



Facoltà del design
Open lecture Design of the other Things
anno accademico '10-'11

Docente: **Stefano Maffei**

Cultori: **Massimo Bianchini|Ursula Borroni|Beatrice Villari**

D - Cloud

Amandolese Daniela

Difonzo Alessandro

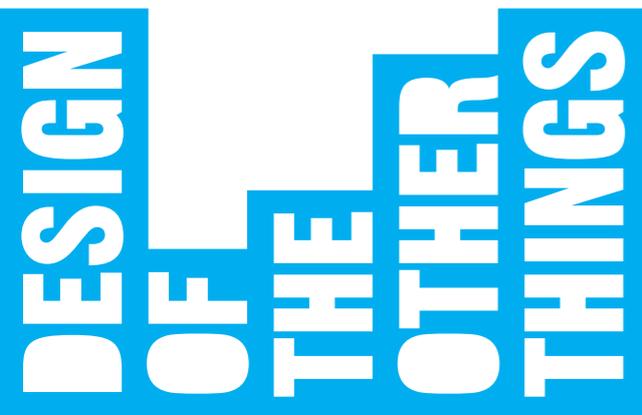
Mainente Elisa

Napoli Marco

Salvioni Ilaria

Saviotti Federica

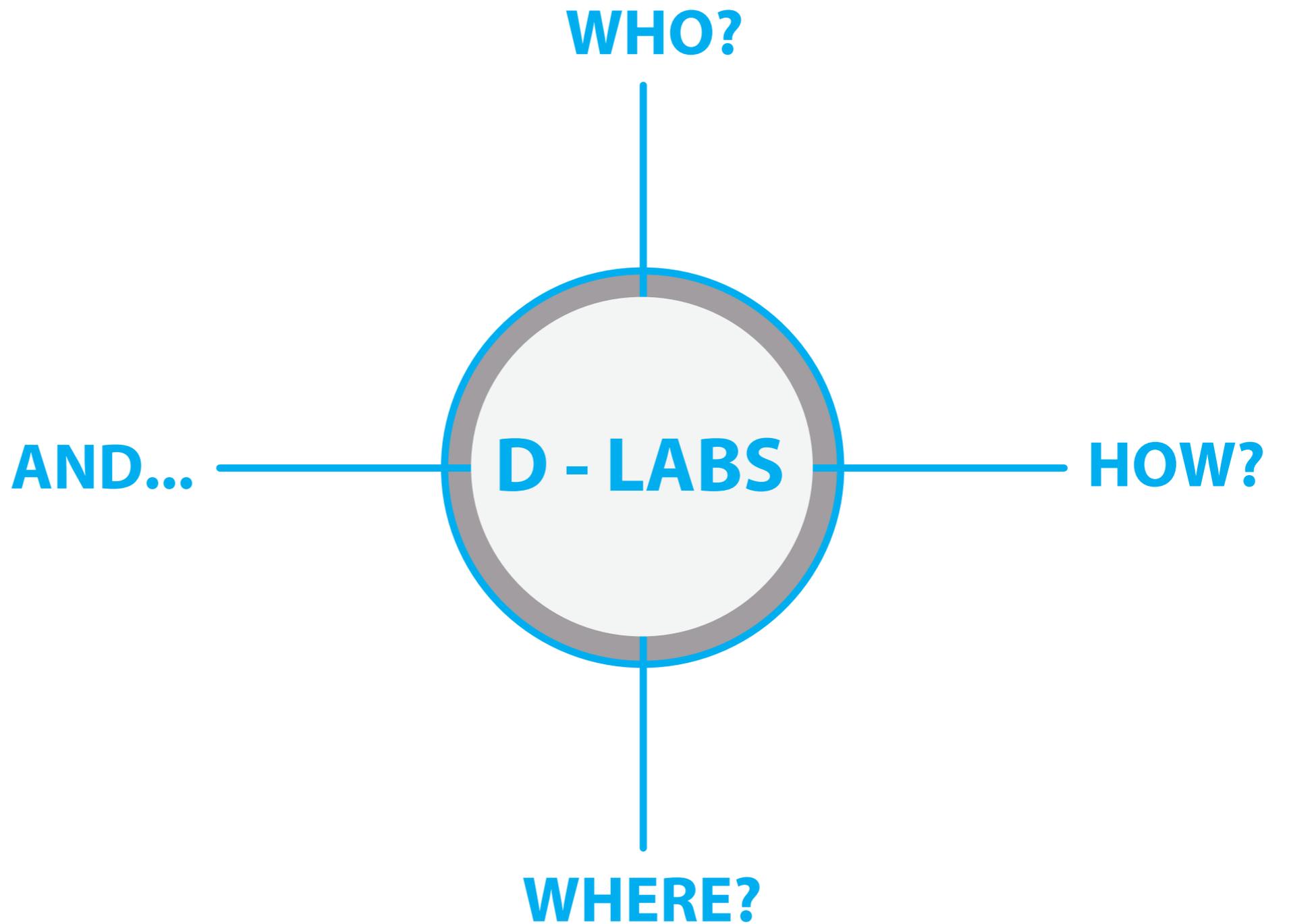
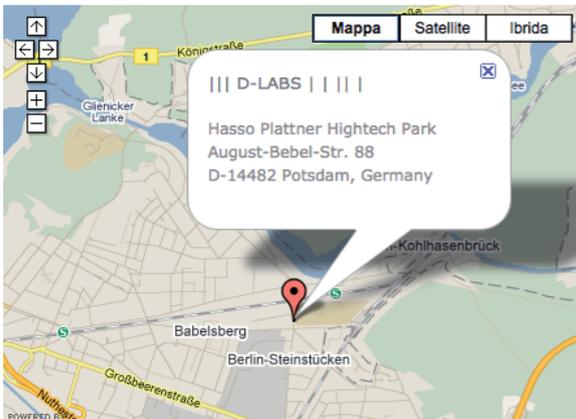
Caso Digitale : IL DESIGN THINKING PER LO SVILUPPO DI SOFTWARE



