

---

# Workshop 6

**from Lo-Fi to Mid-Fi**

---

---

# Ampiezza

---

- ❖ L' "ampiezza" di un prototipo si riferisce alla quantità di funzionalità del prodotto rappresentate nel prototipo:
  - un prototipo molto stretto rappresenta solo una singola funzione
  - un prototipo ampio rappresenta tutte le funzionalità previste
  - i prototipi dovrebbero generalmente coprire le attività di base

---

# Profondità

---

- ❖ La "profondità" di un prototipo si riferisce alla quantità della parte di backend è funzionale e quanto questa sia la robustezza:
  - un prototipo molto superficiale non ha backend ed è pensato per rispondere ad un input ideale dell'utente
  - un prototipo profondo ha della logica
  - la profondità influisce sulla quantità di esplorazione del prototipo da parte dell'utente

---

# Aspetto

---

- ❖ L' "aspetto" è la caratteristica strettamente associata alla fedeltà del prototipo
- ❖ Si riferisce a quanto accuratamente un prototipo rappresenta l'aspetto previsto del prodotto, tra cui font, i colori e la grafica

---

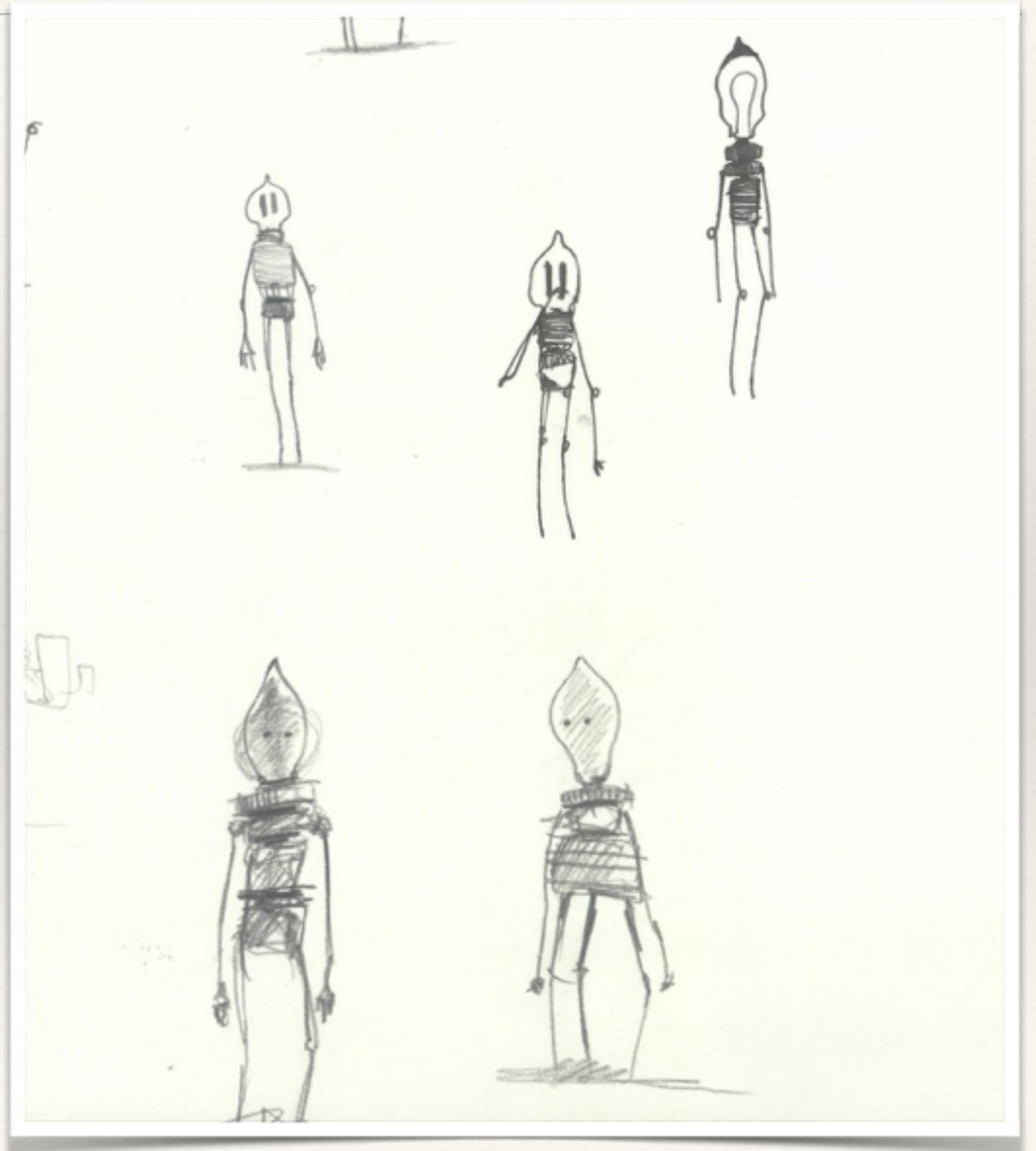
# Interazione

---

- ❖ Il livello di "interazione" si riferisce a come il prototipo gestisce l'input e l'output
- ❖ Ad esempio, è possibile creare un prototipo digitale per un'applicazione Android che gira sul computer e risponde a input mouse e tastiera
- ❖ Non confondere l'interazione con la profondità!

# da Lo-Fi

- ❖ bassa richiesta di risorse
- ❖ basso costo di modifica
- ❖ rapida valutazione del prodotto  
=> commenti da parte degli utenti già nelle fasi iniziali del progetto
- ❖ no tunnel vision
- ❖ concentrazione sui requisiti utente

