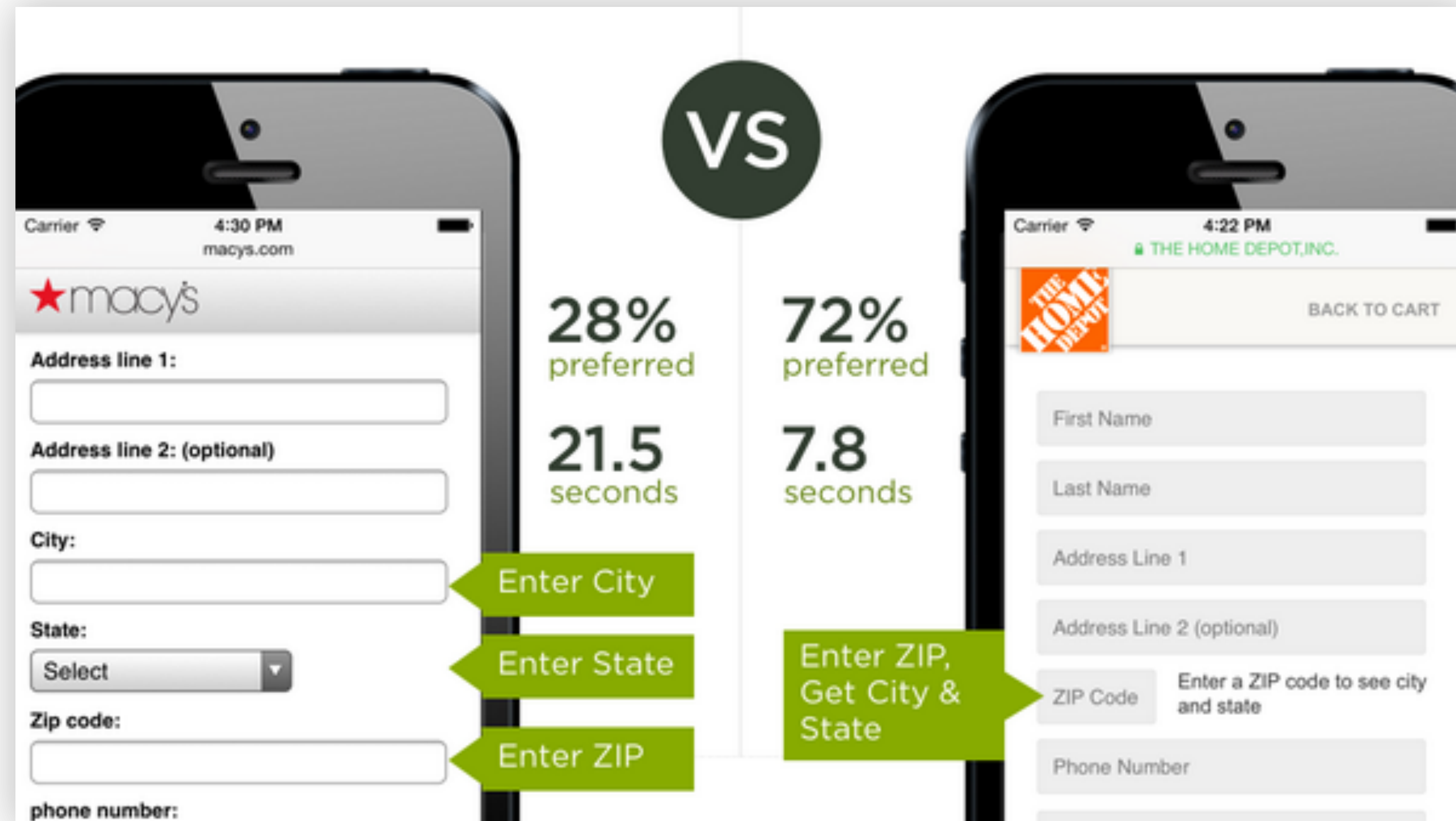






**Luke Wroblewski**  
Product Director @ Google  
<https://www.lukew.com> ~ @lukew





"This is going to be painful."



