

# Prototyping

# Fedeltà dei prototipi

Scegliere il livello di fedeltà è una  
delle parti più critiche e complesse  
del creare un prototipo

# Fedeltà

=

Quanto un prototipo è vicino al prodotto finale

# La fedeltà

Possiamo suddividerla su 3 livelli:

- Bassa fedeltà

# La fedeltà

Possiamo suddividerla su 3 livelli:

- Bassa fedeltà
- Media fedeltà

# La fedeltà

Possiamo suddividerla su 3 livelli:

- Bassa fedeltà
- Media fedeltà
- Alta fedeltà

# La fedeltà

Possiamo suddividerla su 3 livelli:

- Bassa fedeltà
- Media fedeltà
- Alta fedeltà
- Mix di varie fedeltà



# Le cinque dimensioni

Che possiamo considerare per il nostro prototipo

- Visual

# Le cinque dimensioni

Che possiamo considerare per il nostro prototipo

- Visual
- Ampiezza di funzionalità

# Le cinque dimensioni

Che possiamo considerare per il nostro prototipo

- Visual
- Ampiezza di funzionalità
- Profondità di funzionalità

# Le cinque dimensioni

Che possiamo considerare per il nostro prototipo

- Visual
- Ampiezza di funzionalità
- Profondità di funzionalità
- Interattività

# Le cinque dimensioni

Che possiamo considerare per il nostro prototipo

- Visual
- Ampiezza di funzionalità
- Profondità di funzionalità
- Interattività
- Modello di dati

# Tempo ed esperienza per scegliere il giusto livello di fedeltà

Esistono però delle linee guida che possiamo seguire

Solitamente il prototipo trae vantaggio dal partire ad basso livello e accrescere il suo livello di fedeltà man mano che le nostre ipotesi vengono testate e confermate.

# Giusto bilanciamento

Tempo e impegno

Valore ottenuto



# Bassa fedeltà

# Questi prototipi sono utili per:

- Testare i concetti principali (ad alto livello)
- Superare i timore iniziali
- Pensare diverse idee
- Trovare problemi prima che diventino troppo grossi o difficilmente correggibili

# Non simili al prodotto finito

No visual, dimensione non corretta, non sul medium corretto, ecc...

