

Interazioni: Aspettativa vs. Realtà

Dall'analisi dei requisiti alla prototipazione e dallo sviluppo di una libreria di componenti alla produzione.

Cosa potrà mai andare storto?

Cos'è una **interazione?**

Azione, reazione, influenza reciproca di cause, fenomeni, forze, elementi, sostanze, agenti naturali, fisici, chimici, e, per estens., psicologici e sociali.

Problemi di **etichetta** e d'**immagine**

*Quando una **buona idea**
diventa **un'idea non sfruttata***

Così vicini così lontani

*Quando il progetto **parte** ma
nel tempo cambiano **le specifiche***

Il Demiurgo

*Quando il progetto
scende dall'alto*

Il complesso del Messia

*Quando l'interlocutore
si riferisce ad un **volere divino**
da compiere*

**A prodotti disfunzionali
corrispondono organizzazioni
disfunzionali**

J.Kolko

Collaborazione **Radicale**

*Persone come **valore**
e approccio basato sul **consenso***

Quando coinvolgere il cliente

Chi coinvolgere
Quando coinvolgere
Cosa proporre

Un nuovo tipo di **designer**

*Focus, imparzialità, ottimismo
ma soprattutto **fiducia** (reciproca)*

Definizione **contenuti**

*Strategie
top-down e
bottom-up*

Strumenti fondamentali

Mappe

Sketching

Personas & scenari

Storie

Prototipazione e feedback

Partire dalla carta

Dare **forma**

*Tutto è **semplice**
tutto è **complicato***

Cosa può andare
storto?

Niente :)

Intranet Information Architecture

Giacomo Mason

I libri della UXU UXUniversity

Radical Collaboration

Maria Cristina Lavazza

I libri della UXU UXUniversity

Sense-making

Luca Rosati

I libri della UXU UXUniversity

Grazie!

Andrea Gadaldi

UX Designer

@mrbeastcorp