

# Prototyping

# Cos'è un prototipo?

Tutto è un prototipo



# Tutto è un prototipo

# Tutto è un prototipo

- Tutte le attività che facciamo  
possono essere migliorate

# Tutto è un prototipo

- Tutte le attività che facciamo possono essere migliorate
- Nulla può considerarsi completamente finito\*

# Tutto è un prototipo

- Tutte le attività che facciamo possono essere migliorate
- Nulla può considerarsi completamente finito\*

\*abbiamo delle scadenze e vanno rispettate

# Protótipos

(primo tipo)

# Prototipo

Primo esemplare, modello originale di una serie di realizzazioni successive, costruito, per lo più artigianalmente, nella sua grandezza normale e suscettibile di collaudi e perfezionamenti.

Una manifestazione di un idea realizzata in un formato  
utile a comunicare una idea o a testarla attraverso degli  
utenti ponendosi il fine di migliorarla nel tempo

# 10 principi della prototipazione

1. Renderlo visuale e tangibile
2. Adottate una mentalità da principiante
3. Non innamoratevi delle idee che ne escono: create alternative
4. Sentitevi a vostro agio in uno stato liquido
5. Iniziate con una bassa fedeltà, iterate ed affinate
6. Esponete fin da subito il vostro lavoro: cercate le critiche
7. Apprendete più rapidamente sbagliando preso, spesso e a basso costo
8. Siate creativi e osate
9. Create prototipi per favorire la discussione.
10. Tenete traccia dei vostri progressi

# 10 principi della prototipazione

1. Renderlo visuale e tangibile
2. Adottate una mentalità da principiante
3. Non innamoratevi delle idee che ne escono: create alternative
4. Sentitevi a vostro agio in uno stato liquido
5. Iniziate con una bassa fedeltà, iterate ed affinate
6. Esponete fin da subito il vostro lavoro: cercate le critiche
7. Apprendete più rapidamente sbagliando preso, spesso e a basso costo
8. Siate creativi e osate
9. Create prototipi per favorire la discussione.
10. Tenete traccia dei vostri progressi

# 10 principi della prototipazione

1. Renderlo visuale e tangibile
2. Adottate una mentalità da principiante
3. Non innamoratevi delle idee che ne escono: create alternative
4. Sentitevi a vostro agio in uno stato liquido
5. Iniziate con una bassa fedeltà, iterate ed affinate
6. Esponete fin da subito il vostro lavoro: cercate le critiche
7. Apprendete più rapidamente sbagliando preso, spesso e a basso costo
8. Siate creativi e osate
9. Create prototipi per favorire la discussione.
10. Tenete traccia dei vostri progressi

# 10 principi della prototipazione

1. Renderlo visuale e tangibile
2. Adottate una mentalità da principiante
3. Non innamoratevi delle idee che ne escono: create alternative
4. Sentitevi a vostro agio in uno stato liquido
5. Iniziate con una bassa fedeltà, iterate ed affinate
6. Esponete fin da subito il vostro lavoro: cercate le critiche
7. Apprendete più rapidamente sbagliando preso, spesso e a basso costo
8. Siate creativi e osate
9. Create prototipi per favorire la discussione.
10. Tenete traccia dei vostri progressi

# 10 principi della prototipazione

1. Renderlo visuale e tangibile
2. Adottate una mentalità da principiante
3. Non innamoratevi delle idee che ne escono: create alternative
4. Sentitevi a vostro agio in uno stato liquido
5. Iniziate con una bassa fedeltà, iterate ed affinate
6. Esponete fin da subito il vostro lavoro: cercate le critiche
7. Apprendete più rapidamente sbagliando preso, spesso e a basso costo
8. Siate creativi e osate
9. Create prototipi per favorire la discussione.
10. Tenete traccia dei vostri progressi