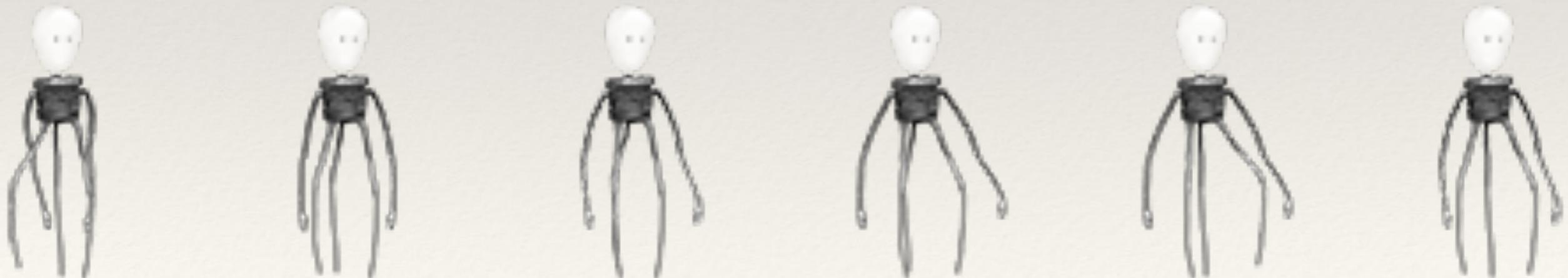


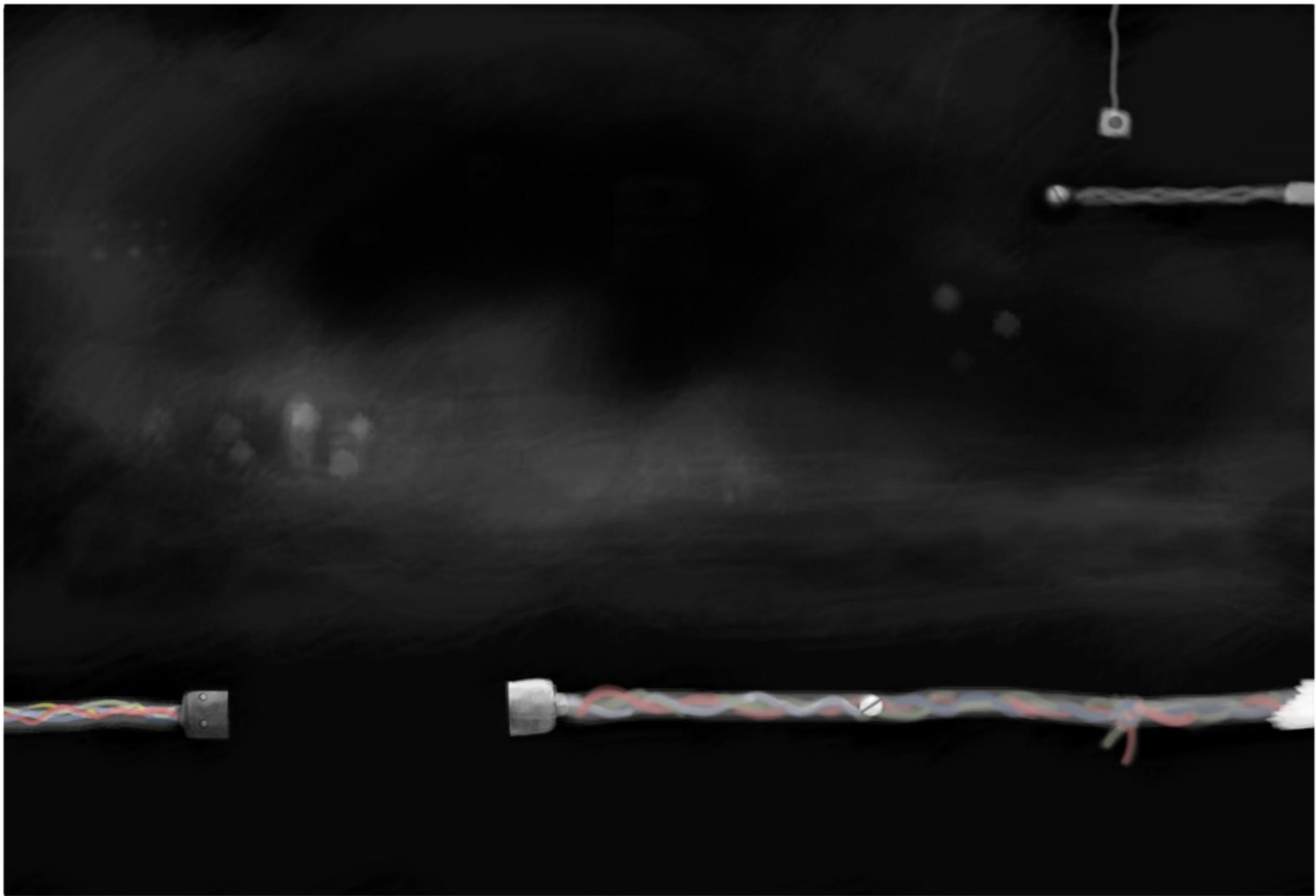
---