American Airlines  
Find Flights Step 1 of 6

Round-Trip One-Way

From:  Find Code

To:  Find Code

Show Results By:  
☒ Price ☐ Schedule

Departure Date  
Month  Day   
Early Morning

Return Date  
Month  Day   
Early Morning

Passengers:  Adult (16-64)  
(Maximum of 6 passengers per reservation)  
[Information Regarding Infants](#)

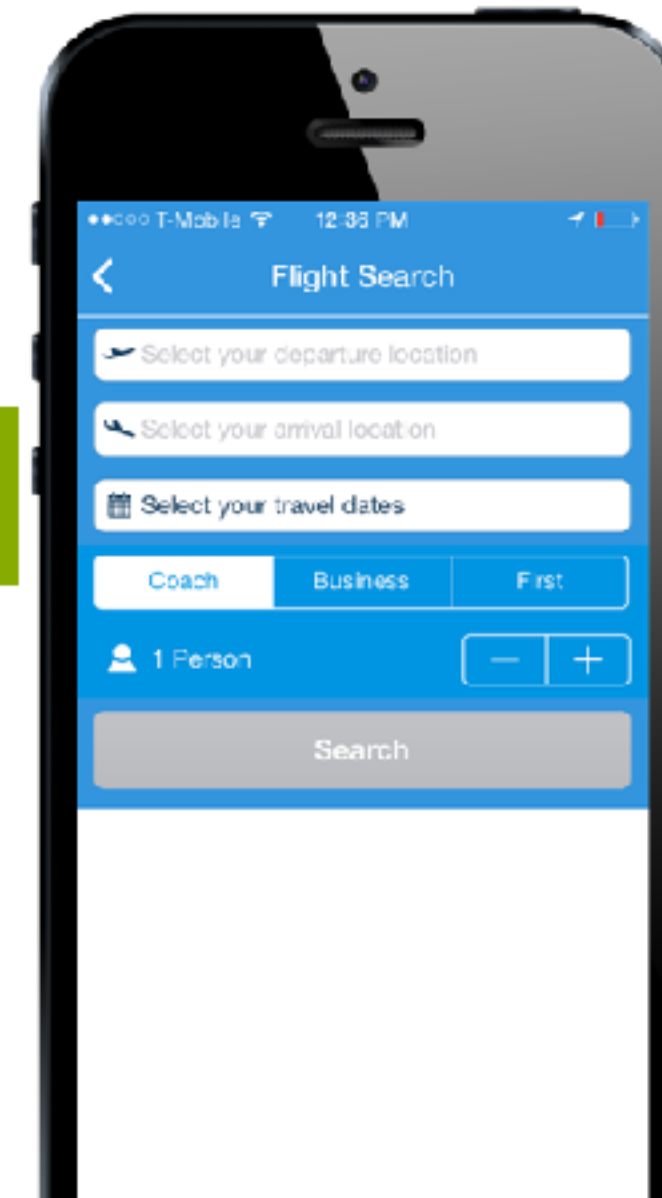
Cabin Preference:  
Economy - With Restrictions

Country of Residence:  
United States

Start Over Continue

Home My Account Contact AA Full HTML Version

"This will be a breeze."