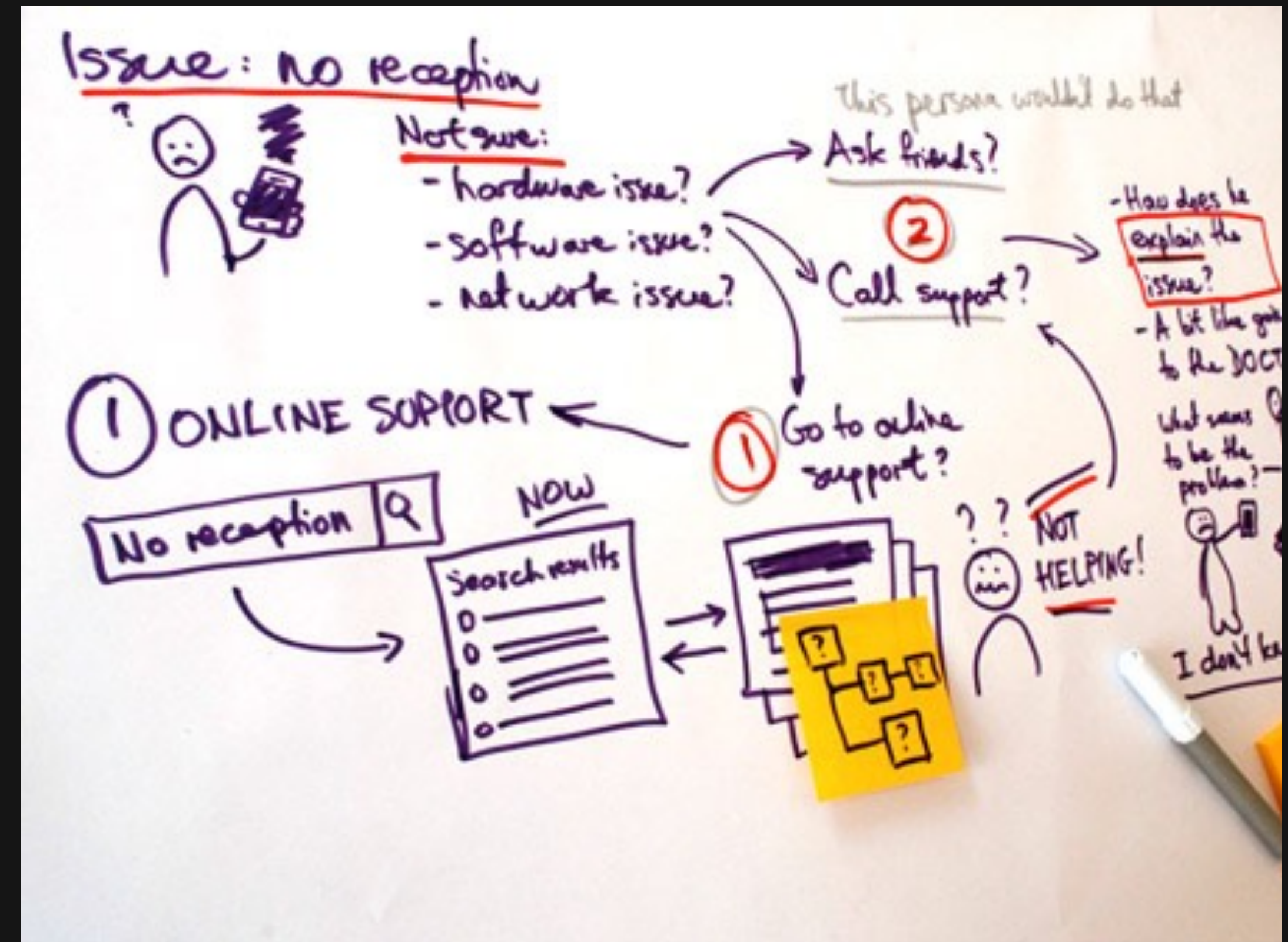
+ Facile, - Costoso

- Paper prototyping
- Storyboards
- Wireframe
- Mood Boards





- Paper prototyping
- Storyboards
- Wireframe
- Mood Boards

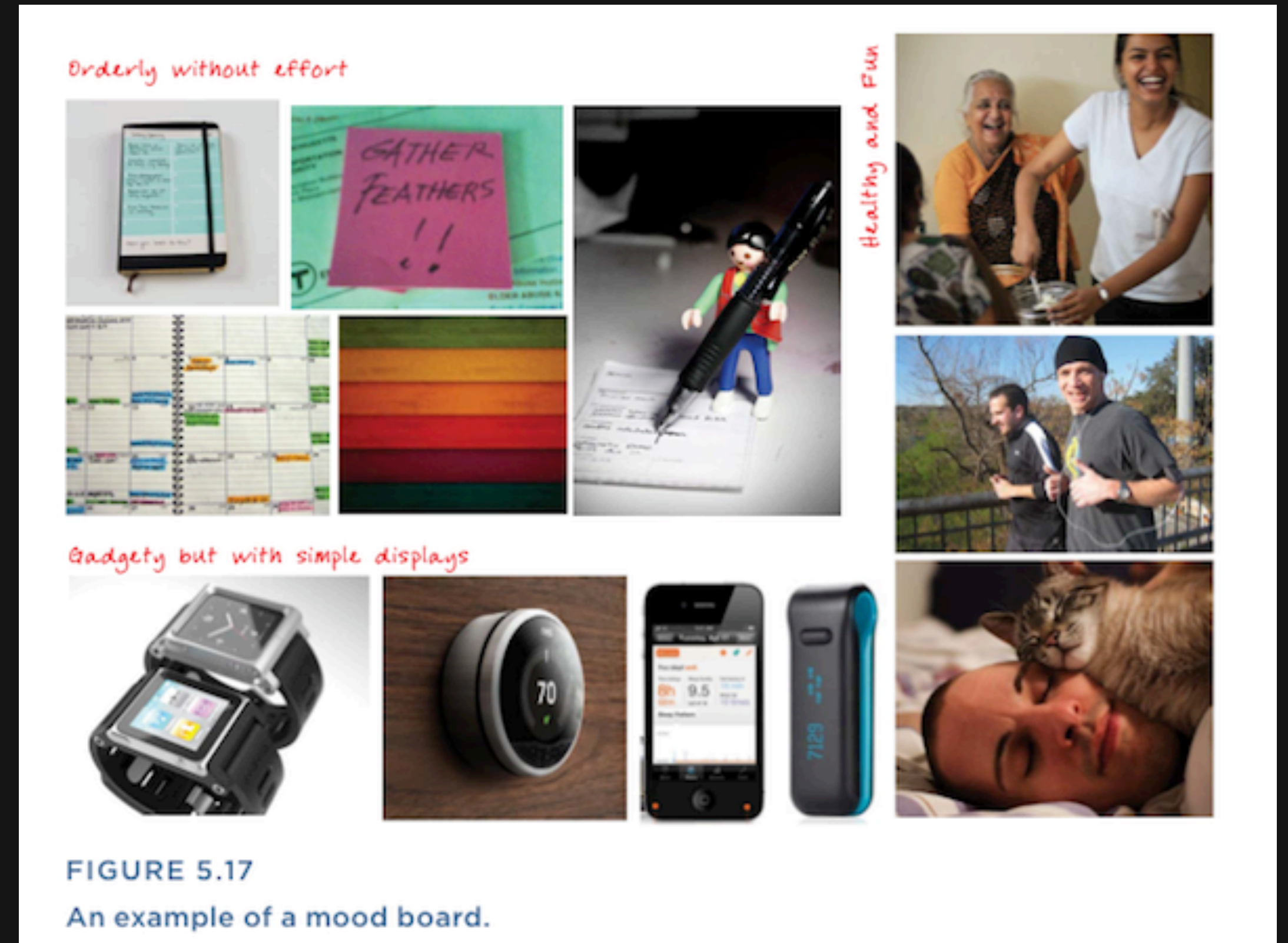








- Paper prototyping
- Storyboards
- Wireframe
- Mood Boards





# Possiamo validare piccole & grandi ipotesi

Gli utenti si concentrano su diversi aspetti, non sull'estetica







Giant Hello

## The Social Network for Kids!

[Log In](#)[Sign Up](#)[Pages](#)[Parental Controls](#)

### Cool New Games



#### Farm Ville

Farm Ville is a game where you can farm with your friends



#### Mall World

The place where you can be your own boss, run your own fashion boutique, and

### Sign Up

Choose Username

Password

Re-Type Password

Email (optional)

Birthday

# Media fedeltà

# Ci avviciniamo al prodotto finito, introducendo:

- Visual design
- Interazioni
- Funzionalità (di diverso tipo)
- Iniziamo a testarlo nel “medium” reale

# Più dettagli, prime interazioni

Diamo agli utenti più contesto







# Alta fedeltà



# Prototipo di alta fedeltà:

- Visual Design definitivo
- Molti dei contenuti finali
- Links e azioni funzionanti

Esperienza praticamente completa

In questa fase lavoriamo in stretto contatto con chi implementerà il prodotto (digital o no)

Consultiamoli e confrontiamoci con loro per capire  
la fattibilità delle nostre idee

# Ci concentriamo ora su validare elementi come:

- Animazioni
- Icone, elementi visual, ecc...
- Flussi utente specifici
- Utilizzo del prodotto nella sua totalità