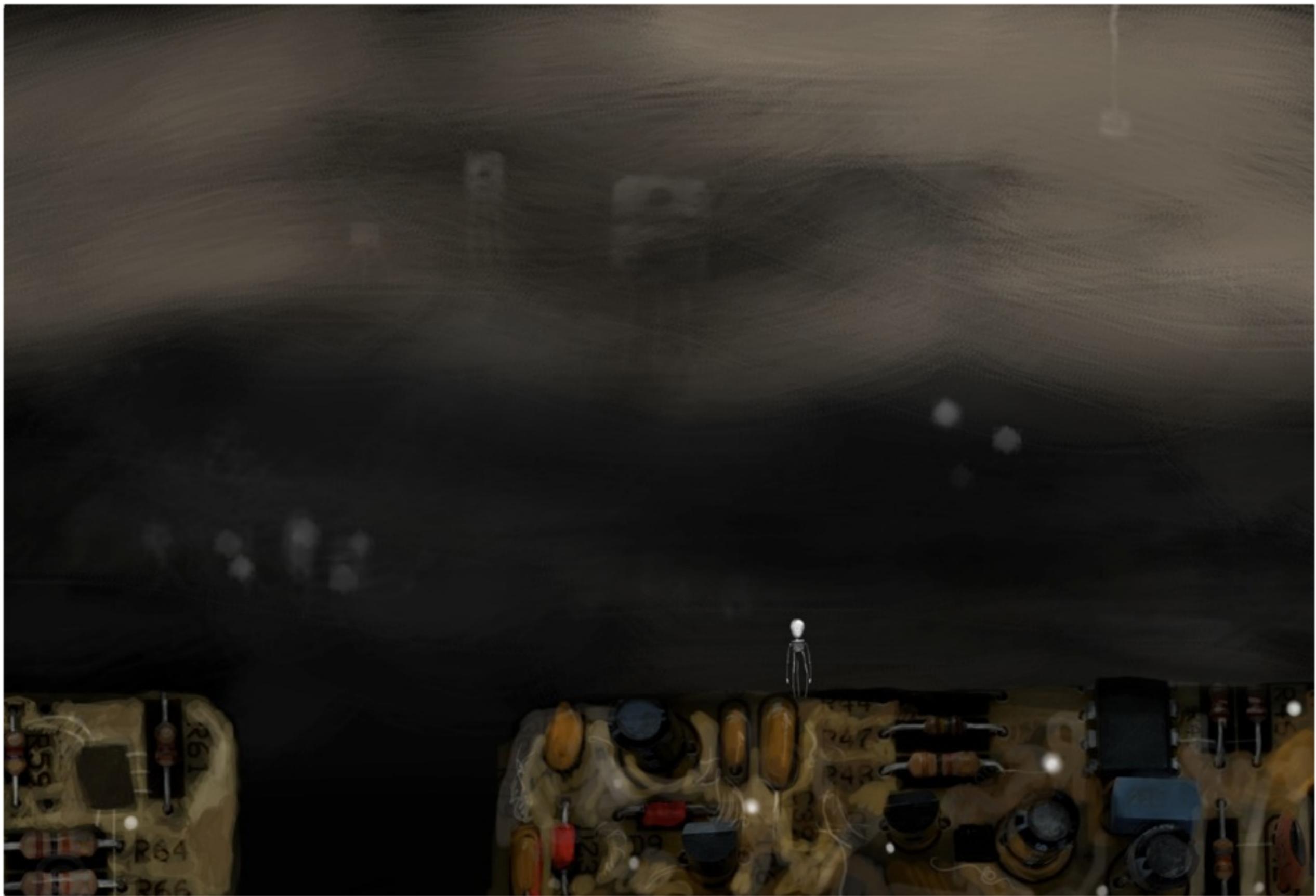
# a Mid-Fi

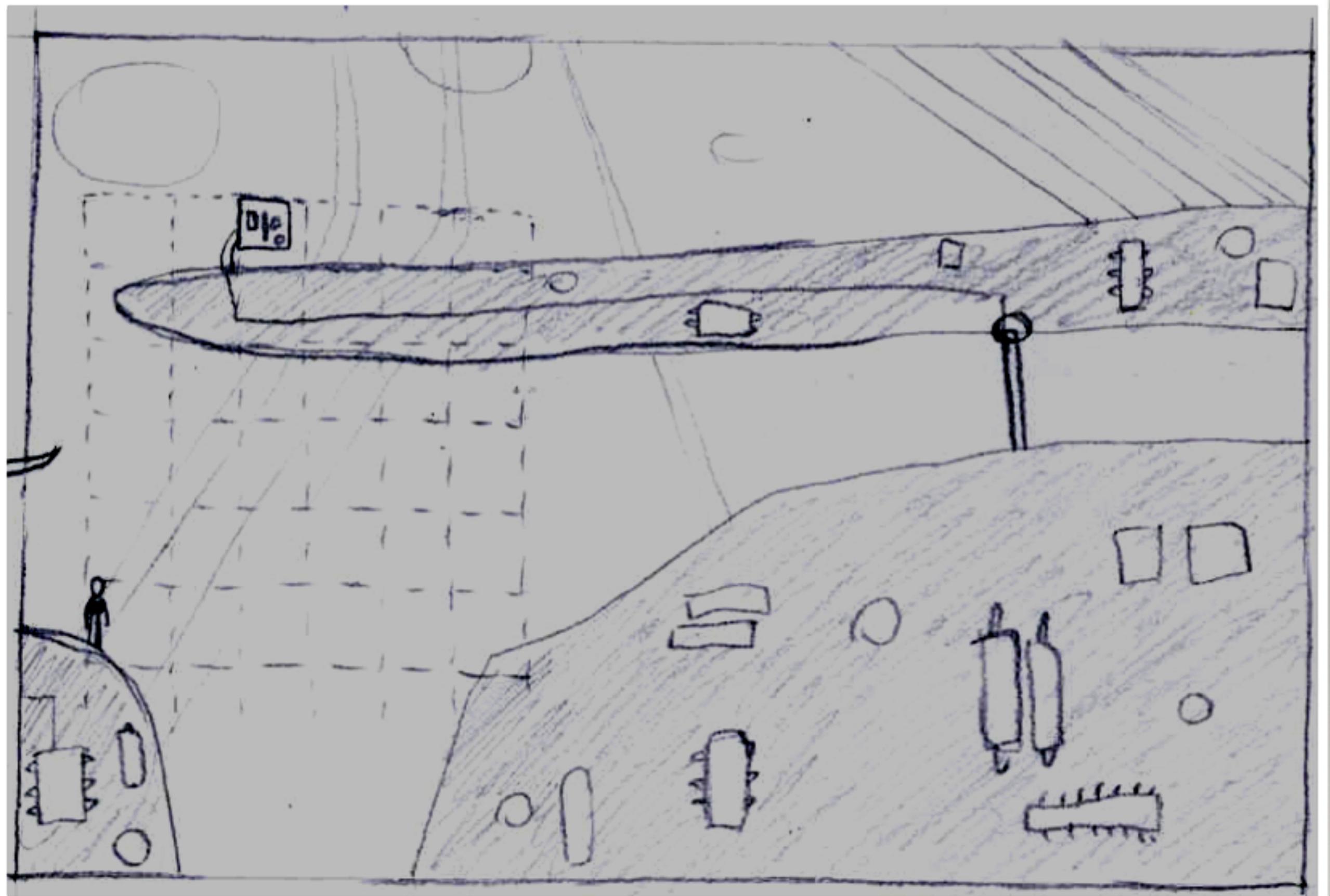
---

