

# Prototyping

Periodo fantastico per noi designer

**Internet è sempre più importante**

<https://github.com/opensourcedesign>

Screenshot of the GitHub organization page for "opensourcedesign".

The page title is "Open Source Design".

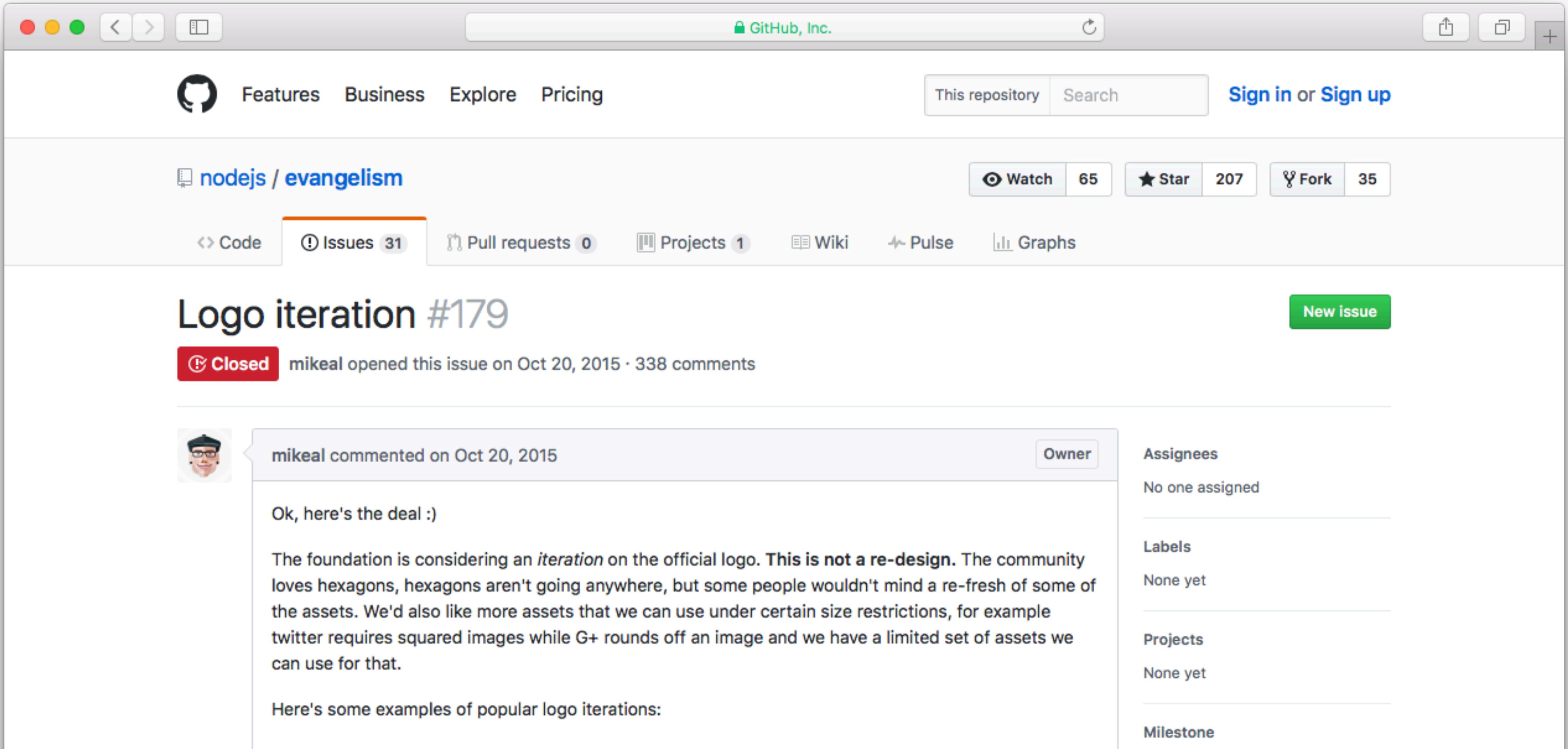
Key features displayed:

- Repositories:** 125 (highlighted)
- People:** 125
- Pinned repositories:**
  - organization**: Organizational topics for the Open Source Design collective. Rating: ★ 40, 28 forks.
  - opensourcedesign.github.io**: source code of our website. Language: JavaScript. Rating: ★ 48, 21 forks.
  - jobs**: Post your open source design jobs, and find open source design to work on! Language: HTML. Rating: ★ 115, 74 forks.
- events**: Upcoming events, conferences, meetups related to Open Source Design. 17 events listed.
- resources**: How to get street cred as a designer in open source projects.