<https://www.cooper.com/prototyping-tools>

<

>

cooper.com

cooper

WORKSERVICESTRAININGPEOPLEJOURNALCONTACT

SORT BY

SPEED

FIDELITY

SHARING

USER TESTING

SUPPORT

MOBILE & TOUCH

DYNAMIC ELEMENTS

i R i s e

IRISE

Agile requirements and prototyping for teams

Last updated: Feb 28

INDIGO STUDIO

Robust prototyping tool for web, desktop and mobile apps

Last updated: Feb 1

HOTGLOO

Prototyping tool for interactive and responsive wireframes

Last updated: Feb 1

UXPin

Collaborative prototyping tool for web and mobile

Last updated: Feb 1

SOLIDIFY

Click-through prototyping tool for user testing

Last updated: Feb 1

40-80 mins

Good

High

Average

High

Good

High

40-80 mins

Good

Average

Good

High

High

High

40-80 mins

Low

Average

Low

Average

None

Average

>80 mins

Average

High

Good

Good

Low

Average

15-30 mins

Good

High

High

Good

Average

Average

# Design Team + Dev Team

possono essere impegnati nel prototipo ad alta fedeltà

Una volta testato potrebbe diventare anche il prodotto finale

	Bassa fedeltà	Media fedeltà	Alta fedeltà
Pros	Veloci e poco costosi, non servono skills particolari. Possiamo usare qualsiasi tipo di materiale.	Più interattivi, più facili da testare, buon compromesso tra tempo e qualità	Design completo, inclusa: la parte visual, la parte di contenuto e le varie interazioni. Possiamo testare interazioni molto dettagliate.
Cons	Interazioni limitate, risulta difficile testare flussi completi o particolari dettagli. Gli utenti non hanno contesto.	Più tempo per un prototipo non completamente funzionante.	Richiedono molto tempo, skills, software e a volte anche saper scrivere codice.
Use	Possiamo testare concetti di "alto livello" come flussi utente e architettura delle informazioni. Il miglior tipo di prototipo per testare differenti versioni.	User testing su specifiche interazioni e flussi guidati. Possiamo presentare le nostre realizzazioni agli stakeholders. Questi prototipi hanno invece più contesto.	User testing su interazioni molto specifiche e su alcuni dettagli. Possiamo eseguire test finali su i flussi e presentare il prodotto praticamente finito agli stakeholders.

# Le 5 dimensioni

# Possiamo creare prototipi “mixati”

Ci focalizziamo su parti specifiche per feedback specifici

- Visual
- Ampiezza di funzionalità
- Profondità di funzionalità
- Interattività
- Modello di dati



# Visual

\* tipicamente quello che viene associato al termine fedeltà

# Capiamo l'obiettivo

- **Bassa fedeltà visual**

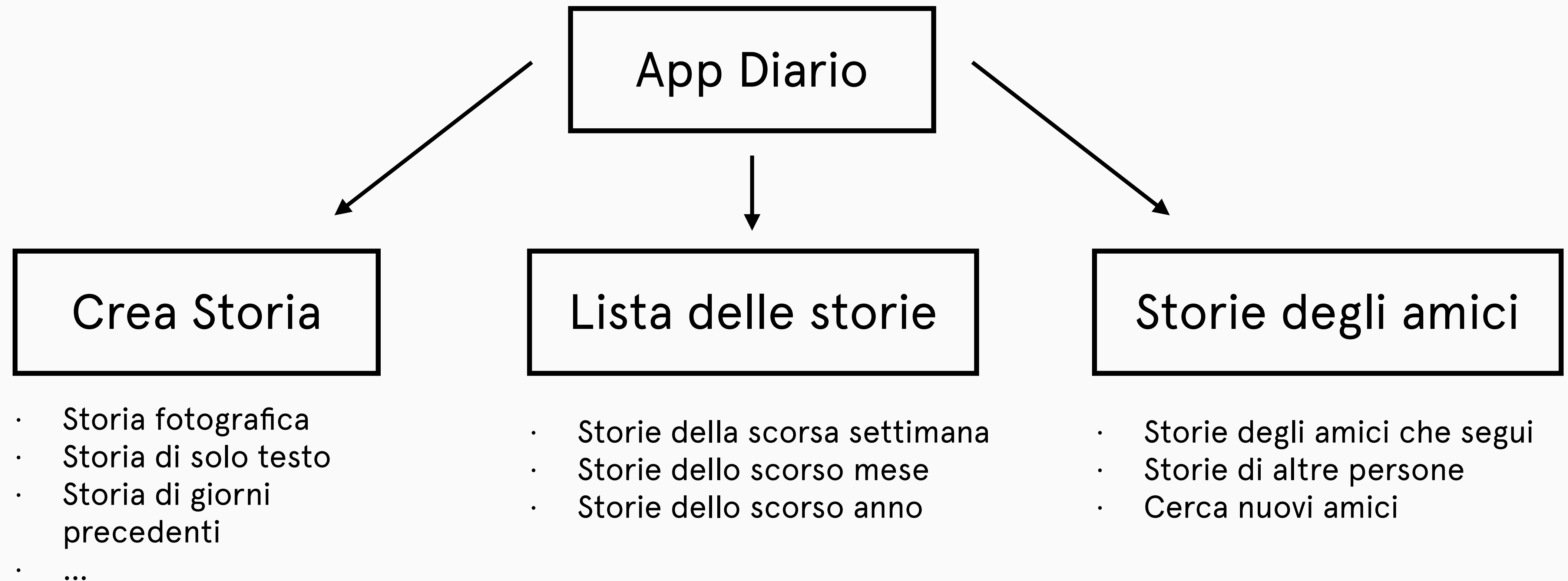
gli utenti si concentrano su i flussi di navigazione e non su i colori o gli aspetti visual.