T-Mobile 12:33 PM

Flight Search

Select your departure location

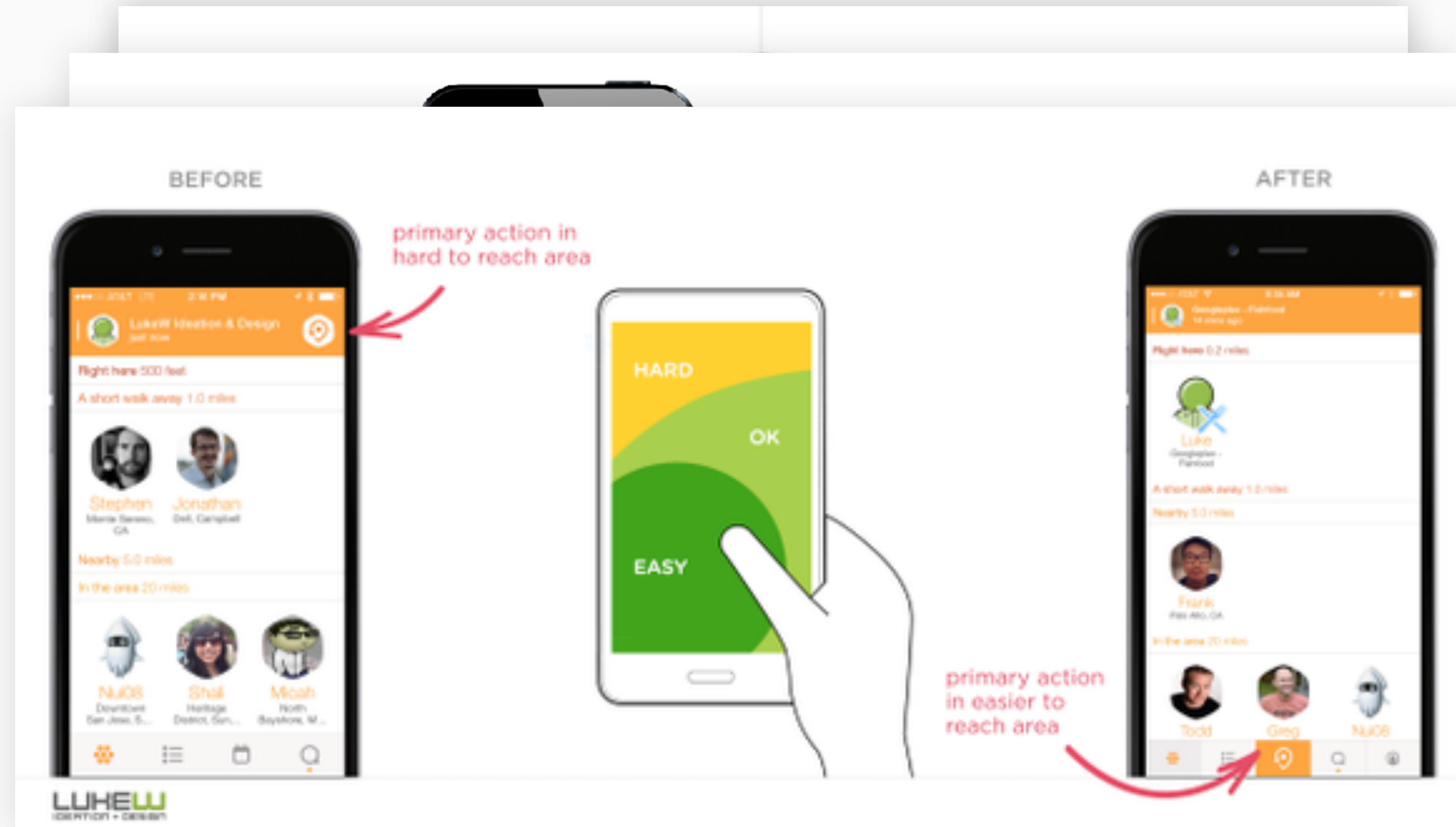
Select your arrival location

Select your travel dates

Coach Business First

1 Person - +

Search



# Uscite ⚡ dagli schemi

# Differenti interazioni

# Touch e voice

Teniamo conto dell'ergonomia e delle dimensioni

Consideriamo solo le gesture



## Consideriamo solo le gesture

- Tap
- Double Tap
- Drag, Swipe
- 2, 3 and 4 finger swipe
- Pull down
- Edge swipe
- 2, 3 and 4 finger swipe tap
- Two finger press and rotate
- Hard touch (o 3D per iOS)
- Long press
- ...

