



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

Intro

Chi sono, cosa fanno?

D - LABS, acronimo di Design Laboratories, è uno studio di progettazione e sviluppo per l'industria dell'Information Technology. Ha sede a Potsdam, vicino Berlino, è stato fondato nel 2006 ed è composto da 25 dipendenti.

Ai D-LABS si sviluppano concept di software basati sulla reale immedesimazione dell'utente finale, attraverso osservazione ed interviste che aiutano a raccogliere dati importantissimi. In questo modo si arriva ad una chiara identificazione di come il "software ideale" deve funzionare ed essere utilizzato dall'utente finale.

Per arrivare a questi risultati il team dei D - LABS è composto da esperti di differenti aree di specializzazione che lavorano assieme non solo fisicamente, seduti attorno ad un tavolo in una stanza, ma anche psicologicamente, attraverso un forte scambio di informazioni ed un atteggiamento inclusivo. Il progetto viene sviluppato seguendo un processo incentrato sulla domanda "what does the end user really expect?"

In sintesi i punti chiave del lavoro in D - LABS:

- Creazione di software concepts che soddisfano ed incoraggiano l'utente, includendo il fattore economico (fondamentale per l'azienda) 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.

Dal 2006 i D - LABS hanno collaborato con svariati committenti (come SAP , TÜV Nord e Facton) aiutandoli a migliorare il loro business attraverso la progettazione di soluzioni interattive funzionali ed efficaci.

DESIGN
OF
THE
OTHER
THINGS



2. SMART GROUP

I laboratori di D-LABS

Una collaborazione interdisciplinare.

Alla base di ogni progetto D - LABS lavora un team di esperti che dialogano attraverso una stretta collaborazione interdisciplinare. Il giusto equilibrio integrativo di tutti i componenti del team è dato da un insieme di persone afferenti da diverse aree di competenza come psicologia, sociologia, design, software engineering, computer science e business administration.

Tutto il team lavora duramente per progettare il software più efficace e adatto al committente. Per questo motivo l'organizzazione interna D - LABS prevede tre differenti 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 condotta in questo studio."
- Interaction Design:
"Gli interaction designers trasformano i risultati delle ricerche sugli utenti in concepts di interazione di alto livello, definendo in preciso e dettagliato piano del comportamento e dell'aspetto che il software avrà."
- User Interface Development:
"Gli sviluppatori delle interfacce utente di D - LABS sono gli esperti che convertono i concept dei software in realtà tangibili, attraverso la realizzazione e l'implementazione di prototipi interattivi."

All'interno delle dinamiche interattive di questi tre grandi "organi" dell'azienda, i project directors coordinano gli esperti dei differenti laboratori al fine di creare un concept coerente ed affine alle specifiche di progetto richieste dal committente.

Tutti i componenti dei laboratori, ed i tre laboratori stessi, cooperano strettamente assieme comunicando ed integrando le proprie competenze e le differenti prospettive di progetto per ottenere i concept più innovativi ed efficaci.

DESIGN
OF
THE
OTHER
THINGS



3. PUTTING PEOPLE FIRST

Il DLI come strategia di successo

Principi, linee guida e benefici.

Gli utenti finali diventano il fulcro di sviluppo ed il punto centrale ai D - LABS.

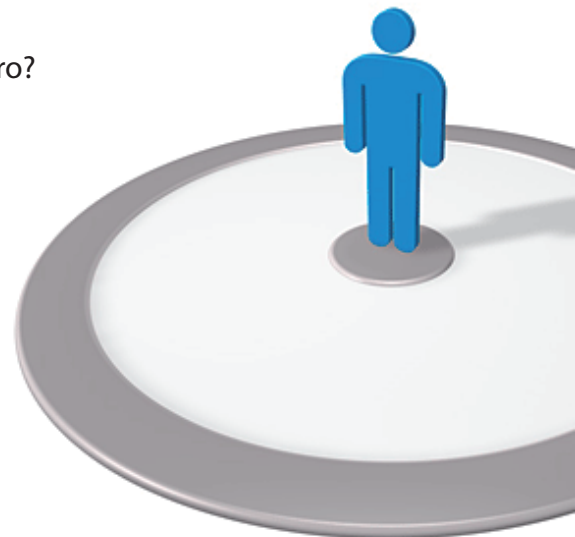
DLI, acronimo di Design Led Innovation, è un approccio di progetto che differisce dai metodi tradizionali di sviluppo dei software. Invece di concentrarsi esclusivamente sulle caratteristiche tecniche del software in sé, la progettazione e lo sviluppo vengono focalizzati sull'utente finale, sui suoi bisogni e i suoi desideri, considerando allo stesso tempo anche il frangente degli obiettivi economici del committente e le restrizioni tecniche da osservare.