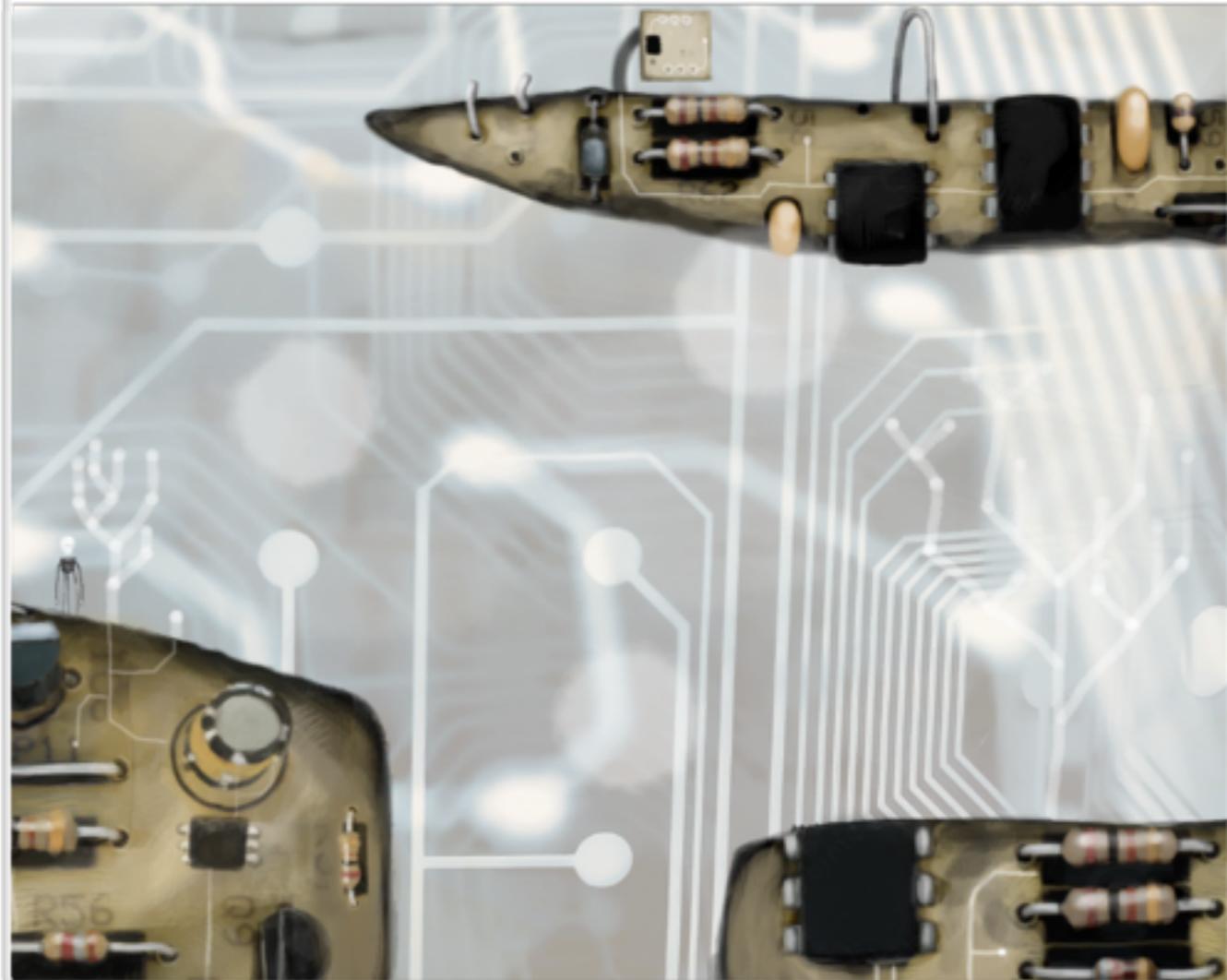
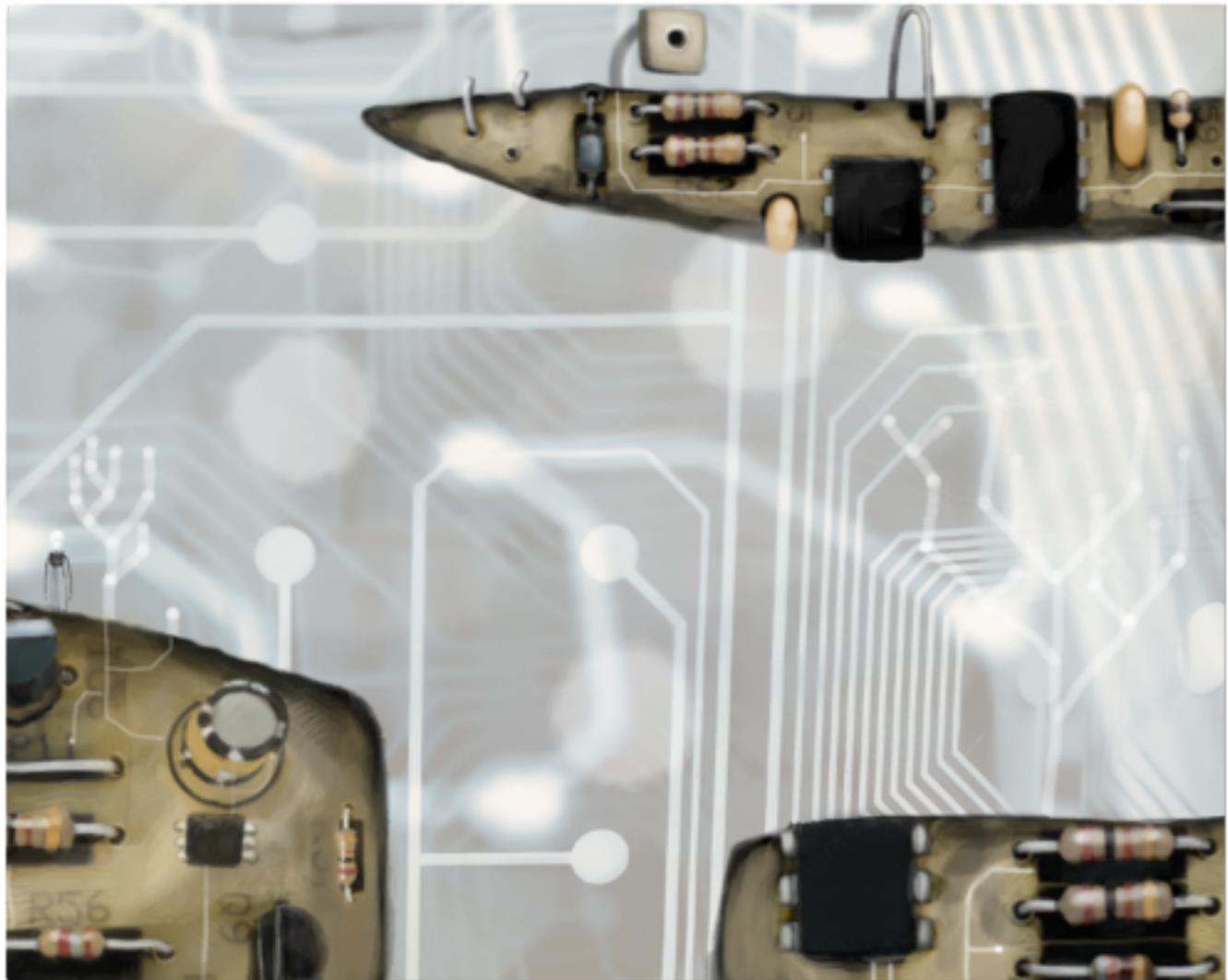
- ❖ si perde un po' dei vantaggi del Lo-Fi
- ❖ più chiarezza riguardo al prodotto finale
- ❖ più facile visualizzare le decisioni su meccaniche, tecnologia, ...  
=> visualizzare anche le lacune