# Accessibilità

Dobbiamo tener conto  
di tutte le tipologie di utenti

Dobbiamo tener conto  
di tutte le tipologie di utenti

Tutti devono poter interagire con le nostre interfacce

# Daltonismo

## Lettori di schermo

### Interazione solo da tastiera

# Daltonismo

Lettori di schermo

Interazione solo da tastiera

# Daltonismo

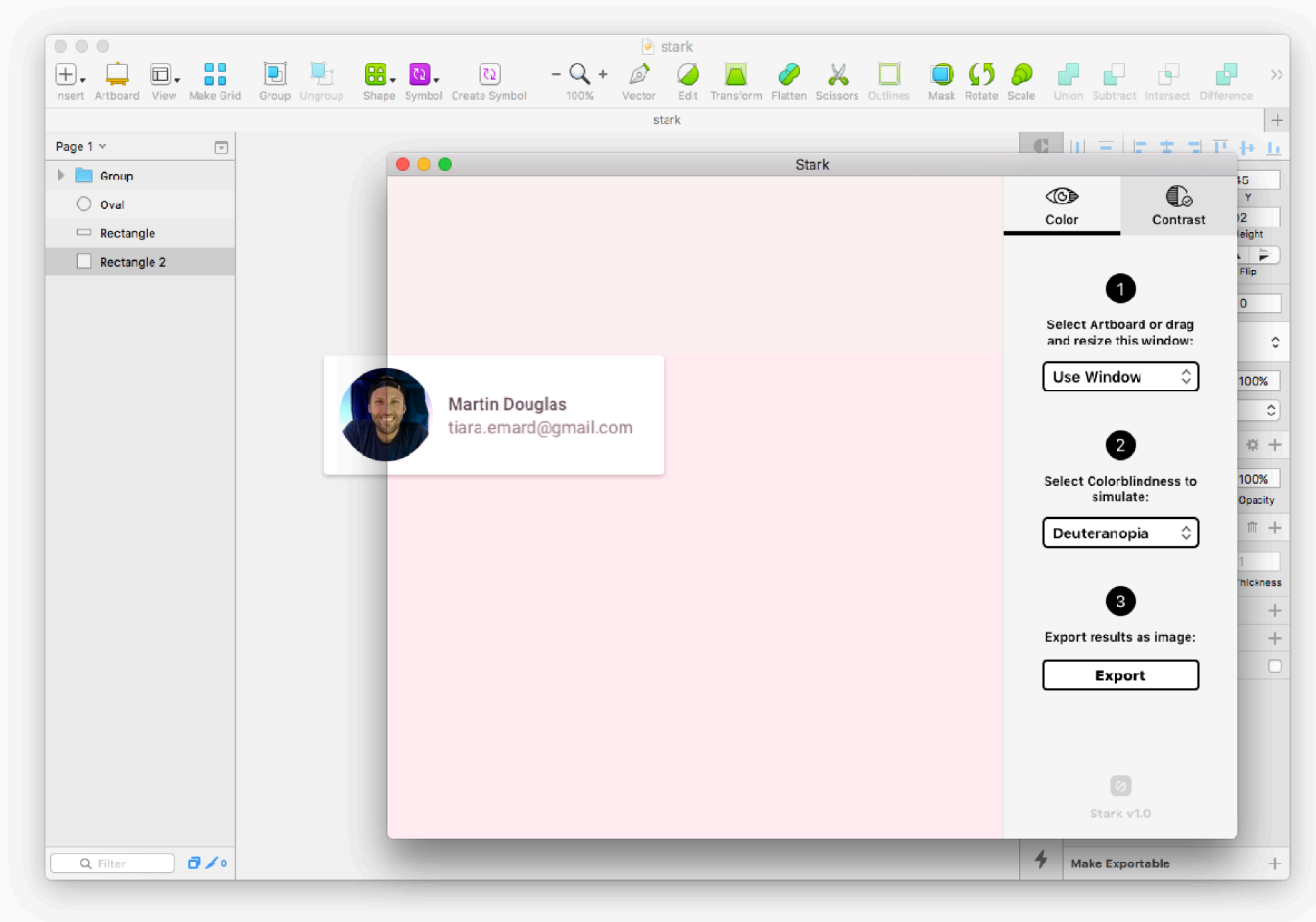


Percentuale di  
contrasto



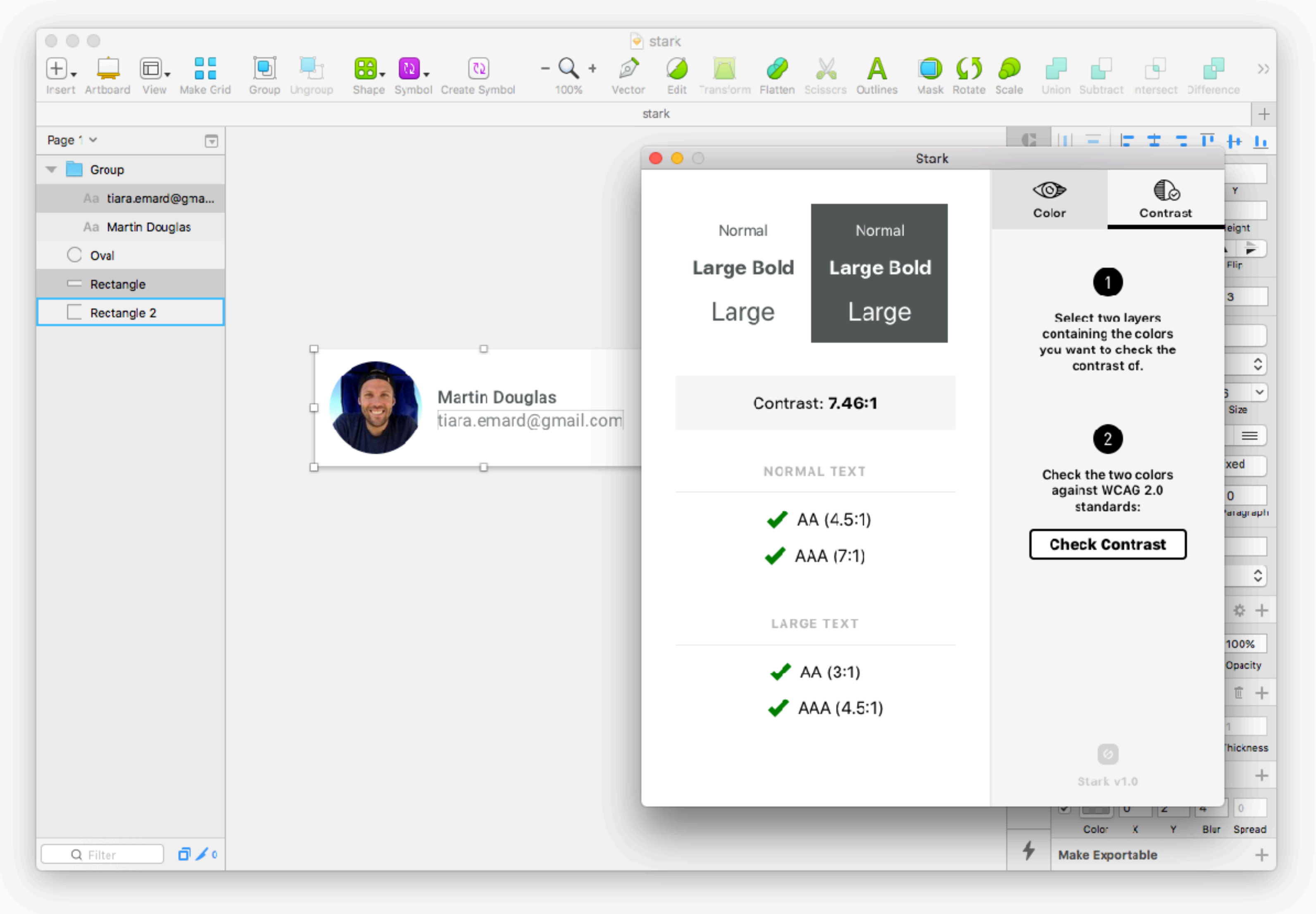
Selezione dei  
colori

<http://www.getstark.co/>





<http://www.getstark.co/>



# Daltonismo



Quasi 5% della popolazione  
mondiale femminile.



Oltre l'8% della popolazione  
mondiale maschile.

Daltonismo

**Lettori di schermo**

Interazione solo da tastiera

Daltonismo

Lettori di schermo

**Interazione solo da tastiera**



Web accessibility toolkit  
<https://goo.gl/cov5S2>



iOS e Android hanno dei  
propri tool di accessibilità

# Animazioni

# Fondamentali nell'ambito dei prodotti digitali

Legame tra l'azione dell'utente e la risposta del sistema



Devono essere testate



Anche la più bella animazione,  
se non applicata correttamente o nel giusto contesto  
può distroguere un'esperienza

# Il processo per i prodotti digitali è quello che abbiamo affrontato le scorse lezioni

Il processo parte dalla bassa fedeltà sino ad arrivare ad un prototipo ad alta fedeltà validando le varie ipotesi