- **Alta fedeltà visual**

utile per una fase finale dove abbiamo bisogno di testare: ratio del contrasto, leggibilità e/o reazioni all'aspetto puramente estetico.

# Ampiezza

delle funzionalità





# Profondità

delle funzionalità







# Interattività

# Interazione

Comprende anche la “coreografia” degli elementi

# Modello di dati

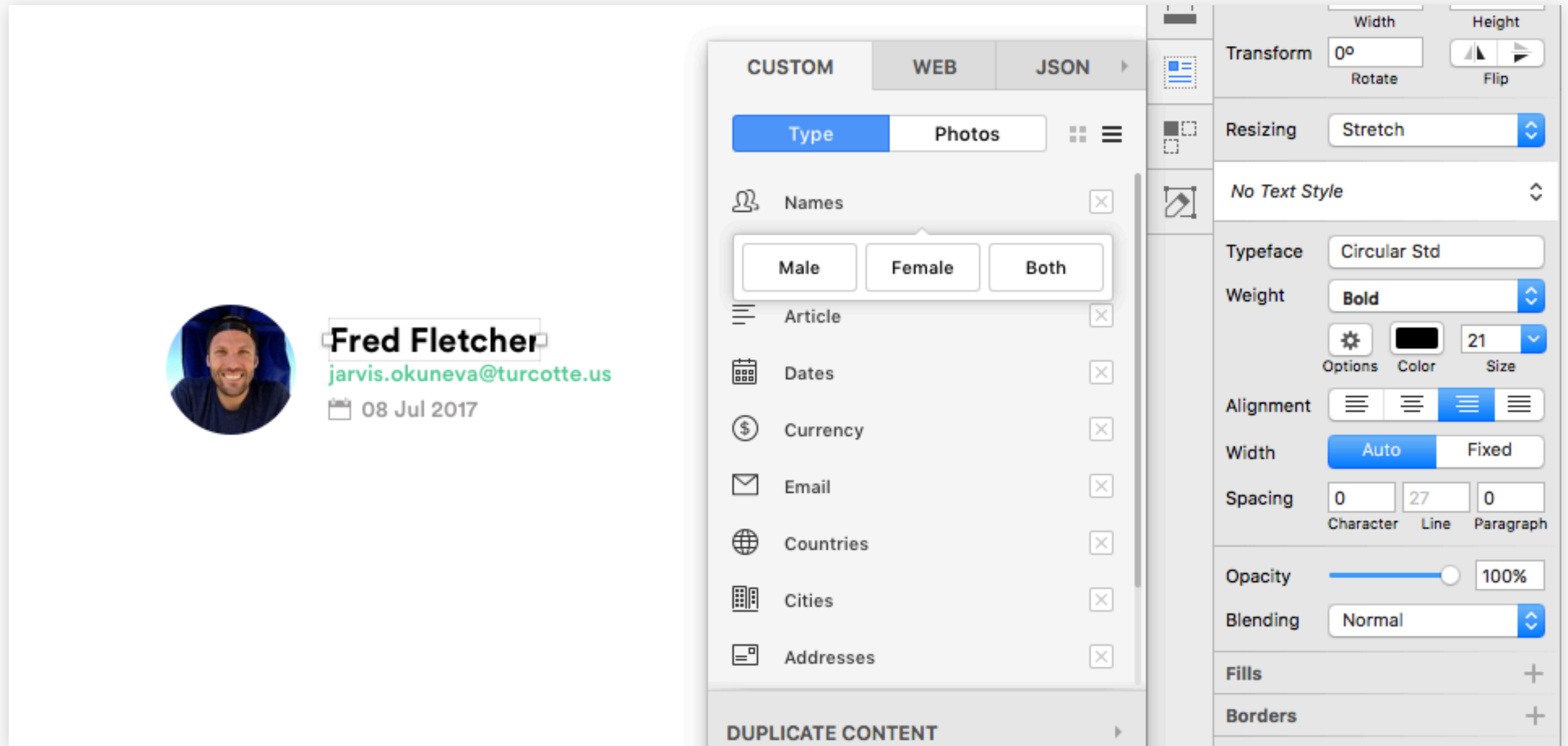
# Lorem Ipsum dolor sit amet

Non fornisce molto contesto ad un utente che sta testando la nostra app

# Lorem Ipsum dolor sit amet

Non fornisce molto contesto ad un utente che sta testando la nostra app

\* se abbiamo dati reali, sfruttiamoli





UBER

<https://github.com/toddmotto/public-apis>

The screenshot shows the GitHub interface for the repository `toddmotto / public-apis`. The repository has 1,227 watchers, 35,635 stars, and 3,393 forks. It contains 1,776 commits, 2 branches, 0 releases, and 369 contributors. The description states: "A collective list of public JSON APIs for use in web development. <https://toddmotto.com>". The file list shows recent updates to `.github`, `build`, `.gitattributes`, `.travis.yml`, and `README.md`. The README section is partially visible, showing the title "Public APIs" and a "build passing" status.

GitHub, Inc.

Features Business Explore Marketplace Pricing This repository Search Sign in or Sign up