1.

D - LABS

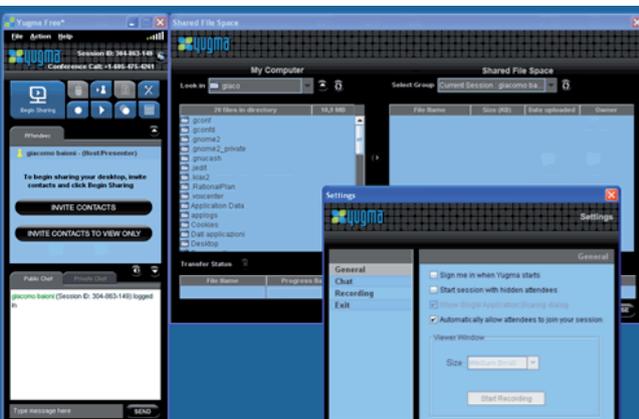
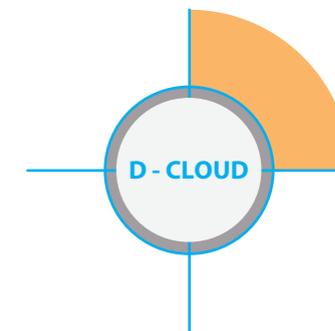
Introduzione



DESIGN
OF
THE
OTHER
THINGS

2.

WHO? Azienda & mission



DESIGN
OF
THE
OTHER
THINGS

D - LABS, acronimo di **Design Laboratories**

Studio di progettazione e sviluppo concept software per l'industria dell'Information Technology.

Sede a Potsdam.

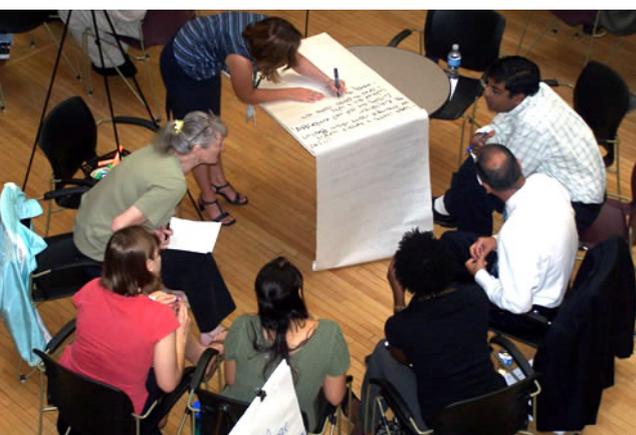
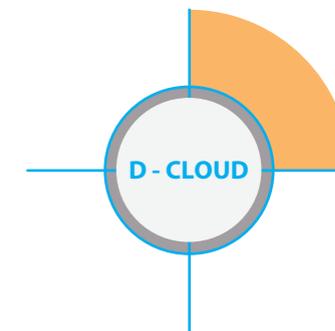
Fondato nel 2006.

