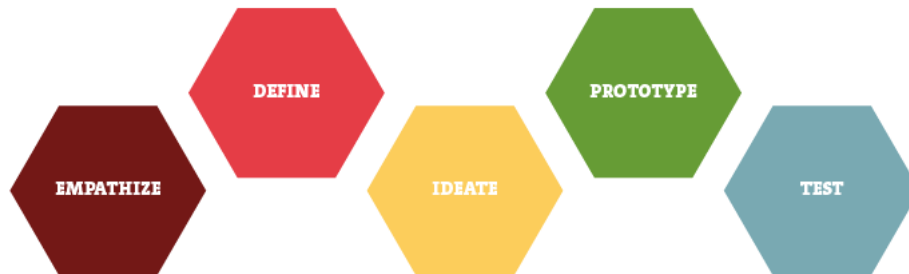


DESIGN THINKING





| | |
|------------------------------|--|
| <p>1. Empatizzare</p> | <p>L'empatia è essenziale nel design incentrato sull'utente. Capire i bisogni delle persone nel contesto della sfida in cui ci si lancia vuol dire comprendere il modo in cui esse agiscono e il perché, identificare i loro bisogni emotivi, le loro convinzioni sul mondo, e cosa è davvero importante per loro.</p> |
| <p>2. Definire</p> | <p>Definire vuol dire far emergere del senso dalle informazioni raccolte, sintetizzandole; al fine di avere un "problem statement", o un punto di vista. Questo lavoro porta a intuizioni che guideranno l'ideazione.</p> |
| <p>3. Ideare</p> | <p>Generare idee, nel modo più ampio possibile in termini di concetti e risultati. L'ideazione ispirerà le soluzioni e i prototipi.</p> |
| <p>4. Prototipare</p> | <p>Creare prototipi in modo iterativo, avvicinandosi progressivamente alla soluzione finale. Un prototipo, è qualsiasi cosa con cui un dato pubblico può interagire: una parete piena di post-it, un gadget, un gioco di ruolo, uno storyboard, un dispositivo nella sua versione embrionale, etc. Un prototipo anche molto semplice è sufficiente ad ottenere feedback da parte di utenti e colleghi.</p> |
| <p>5. Testare</p> | <p>Idealmente, il test dei prototipi avviene nei contesti reali i cui gli utenti operano. Se questo non è possibile, vengono ricreati contesti simulati.</p> |

1. Empathize




- ✎ **Esercizio:** Identificate il vostro utilizzatore potenziale precisando tutte le informazioni che possono essere utili al vostro processo di Design thinking (ad esempio: età, professione, localizzazione geografica, livello di studi, abitudini, etc.)

A large rectangular area for writing, framed by a red border. It contains a grid of horizontal lines for text entry.

2. Define

-   **Esercizio:** Elaborate una sintesi e una definizione del problema di design da risolvere, in poche righe, partendo dalla tematica generale “Tecnologie digitali per l’educazione e l’inclusione: valore aggiunto, rischi, impatti”.

3. Ideate

-    **Esercizio:** generate idee e immaginatene la realizzazione pratica al fine di elaborare più di una soluzione (la soluzione può essere un servizio, un progetto, un dispositivo, un’iniziativa, un evento, una formazione, etc.).

Soluzione n.1

Soluzione n.2

Soluzione n.3

4. Prototype



Esercizio: Provate a creare una o più *Journey map* ovvero il percorso passo dopo passo che la persona la quale *usufruirà del vostro servizio/parteciperà alle vostre iniziative/aderirà al vostro progetto/utilizzerà il vostro dispositivo* farà dal momento in cui ne “incontra” il prototipo.

Passo 1



Passo 2



Passo 3



Passo 4



Passo 5



5. Test



Esercizio: Compilate la tabella sottostante nel modo seguente:

- per ogni soluzione, identificate un titolo che ne riassume il contenuto
- per ogni soluzione attribuite un voto da 1 a 5 all'efficacia, alla fattibilità di realizzazione, alla scalabilità e al grado di innovazione
- comparate le votazioni per selezionare la soluzione migliore

| Titolo della soluzione | Efficacia | Fattibilità di realizzazione | Scalabilità | Innovazione |
|------------------------|-----------|------------------------------|-------------|-------------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

CONSIGLI PRATICI

Adottate un punto di vista da “beginner”, ovvero:

- **Liberatevi di ogni preconcetto**, poiché i preconcetti possono impedire l'empatia
- **Non giudicate**, ma limitatevi a considerare i comportamenti degli utilizzatori potenziali
- **Ponete domande su tutto**: chiedete anche quando pensate di aver capito, comportatevi come un bambino che continua a chiedere “perché” anche quando ha già ricevuto risposta ad un primo “perché”; questo vi aiuterà a capire come gli utilizzatori potenziali percepiscono il mondo
- **Siate curiosi**: meravigliatevi di ogni cosa, che questa sia familiare o meno, confortevole o meno
- **Identificate i pattern**: scova tematiche comuni o “fili rossi” tra le diverse conversazioni che avete avuto con gli utilizzatori potenziali
- **Ascoltate. Veramente.** Dimenticate la vostra agenda, immergetevi completamente in quello che il profilo dell'utilizzatore potenziale vi evoca pensando ad esempi concreti; non pensate a quale sarà la prossima cosa che dovrete dire
- **Generate idee senza vincolarvi da subito rispetto alla fattibilità.** Le buone idee possono essere lavorate e limate in un secondo momento; in un primo momento concentratevi sulla generazione di idee in sé