Navigation and search bar at the top:

- GitHub, Inc. logo
- Features, Business, Explore, Pricing menu items
- This organization, Search input field
- Sign in or Sign up button

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



The screenshot shows a GitHub issue page for the repository `nodejs / evangelism`. The issue, titled "Logo iteration #179", is closed and was opened by `mikeal` on Oct 20, 2015, with 338 comments.

**Comments:**

- mikeal commented on Oct 20, 2015**  
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:

**Assignees:**  
No one assigned

**Labels:**  
None yet

**Projects:**  
None yet

**Milestone:**





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

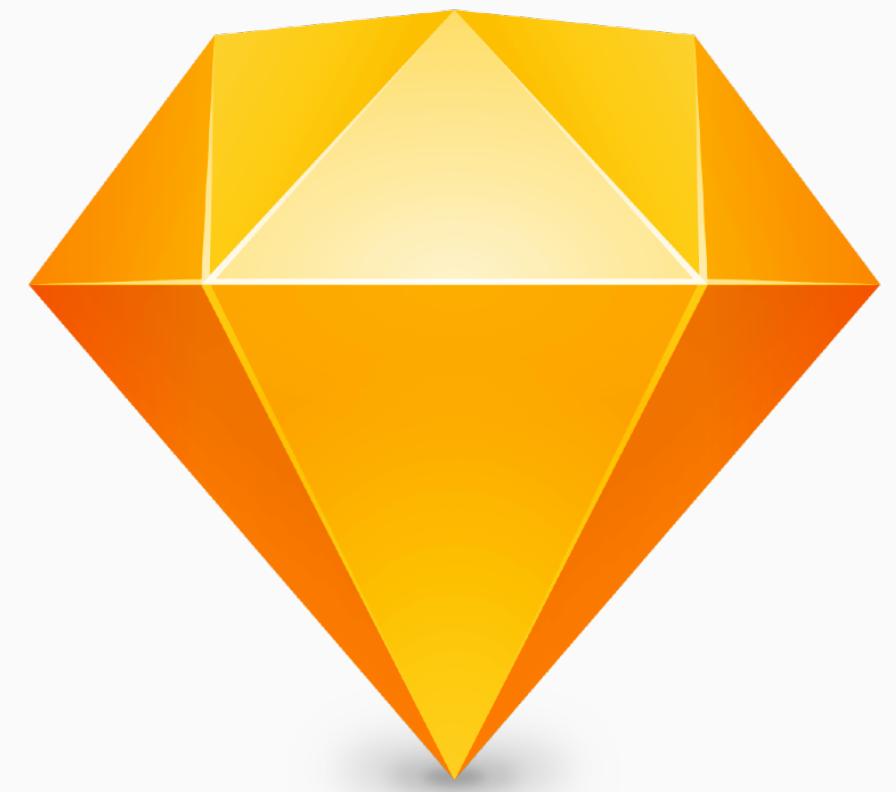
Non dobbiamo mai perdere  
di vista lo scope

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

...ok, **N**o  
dell'ultimo minuto?

Un esempio di questo processo





sketchapp.com

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.

Type some keywords

**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 code that can be pasted straight into a Framer prototype.

# Tutti possiamo contribuire!

The screenshot shows a Mac OS X browser window displaying the [Sketch Developer API](https://developer.sketchapp.com) documentation at `developer.sketchapp.com`. The page title is "Introduction". The left sidebar lists various topics under "TOPICS" and "COMPONENTS". The main content area contains an introduction to the prototype Javascript API for Sketch, mentioning its native Javascript nature, subset of internal Sketch features, and maintainance by Bohemian. It also discusses the API's lean design to prevent breaking changes. The right side features a diagram illustrating the API stack:

```
graph TD; Plugins[Plugins] --> SketchUtilities[Sketch Utilities]; SketchUtilities --> SketchAPI[Sketch API]; SketchAPI --> Sketch[Sketch];
```