25 dipendenti.

-
- Creazione di software concepts per l'utente, includendo il fattore economico/finanziario e le limitazioni tecniche.
 - Offerta di professionalità e competenza nello sviluppo di nuovi software od ottimizzazione di quelli già esistenti.
 - Procurare una visione efficace della domanda di mercato ed estrapolare le esigenze dell'utente finale.
 - Possibilità di consegnare prototipi e/o blueprints per soluzioni efficaci di software che gli sviluppatori dei committenti possono elaborare.

3.

WHO? Smart groups



DESIGN
OF
THE
OTHER
THINGS

Team di esperti che dialogano attraverso una stretta **collaborazione** interdisciplinare.

Insieme di persone afferenti da **diverse aree di competenza** come psicologia, sociologia, design, software engineering, computer science e business administration.

Organizzazione interna D - LABS in tre laboratori.

- **User Research:**

“Gli obiettivi degli utenti sono spesso differenti da quelli che potremmo aspettarci. Per questo motivo è necessaria la profonda ricerca sugli utenti.”

- **Interaction Design:**

“Gli interaction designers trasformano i risultati delle ricerche sugli utenti in concepts interattivi, definendo comportamento e aspetto del software.”

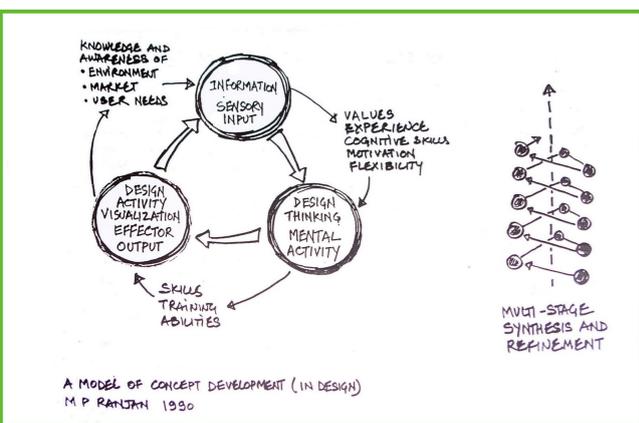
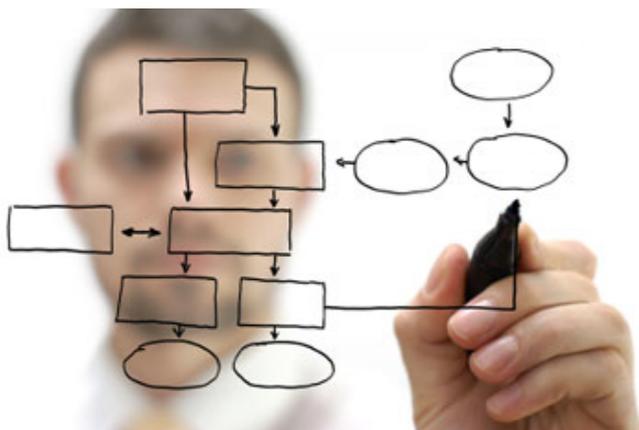
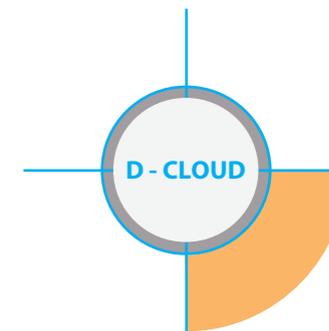
- **User Interface Development:**

“Gli sviluppatori UI convertono i concept dei software in realtà tangibili, attraverso realizzazione e implementazione di prototipi interattivi.”

4.

HOW?