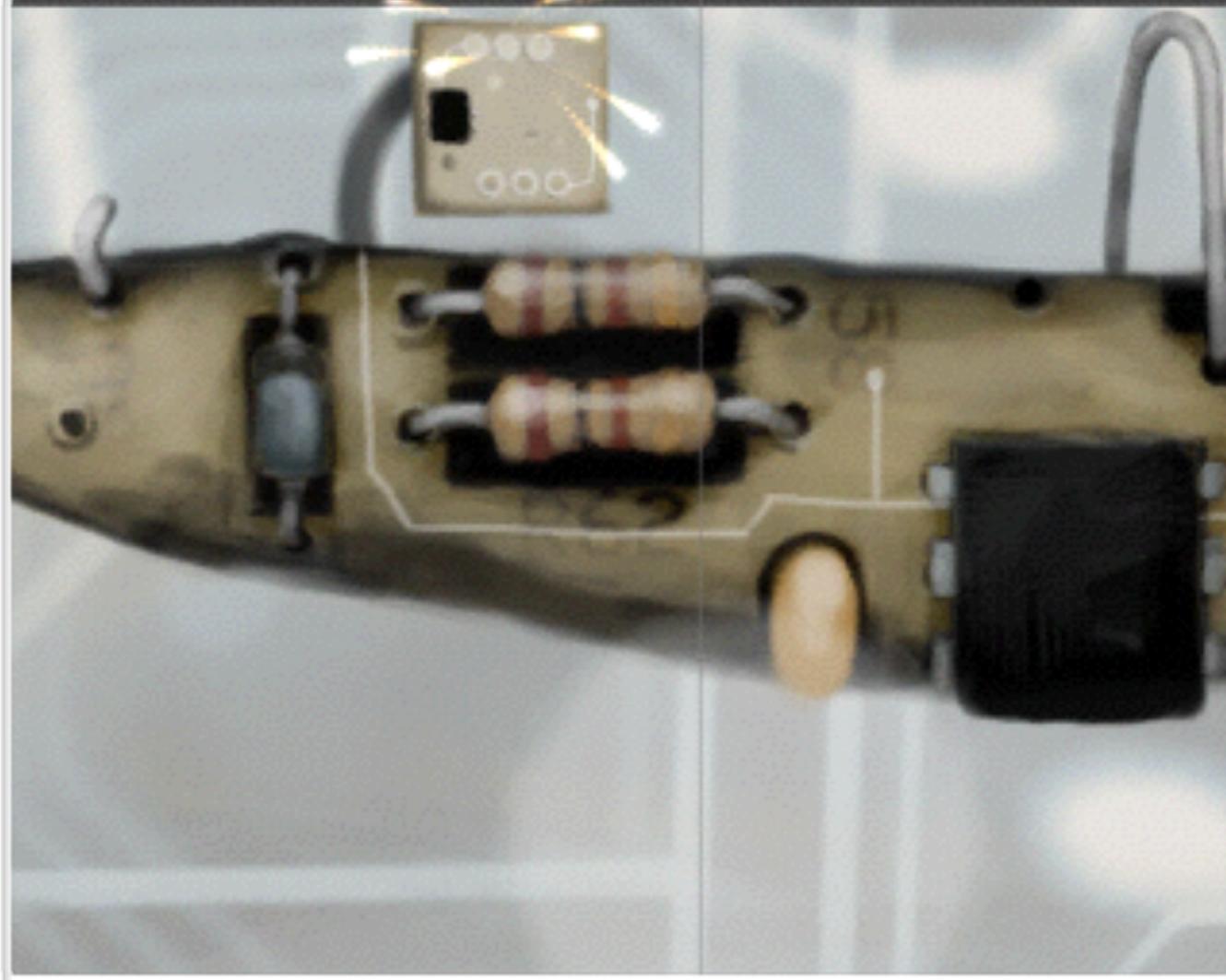