`toddmotto / public-apis` Watch 1,227 Star 35,635 Fork 3,393

Code Issues 1 Pull requests 4 Projects 0 Insights

A collective list of public JSON APIs for use in web development. <https://toddmotto.com>

1,776 commits 2 branches 0 releases 369 contributors

Branch: master New pull request Find file Clone or download

davemachado Merge pull request #649 from madisvain/exchangeratesapi Latest commit fc819ec 4 days ago

<code>.github</code>	update docs and remove JSON directory	2 months ago
<code>build</code>	Update test formatting	a month ago
<code>.gitattributes</code>	Ignore .github	8 months ago
<code>.travis.yml</code>	Update build scripts to pass flake8	3 months ago
<code>README.md</code>	Merge pull request #649 from madisvain/exchangeratesapi	4 days ago

README.md

## Public APIs

build passing



# Recap

## Fedeltà

parte vitale di un prototipo; influenza notevolmente il risultato dei test

- **Bassa**  
veloci e poco costosi; utili per concetti di alto livello
- **Media**  
buon compromesso tra tempo e risultato; consentono di testare domande più specifiche e comunicare con gli stakeholders.
- **Alta**  
maggiore investimento di tempo e risorse; utili per finalizzare un lavoro o venderlo (e comunicare con i dev)
- **5 dimensioni**  
giusto mix con diversi livelli di fedeltà per ogni dimensione