Putting people first



DESIGN
OF
THE
OTHER
THINGS

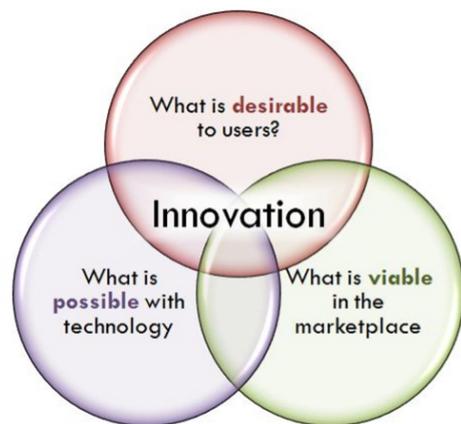
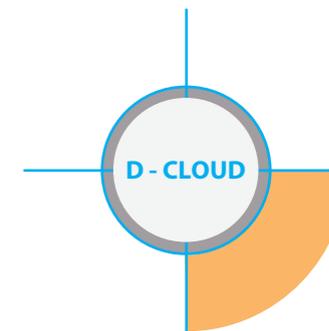
Il **DLI** (Design Led Innovation) come approccio per una progettazione focalizzata sull'utente finale, sui suoi bisogni e comportamenti, piuttosto che sulle caratteristiche tecnico/prestazionali del prodotto in sé.

-
- I concept sviluppati sono tecnicamente realizzabili?
 - Come lavorano e si approcciano realmente gli utenti finali?
 - Come dovrebbe essere organizzato il processo di lavoro?
 - Cosa esalta e cosa invece annoia gli utenti finali?
 - Come si può supportare in maniera più efficace il loro lavoro?
 - Questi concept supportano e incrementano la business strategy del committente?
 - I concept sono imperniati sui reali bisogni dell'utente finale e sulle sue richieste?

5.

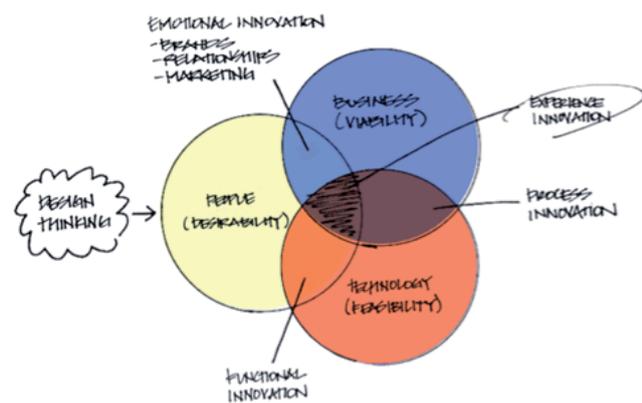
HOW?

Converting needs into demands

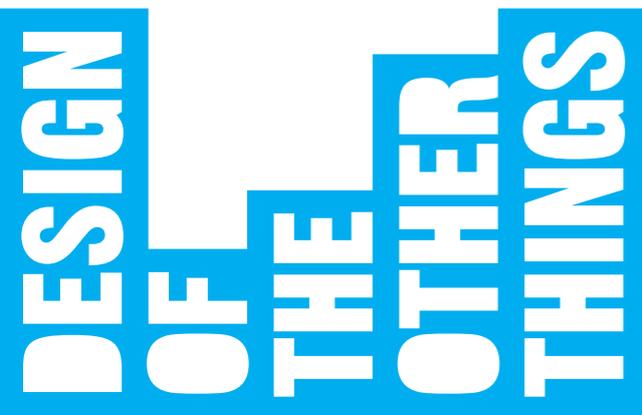
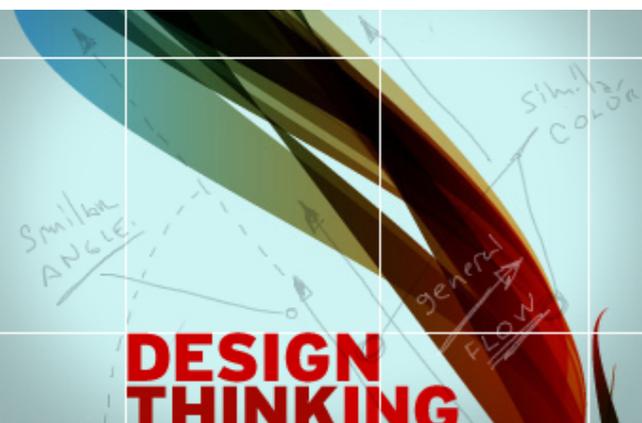


Approccio interrogativo e critico, rispondendo alle domande / linee guida con altre domande, osservando ed ascoltando attentamente gli utenti finali.