**Third Party Plugins (JS)**  
API Utilities (JS)  
NodeJS polyfills, etc.  
Community maintained

**Maintained by Bohemian Coding**

**The API (JS)**  
Pull Requests for bugs, and rare feature requests

**The App itself (Obj-c)**

# Diversi tools per gestire questi plugins

The screenshot shows the official website for the Runner plugin. The header reads "Speed up your Sketch workflow". A prominent yellow button says "Download now". Below it, text indicates "Version 0.9.7 – Works with Sketch 50". The main content area features the heading "What's Runner?", followed by a paragraph explaining that the plugin helps users get around Sketch faster by allowing them to run commands directly from their keyboard. At the bottom right is a yellow button labeled "FAQ".

The screenshot shows the official website for Sketchpacks. The header includes a search bar with the placeholder "Search plugins...". Below the header are two tabs: "Newest" and "Popular". A large purple diamond icon is displayed, with the word "Sketchpacks" written in white across it. The main content area features the heading "Manage and sync your Sketch plugins across machines and". A blue button at the bottom right says "Download Sketchpacks for free". At the bottom left, there is a sidebar with tabs for "MY LIBRARY", "Managed", and "Unmanaged". A blue link "Merge duplicate symbols" is visible at the bottom right.

Ma quali sono le caratteristiche  
di un prodotto digitale?

Ma quali sono le caratteristiche  
di un prodotto digitale?



# Lo schermo

Strumento eccezionale di  
interazione e comunicazione

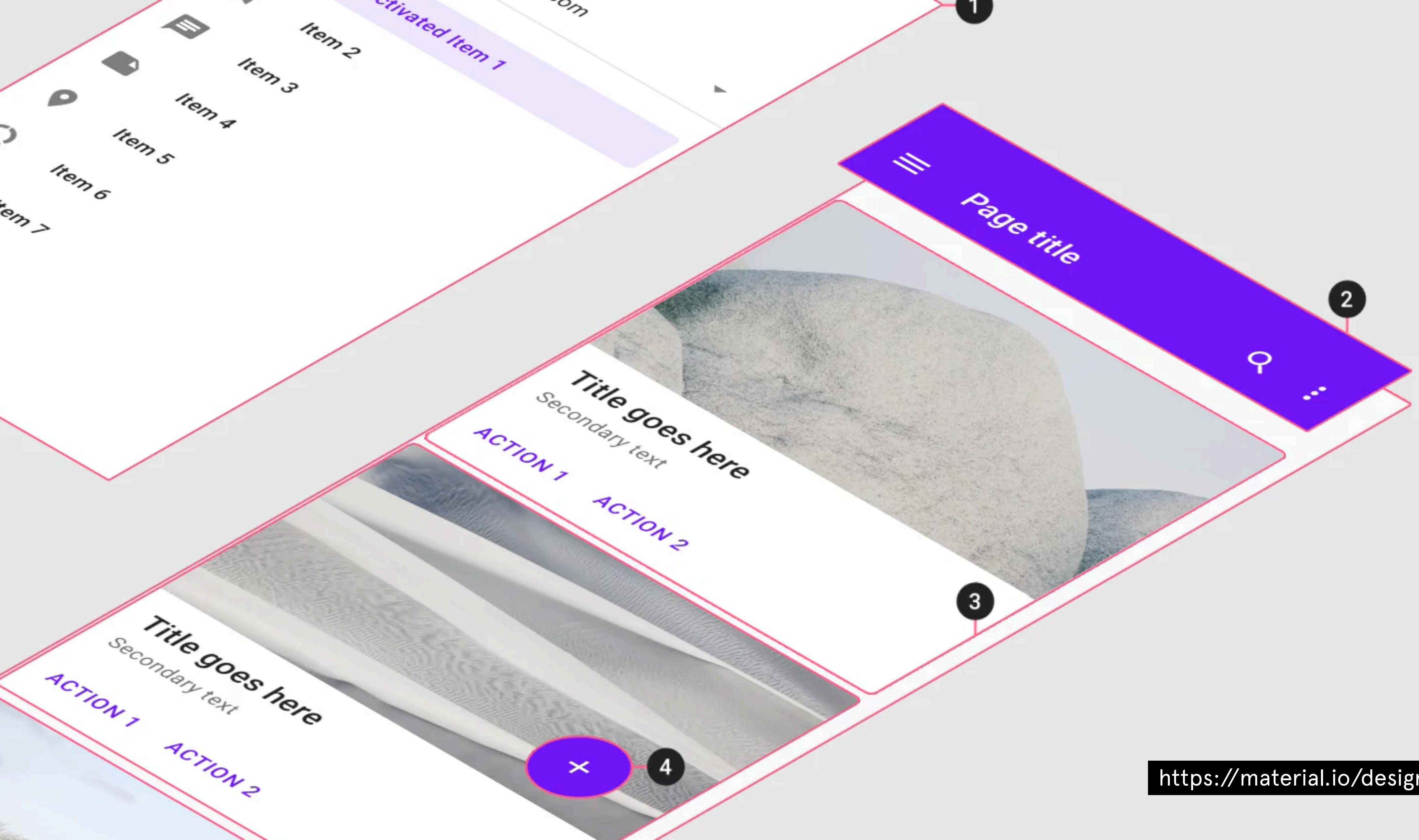
# Strumento eccezionale di interazione e comunicazione

