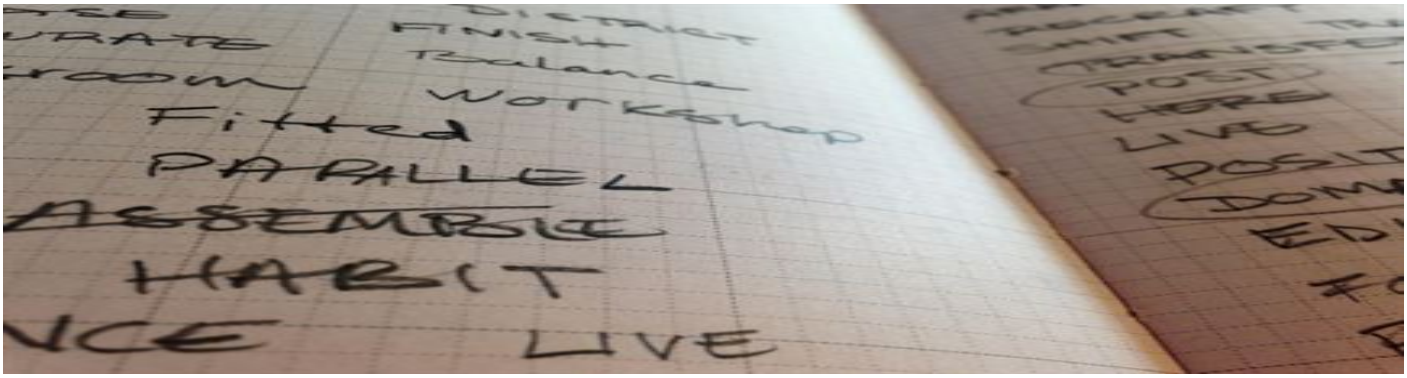
Come realizzare un progetto vincente?

di Paolo Franzese



Ecco come il progetto esce dalla tua matita!

Il primo passo per realizzare un progetto è quello di **mettere le nostre idee su carta** in modo da riuscire a comunicarle visivamente.

Lo schizzo di un progetto è lo strumento più immediato per collaborare con **team multifunzionali** e per fissare tutte le idee che possono venirci in mente nella prima fase della realizzazione di un prodotto, ottenendo un feedback immediato che ci consente di scartare le idee sbagliate prima di averle sviluppate troppo in profondità.

Lo schizzo deve saper comunicare, non deve essere bello, ma deve essere un mezzo di **comunicazione rapido, semplice ed efficace**. Il nostro cliente non dovrà essere attratto dai colori o da un particolare carattere usato, ma dovrà capire chiaramente le nostre idee.

Materiale per iniziare: munitevi di pennarelli neri con la punta di diverse misure il più grosso per evidenziare le parti che si devono distinguere, il medio per tracciare le forme principali e il più piccolo per i dettagli. Usa un marker grigio per ombreggiare le aree che devono essere in background e l'evidenziatore giallo per i punti focali.

Esercizi per iniziare: esercitiamoci a fare degli schizzi con un timer. Osserviamo una serie di schermate di un sito web per un secondo e cerchiamo di disegnare quello che ci ricordiamo nei successivi 5 secondi. Ciò allena il nostro cervello a cogliere ciò che ha catturato maggiormente la sua attenzione estrapolando concetti visivi di base come la vicinanza, la gerarchia e la dominanza.

Allenarsi ad ideare: lavorare su una scaletta di domande prestando loro un tempo non superiore a 10 minuti.

1. Qual è il problema? (fare uno schizzo del vostro utente e del problema da risolvere)
2. Come funziona la vostra idea per risolvere il problema? (disegnare l'utente che utilizza il vostro prodotto per risolvere il problema)
3. Come utilizzare il prodotto (fare 6 schizzi veloci della dimensione di un post-it di come l'utente possa interagire con il vostro prodotto o risolvere il problema con il vostro prodotto)
4. Votazione della proposta migliore. Se si lavora in gruppo votare il progetto migliore.

Tutti i contenuti sono sotto Licenza Creative Commons
Contatti +39 388 1020417 - info@imaginepaolo.com

5. Sviluppare con 5 schizzi veloci come il progetto migliore potrebbe essere espresso nell'interfaccia utente indicando solo le aree pertinenti al campo di applicazione che si sta esplorando. Scegliere lo schizzo più interessante.
6. Realizzare un'immagine dettagliata della vostra idea migliore utilizzando annotazioni per rendere chiaro ciò che potrebbe non esserlo, mantenendo sempre l'utente nel disegno perché ciò rafforza il motivo delle vostre scelte progettuali.
7. Disegnare il flusso: utilizzando il marker grigio e l'evidenziatore giallo richiamiamo le attenzioni su ciò che sullo schermo dovrebbe apparire prima e ciò che dovrebbe mostrarsi dopo prestando attenzione sulle sezioni importanti, su ciò che è in corso, su ciò che interagisce e con cosa interagisce.

Il lavoro **non dovrebbe richiedere più di 45 minuti** ed è un modo sensazionale per riuscire a mettere giù le vostre idee rapidamente e comunicarle nel modo più efficace e veloce.

Da un articolo scritto da Paolo Franzese il 19 Settembre 2014

Tutti i contenuti sono sotto Licenza Creative Commons
Contatti +39 388 1020417 - info@imaginepaolo.com