# 10 principi della prototipazione

1. Renderlo visuale e tangibile
2. Adottate una mentalità da principiante
3. Non innamoratevi delle idee che ne escono: create alternative
4. Sentitevi a vostro agio in uno stato liquido
5. Iniziate con una bassa fedeltà, iterate ed affinate
6. Esponete fin da subito il vostro lavoro: cercate le critiche
7. Apprendete più rapidamente sbagliando preso, spesso e a basso costo
8. Siate creativi e osate
9. Create prototipi per favorire la discussione.
10. Tenete traccia dei vostri progressi

# 10 principi della prototipazione

1. Renderlo visuale e tangibile
2. Adottate una mentalità da principiante
3. Non innamoratevi delle idee che ne escono: create alternative
4. Sentitevi a vostro agio in uno stato liquido
5. Iniziate con una bassa fedeltà, iterate ed affinate
6. Esponete fin da subito il vostro lavoro: cercate le critiche
7. Apprendete più rapidamente sbagliando preso, spesso e a basso costo
8. Siate creativi e osate
9. Create prototipi per favorire la discussione.
10. Tenete traccia dei vostri progressi

# 10 principi della prototipazione

1. Renderlo visuale e tangibile
2. Adottate una mentalità da principiante
3. Non innamoratevi delle idee che ne escono: create alternative
4. Sentitevi a vostro agio in uno stato liquido
5. Iniziate con una bassa fedeltà, iterate ed affinate
6. Esponete fin da subito il vostro lavoro: cercate le critiche
7. Apprendete più rapidamente sbagliando preso, spesso e a basso costo
8. Siate creativi e osate
9. Create prototipi per favorire la discussione.
10. Tenete traccia dei vostri progressi

# 10 principi della prototipazione

1. Renderlo visuale e tangibile
2. Adottate una mentalità da principiante
3. Non innamoratevi delle idee che ne escono: create alternative
4. Sentitevi a vostro agio in uno stato liquido
5. Iniziate con una bassa fedeltà, iterate ed affinate
6. Esponete fin da subito il vostro lavoro: cercate le critiche
7. Apprendete più rapidamente sbagliando preso, spesso e a basso costo
8. Siate creativi e osate
9. Create prototipi per favorire la discussione.
10. Tenete traccia dei vostri progressi

# 10 principi della prototipazione

1. Renderlo visuale e tangibile
2. Adottate una mentalità da principiante
3. Non innamoratevi delle idee che ne escono: create alternative
4. Sentitevi a vostro agio in uno stato liquido
5. Iniziate con una bassa fedeltà, iterate ed affinate
6. Esponete fin da subito il vostro lavoro: cercate le critiche
7. Apprendete più rapidamente sbagliando preso, spesso e a basso costo
8. Siate creativi e osate
9. Create prototipi per favorire la discussione.
10. Tenete traccia dei vostri progressi

Ognuno ha una concezione  
diversa di prototipo:



Developer

Ognuno ha una concezione  
diversa di prototipo:



Developer



Designer

Ognuno ha una concezione  
diversa di prototipo:



Developer



Designer



Stakeholder

Idee valide ma limitate

Chris Milne,  
Ex Senior Prototype Designer

@ IDEO

Chris Milne,  
Ex Senior Prototype Designer

@ IDEO



Occasione di intervista da cui il designer  
può restare impressionato  
dall'applicazione della sua idea.



Occasione di intervista da cui il designer può restare impressionato dall'applicazione della sua idea.



Gli utenti restano impressionati dall'interazione possibile con questi prototipi.

Dobbiamo imparare dai prototipi,  
Dobbiamo imparare dai feedback che derivano da questi

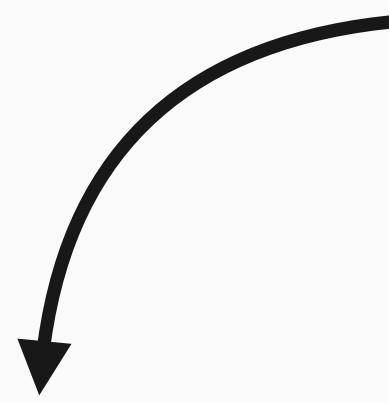
# Ogni prototipo è utile per diverse fasi\*

Dobbiamo capire le aspettative e  
motivare le nostre scelte

\* un prototipo molto fedele riesce a coprire molte di queste fasi

# Prototipi?

# Prototipi?



**Statici**

Sketch, Photoshop, Wireframe, etc...