Dobbiamo osservare ed imparare di continuo

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



Ci sono delle limitazioni





<https://www.youtube.com/watch?v=rrT6v5sOwJg>

# Design for screens

# Responsive Design

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



Non possiamo non tenerne conto

Non pMobile first non ha tener conto

# Libri consigliati

Non per l'esame, ma per cultura personale



# Libri consigliati

## Non per l'esame, ma per cultura personale



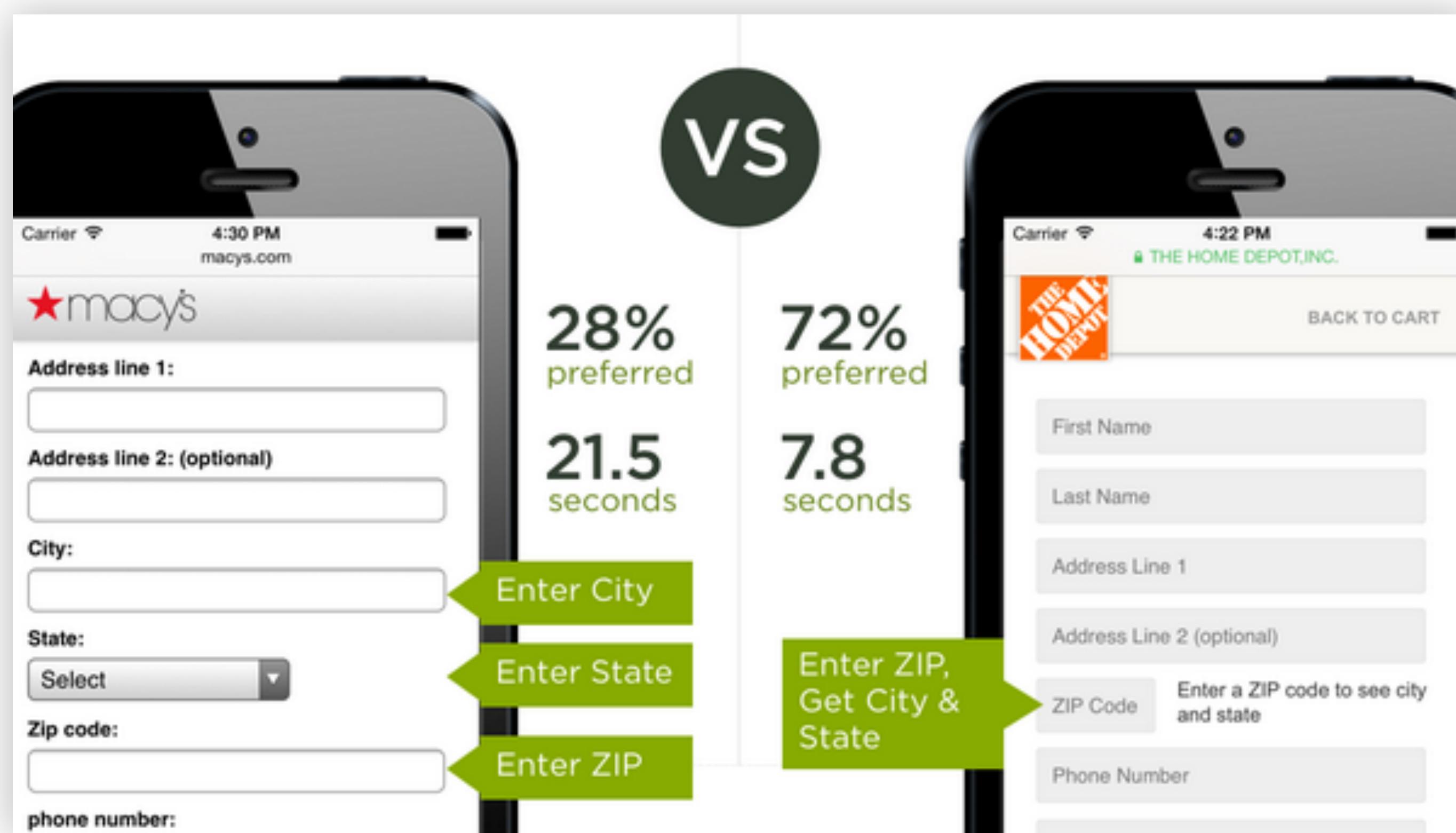


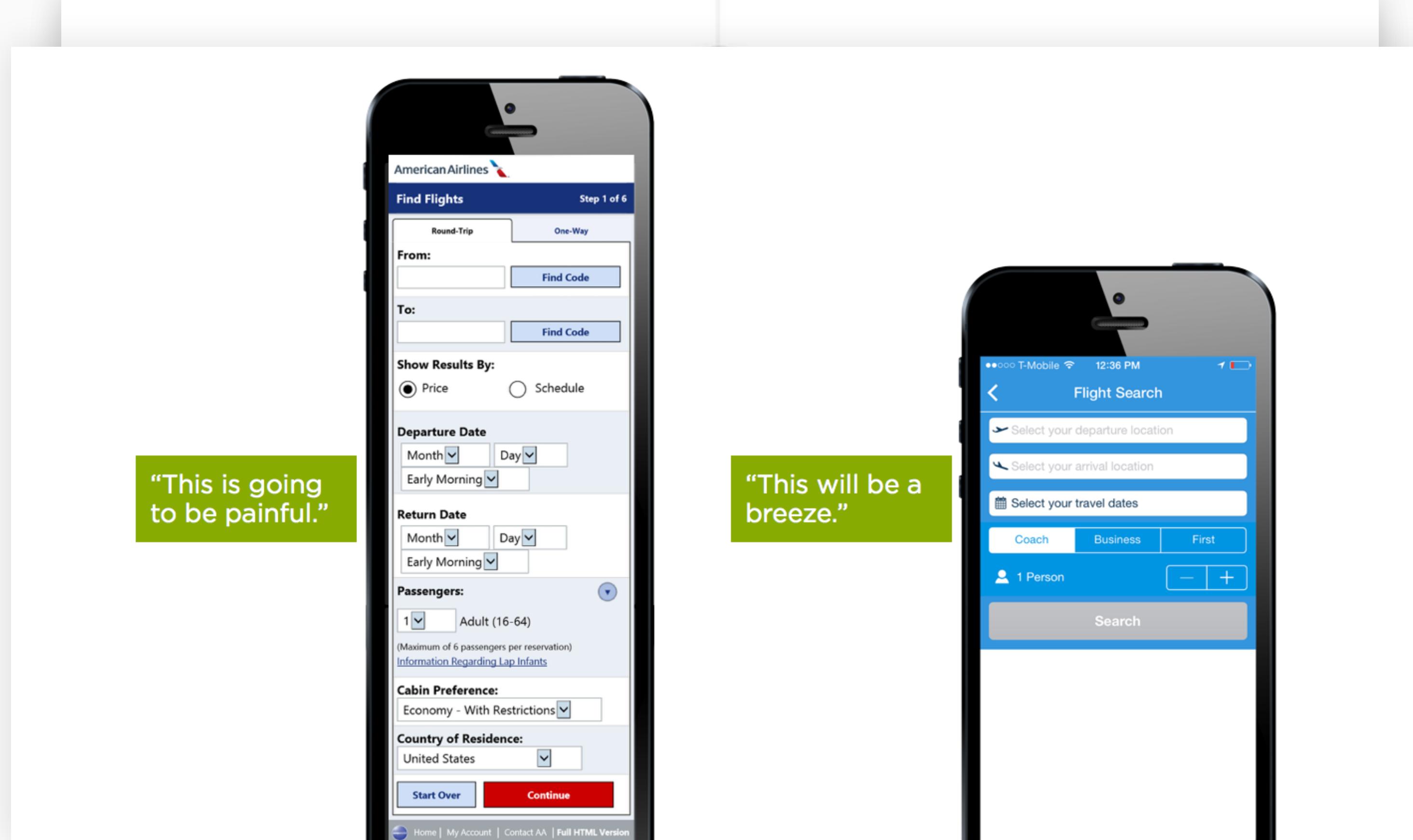


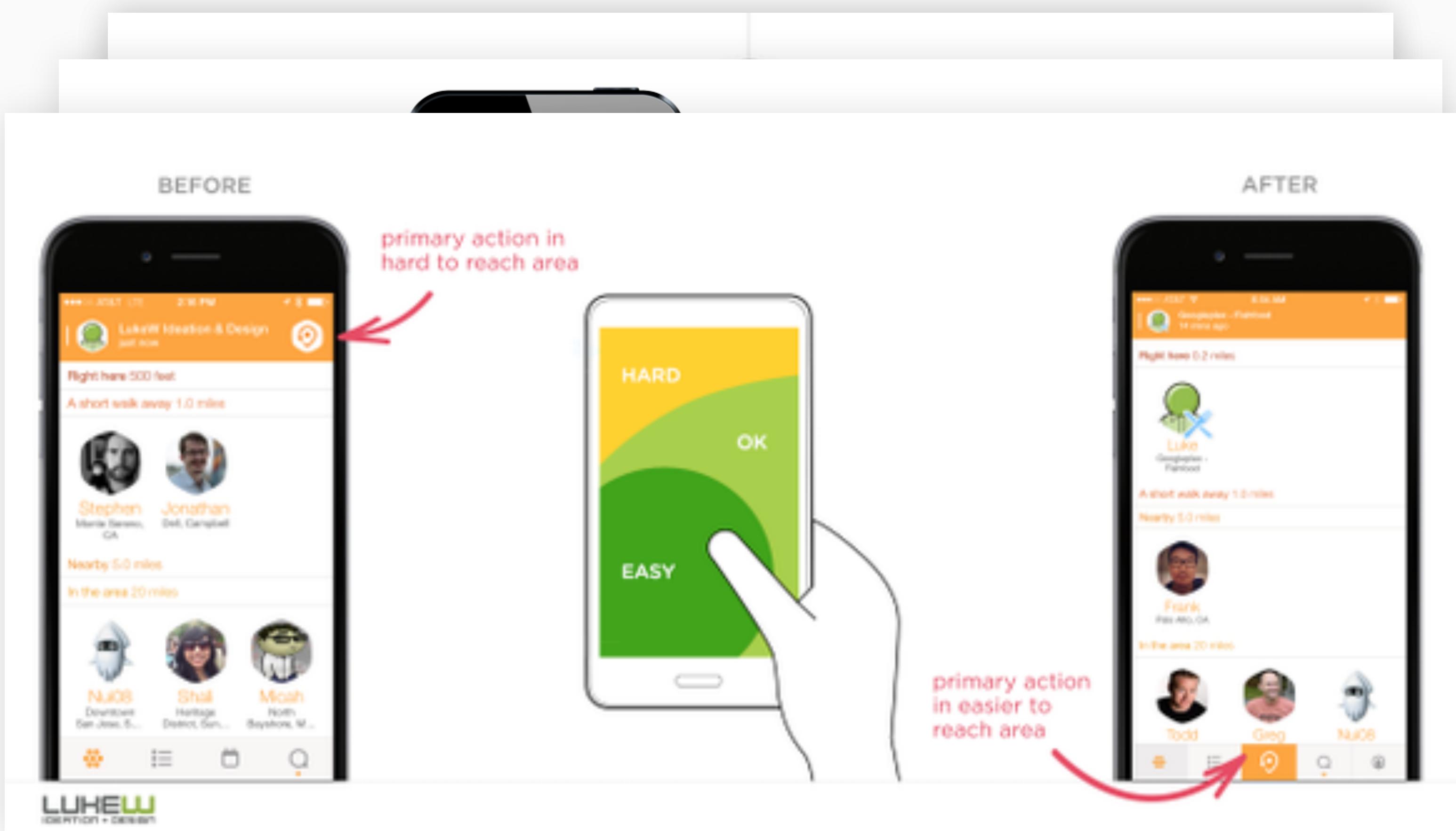
**Luke Wroblewski**

Product Director @ Google

<https://www.lukew.com> ~ @lukew









