

USER CENTERED DESIGN

LO **USER CENTERED DESIGN** È UN APPROCCIO DI PROGETTO CHE RITIENE GLI UTENTI FONDAMENTALI NON SOLO PER LA VALUTAZIONE DI UN PROGETTO E LA SUA USABILITÀ, MA ANCHE PER LA SUA PROGETTAZIONE.

L'OBIETTIVO È DI FACILITARE IL PROGETTISTA A COMPRENDERE AL MEGLIO L'UTILIZZO DEI PRODOTTI DA PARTE DEGLI UTENTI.

APPROCCIO

L'APPROCCIO PROGETTUALE SI BASA PRINCIPALMENTE SU CINQUE FASI:

COMPRENSIONE:

_DELLE ATTIVITÀ DEGLI UTENTI

PROGETTO:

_DEFINIZIONE DEGLI OBIETTIVI DI PROGETTO

PROTOTIPAZIONE:

_REALIZZAZIONE DI PROTOTIPI PER LA VERIFICA

VALUTAZIONE E VERIFICA:

_VALUTAZIONE DEL PROGETTO/PROCESSO

USER DRIVEN INNOVATION

LA **USER DRIVEN INNOVATION**, È UN NUOVO METODO DI PROGETTAZIONE "SFRUTTA" GLI UTENTI IN PRIMA PERSONA GIÀ NELLA FASE DI PROGETTAZIONE.

IN QUESTO PROCESSO GLI USERS SONO UN PUNTO DI PARTENZA PER GENERARE NUOVE IDEE.

"CUSTOMERS AS INNOVATORS" COME AFFERMA VON HIPPEL È UN SERVIZIO CHE VINCE PERCHÉ VIENE VALORIZZATA LA CORE COMPETENCE ASCOLTANDO I CLIENTI

METODO

PER METTERE IN ATTO UN METODO PROGETTUALE DI QUEST TIPO È NECESSARIO DECIDERE GLI STRUMENTI ATTI ALL'OSSERVAZIONE E ALLA PROGETTAZIONE.

E' NECESSARIO A QUESTO AVVISO:

_COSTRUIRE UNO STRUMENTARIO DI INDAGINE (QUESTIONARIO, PROVE DI USABILITÀ, ECC.)

_COSTRUIRE UN METODO DI OSSERVAZIONE (FOTO, VIDEO, ECC.)

_COSTRUIRE UNA SINTESI DEI DATI RACCOLTI (RIASSUNTO SCRITTO, SCHEMI, ECC.)

E' FONDAMENTALE COME PRESUPPOSTO A QUESTO METODO DI RICERCA E DI PROGETTAZIONE COMPRENDERE L'ESPERIENZA QUOTIDIANA DEGLI UTENTI.