# Prototipi?



**Statici**

Sketch, Photoshop, Wireframe, etc...

**Interattivi**

Invision, Principle, etc...

# Prototipi?



Statici

Sketch, Photoshop, Wireframe, etc...

Interattivi

Invision, Principle, etc...



Se considerate tutto come un prototipo  
sarete più affini ad accettare  
feedback e migliorarlo

e questo darà vita ad un prodotto migliore

# Prototyping come mentalità

# Prototyping

~~Non è uno dei mille task~~

# Prototyping

~~Non è uno dei mille task~~

Sentirsi bene nel condividere un prodotto, anche non finito\*, e accettare dei feedback.

\* anche se questo non è nella propria natura di designer

Dobbiamo includere la prototipazione in  
tutti i livelli del progetto.



Tutto può essere prototipato,  
tutto può essere prototipo.

Iterazione continue come  
Metodologia di lavoro

+ entra nei flussi, + entra nella mentalità di tutti

# Alcuni esempi...

# Architettura



# Architettura



# Architettura



# Prototipi per...

- Comunicare decisioni (ingegneri, clienti)
- Dimostrare un teoria

# Industrial Design



# Industrial Design



# Industrial Design



# Prototipi per...

- Capire ergonomia e forma
- Testare / Validare materiali
- Comunicare le decisioni alla “manifattura”

# Software & app design

Principalmente per capire come gli utenti  
reagiscono a UI più o meno complesse.

# Software & app design

Principalmente per capire come gli utenti  
reagiscono a UI più o meno complesse.

## Questi comprendono:

- User Flow

# Software & app design

Principalmente per capire come gli utenti  
reagiscono a UI più o meno complesse.

## Questi comprendono:

- User Flow
- Wireframe [interattivi o no]

# Software & app design

Principalmente per capire come gli utenti  
reagiscono a UI più o meno complesse.

## Questi comprendono:

- User Flow
- Wireframe [interattivi o no]
- Coded prototypes

# Software & app design

Principalmente per capire come gli utenti  
reagiscono a UI più o meno complesse.

## Questi comprendono:

- User Flow
- Wireframe [interattivi o no]
- Coded prototypes
- Prototipi “Visual”

Ognuno ha uno scopo, va usato nel giusto contesto e nel modo corretto.

Non solo per il testing, ma anche per comunicare con il dev team

Ognuno ha uno scopo, va usato nel giusto contesto e nel modo corretto.

Non solo per il testing, ma anche per comunicare con il dev team

Più sono chiari più i dev ci riusciranno a definire la fattibilità





Il design deve essere coinvolto fin dall'inizio nei processi decisionali riguardanti un nuovo prodotto.

Il design deve essere coinvolto fin dall'inizio nei processi decisionali riguardanti un nuovo prodotto.



Non solo nella prima fase; Il designer deve essere presente in tutto il processo\*.