# 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

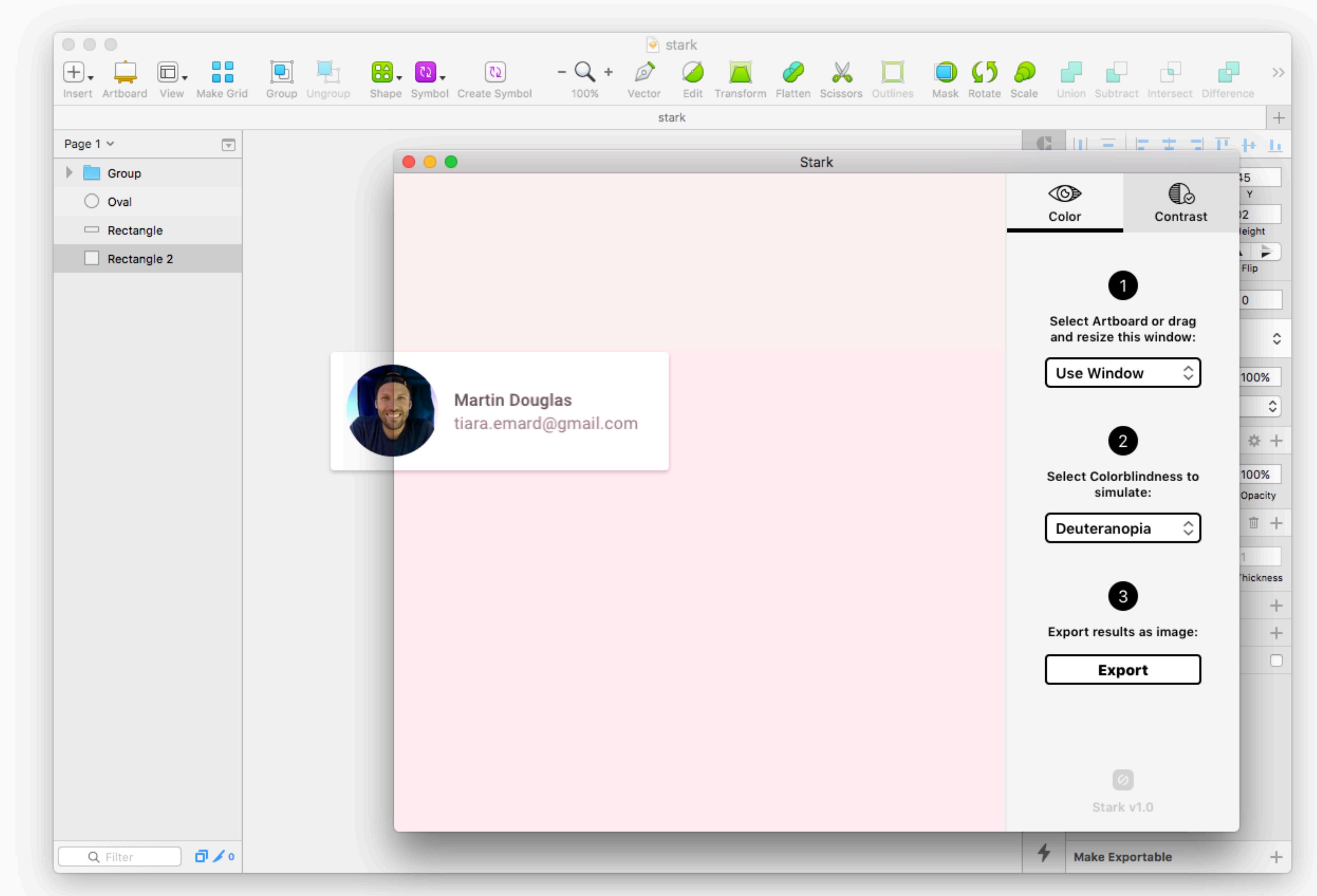


Percentuale di  
contrasto

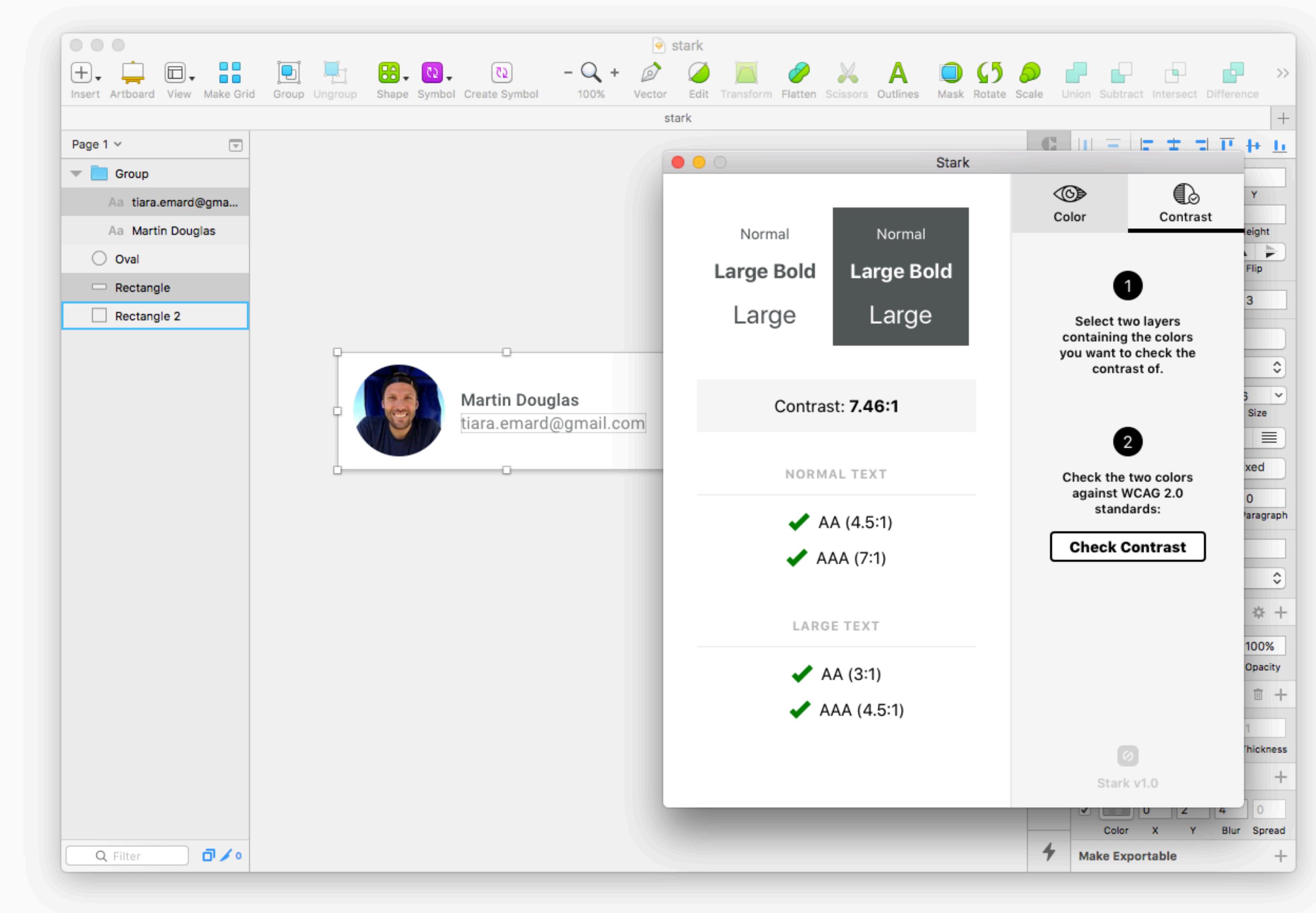


Selezione dei  
colori

<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 distruggere 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

14:08  
Stato AUTONOMIA 51 MI  
97 %  
AGGIORNATO 13:08





## 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.