# Prototipare per prodotti fisici

# Personal electronics and physical computing aree in forte espansione

Anche in questo settore per il design è un periodo favoloso

# Facile e poco costoso

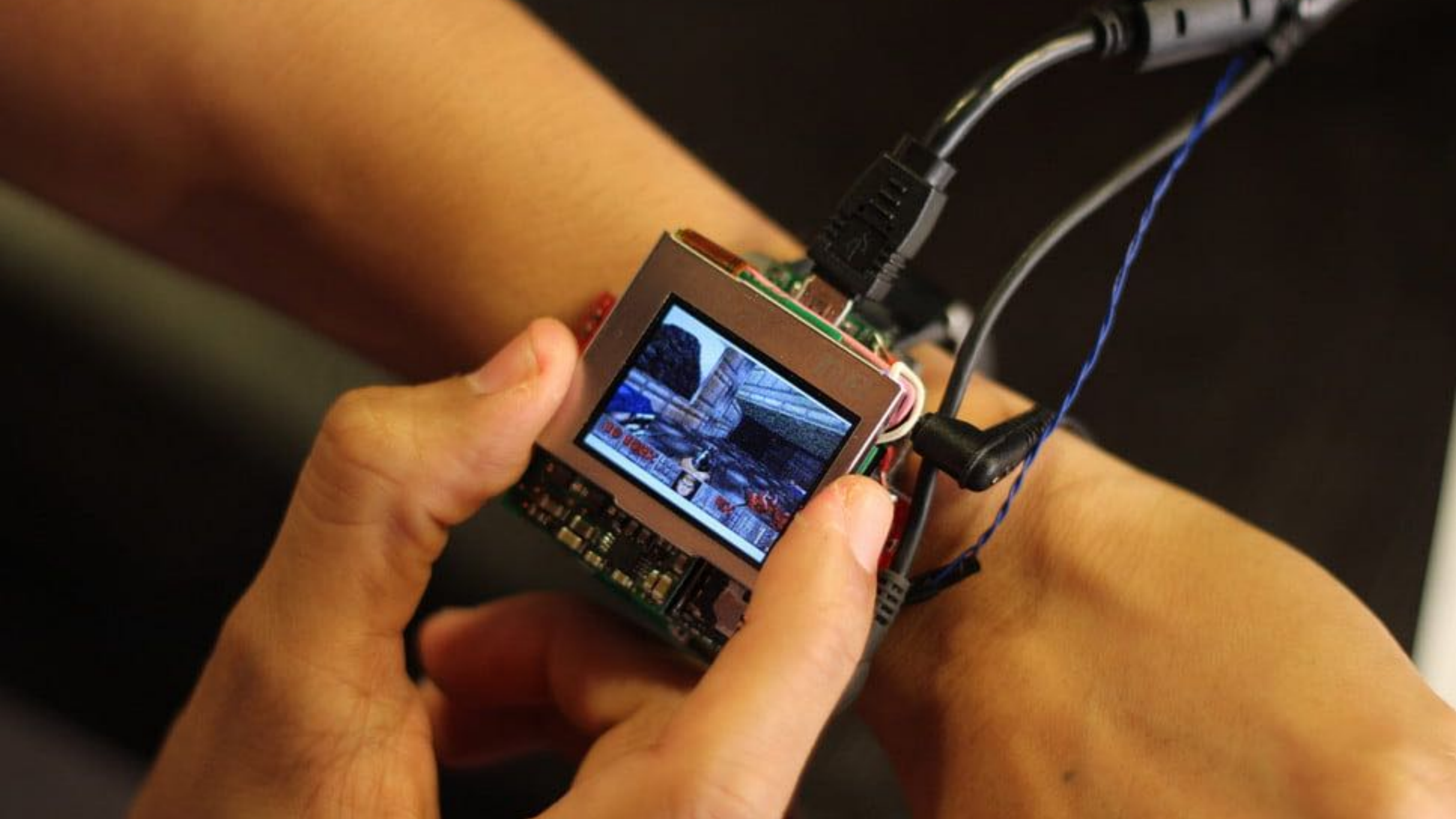
connettere devices a internet (e tra loro) - insieme di componente fisici e software



# Facile e poco costoso

connettere devices a internet (e tra loro) - insieme di componente fisici e software

- littleBits - <https://littlebits.cc/>
- Adafruit - <https://www.adafruit.com/>
- SparkFun - <https://www.sparkfun.com/>







# Recap

- Per i prodotti digitali si utilizza un approccio simile ma diverso rispetto a quello applicato per i prodotti fisici
- Il medium è il codice, l'interazione è gestita dallo schermo con i vantaggi e gli svantaggi del medium
- Motion e animazioni sono consentite e doverose.
- Il responsive design e il mobile first sono due cardini di questo ambito del design.
- In tutto il nostro processo è necessario considerare l'accessibilità.
- Usiamo i metodi di prototipazione come un toolkit, giochiamo sempre con i livelli di fedeltà. In questo “gioco” non scordiamoci che esistono molteplici tools.