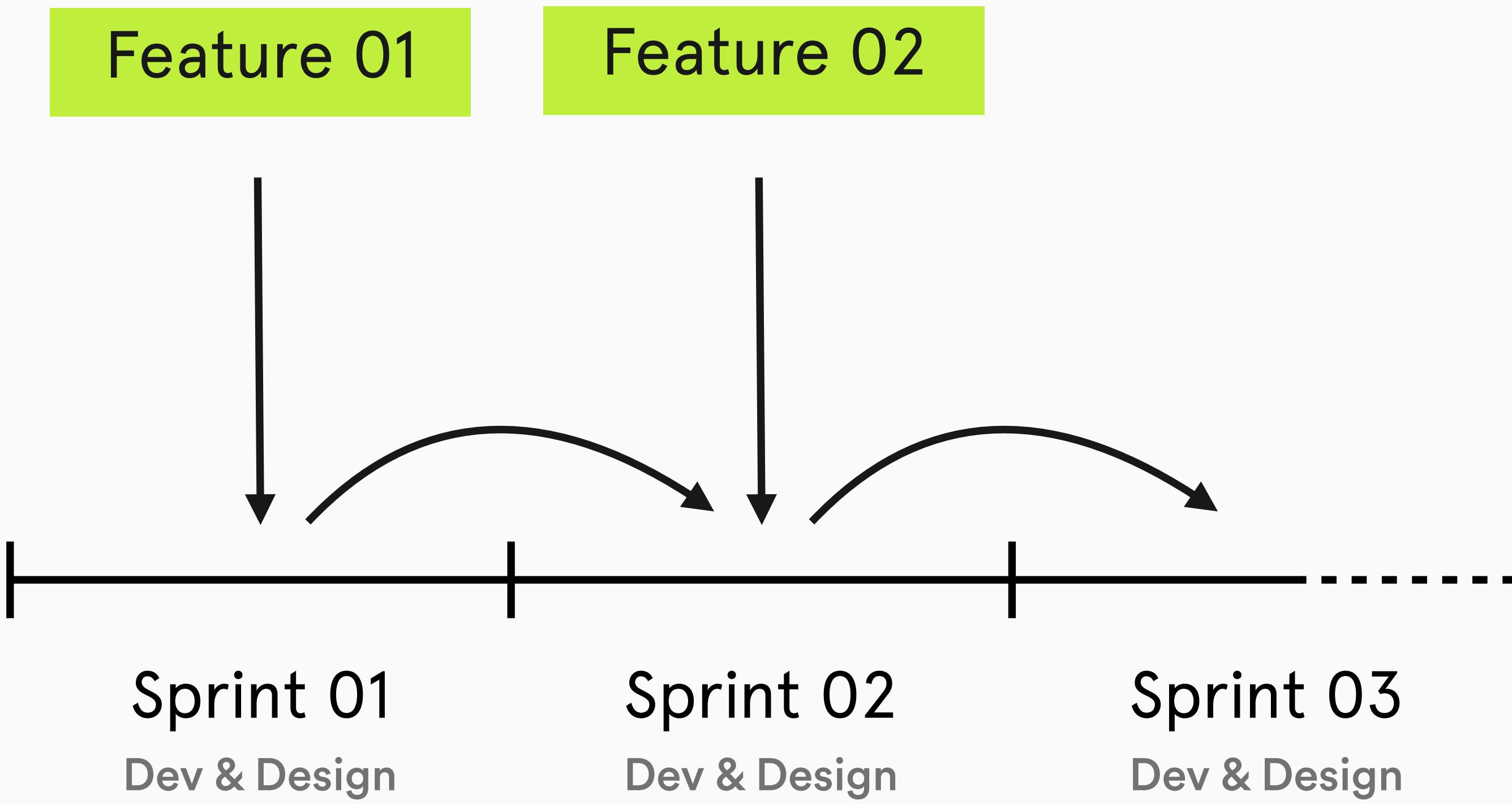
\* la metodologia Agile permette implementazioni e test rapidi

“Amazon deploya una nuova modifica in produzione ogni 11,6 sec, ogni modifica rappresenta un’iterazione”

Jeff Gothelf - Lean UX



Agile?



# Recap

- Prototyping = cultura da portare nel team e in ogni fase della nostra progettazione
- Prototype = idea presa dalla nostra testa e resa “visibile” e testabile
- Cultura presente in molti ambiti
- Tutte le fasi di creazione di un prodotto possono avere grandi vantaggi da questo.

\* Non solo numeri dal business, ma un prodotto user-centrico