In sintesi, attraverso questo approccio progettuale si possono ottenere benefici come:

- Massima competitività del software sviluppato all'interno del mercato di riferimento.
- Incremento delle vendite del software per un maggior volume di entrate.
- Produzione rapida di un software "market-ready" al passo con le dinamiche di mercato.
- Minimizzazione dei rischi di investimenti sbagliati, rischiosi o non produttivi.

Il metodo DLI tiene sempre come fattori fondanti per l'approccio al progetto alcune domande / linee guida:

- I concept sviluppati sono tecnicamente realizzabili?
- Questi concept supportano e incrementano la business strategy del committente?
- I concept sono imperniati sui reali bisogni dell'utente finale e sulle sue richieste?
- Come lavorano e si avvicinano 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?



4. CONVERTING NEEDS INTO DEMAND

Una struttura per l'approccio creativo

Processo e metodo per progettare l'innovazione.

Per risolvere innovativamente ed intervenire in maniera efficace, il team di esperti di D - LABS si pone con un atteggiamento interrogativo e critico, rispondendo alle domande / linee guida con altre domande, osservando ed ascoltando attentamente gli utenti finali attraverso numerosi metodi. Allo stesso tempo vengono costantemente tenuti in considerazione criteri come domanda di mercato, trend futuri e requisiti tecnologici con una mentalità improntata al **visual thinking**.

Come risultato si hanno una serie di concept intuitivi e apprezzabili dagli utenti finali, che descrivono il software del prodotto/servizio.

L'intero processo è una fusione, un'integrazione di tecniche consolidate che assicurano il successo ai committenti di D - LABS. Ogni processo si basa su precise tecniche di azione e porta determinati vantaggi:

- **Visione a 360°:** Attraverso strumenti quantitativi e qualitativi gli esperti osservano gli utenti finali per capire come essi si comportano e pensano. Da ciò deriva l'individuazione efficace dei loro bisogni. I vantaggi che ne derivano sono l'aumento del margine di competitività attraverso la conoscenza degli utenti finali e la comprensione di bisogni e caratteristiche all'interno del mercato.
- **Sintesi:** a questo punto i dati raccolti nella fase iniziale vengono organizzati, valutati e confrontati con gli schemi di comportamento e gli obiettivi condivisi dalla categoria di utenti finali che approccerà col software. Attraverso lo storytelling e le personas vengono delineate le caratteristiche per il concept del software. I vantaggi di questa operazione sono la focalizzazione sulle caratteristiche più idonee al software in sviluppo e l'organizzazione della ricerca sugli utenti in termini di come essi possono beneficiare al meglio del prodotto.
- **Ideazione:** Attraverso scenari, use cases, storyboard e prototipi si iniziano a materializzare le prime idee. Le frequenti sessioni di prova con gli utenti finali permettono di evitare errori di interfaccia o dettagli mancanti. In questo modo i concept sono sempre all'altezza delle richieste ed prodotti saranno in linea con i tempi, dotati di un'estetica ed un design intuitivo ed apprezzabile.
- **Conferma:** La realizzazione di prototipi permette di valutare il design, l'usabilità e le problematiche tecniche prima di investire inutilmente tremende quantità di tempo e denaro. I test di usabilità e la valutazione da parte di esperti assicura il raggiungimento degli obiettivi.



5. SMART ENVIRONMENT

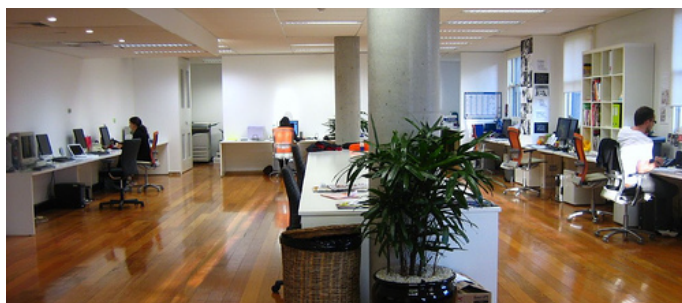
I laboratori D - LABS

Un ambiente ideale e stimolante per il proferire delle idee.

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 positivo, ottimistico.

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, per poter possedere una visione poliedrica ed eclettica del progetto.



Il Design Thinking per lo sviluppo di software

Link utili

- <http://www.d-labs.com>
- http://www.hpi.uni-potsdam.de/d_school/home.html

Video utili

- <http://www.youtube.com/watch?v=Rip3JvZmoiY>
(intervista a Jörn Hartwig, CEO di D - LABS)

simplicity works

D-LABS

[ABOUT US](#)

[SERVICES](#)

[REFERENCES](#)

[BLOG](#)

[CONTACT](#)

**DESIGN
OF
THE
OTHER
THINGS**