Attenzione a criteri come domanda di mercato, trend futuri e requisiti tecnologici con una mentalità improntata al **visual thinking**.



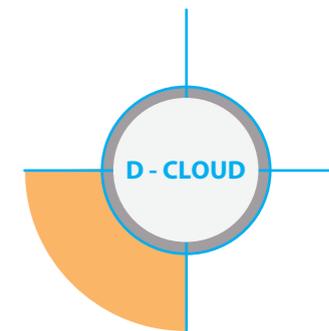
- **Visione a 360°:** osservare gli utenti finali per capire come essi si comportano e pensano; individuazione bisogni (latenti e non).
- **Sintesi:** organizzazione, valutazione e confronto dati con gli schemi di comportamento e gli obiettivi condivisi dalla categoria di utenti finali che approccerà col software. Storytelling & personas.
- **Ideazione:** scenari, use cases, storyboard e prototipi rendono tangibili le prime idee. Frequenti sessioni di prova con gli utenti finali per individuazione errori e dettagli mancanti.
- **Conferma:** realizzazione di prototipi per di valutare il design, l'usabilità e le problematiche tecniche prima di fare investimenti importanti.



6.

WHERE?

Smart environment



Gli spazi creati all'interno dei D - LABS sono concepiti appositamente in maniera intelligente e funzionale al lavoro che vi si deve svolgere all'interno.

L'attività progettuale viene così favorita ed indirizzata verso un **atteggiamento ottimistico**, positivo.

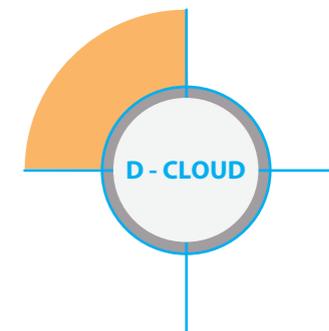
Attenzione a criteri come domanda di mercato, trend futuri e requisiti tecnologici con una mentalità improntata al **visual thinking**.

Al loro interno tutti gli esperti quali ricercatori sugli utenti, interaction designers e sviluppatori di interfacce utente possono collaborare in **spazi aperti**, creando un terreno fertile per lo sviluppo dei concept.

Con questa tipologia di spazi si può comunicare insieme con lo stesso linguaggio, **condividendo** la conoscenza della propria area di competenza con gli altri ed integrarla con le competenze altrui, per poter possedere una visione poliedrica ed eclettica del progetto.

**DESIGN
OF
THE
OTHER
THINGS**





D - LABS offrono la possibilità di partecipare ad un'esperienza formativa, attraverso una serie di workshop, nei quali l'azienda condivide ed insegna il proprio know-how progettuale per lo sviluppo di software innovativi e incentrati sull'utente finale.

- **User Research:** tecniche consolidate di intervista o dialogo per elicitare i bisogni dell'utente finale.
- **Persona Power:** il lavoro e lo sviluppo del concept a partire dall'analisi di User Groups e Use Cases.
- **Brainstorming & Co:** la tecnica creativa per antonomasia, per scaricare tutte le idee ed analizzarle.
- **Rapid Prototyping:** come comunicare le idee ed i concept in maniera semplice, veloce e dai costi contenuti.

Un Blog online permette di potersi informare sulle ultime novità nel campo dell'Information Technology e dello sviluppo software accedendo ad una serie di brevi saggi, articoli o recensioni divise per categorie.

8.

PILLS

Jörn Hartwig

**“ D-LABS wants to involve the end user from the very beginning...
the idea is to bring design from the outside to the inside of the software. ”**

Jörn Hartwig _ D - LABS CEO

**DESIGN
OF
THE
OTHER
THINGS**

GRAZIE.