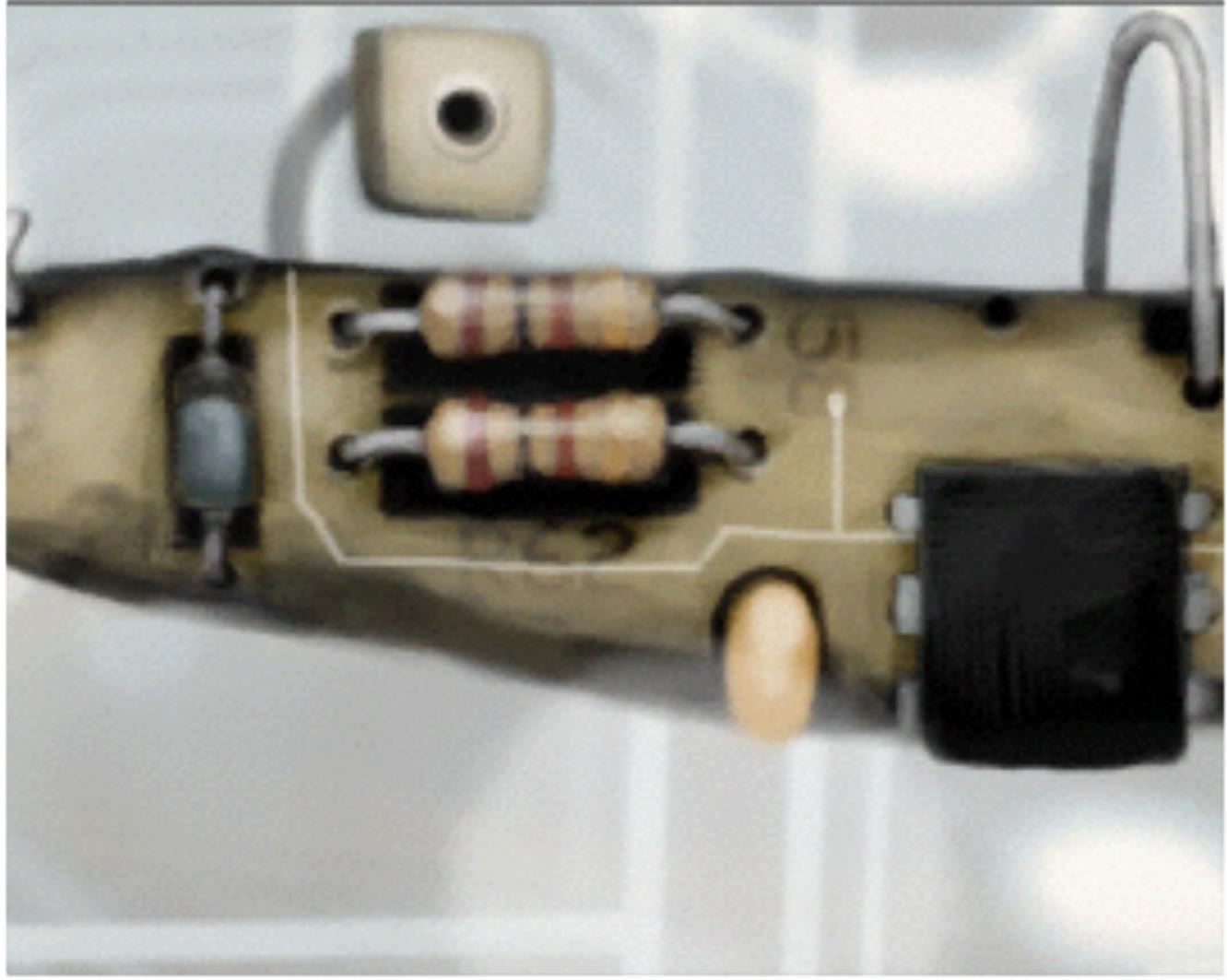




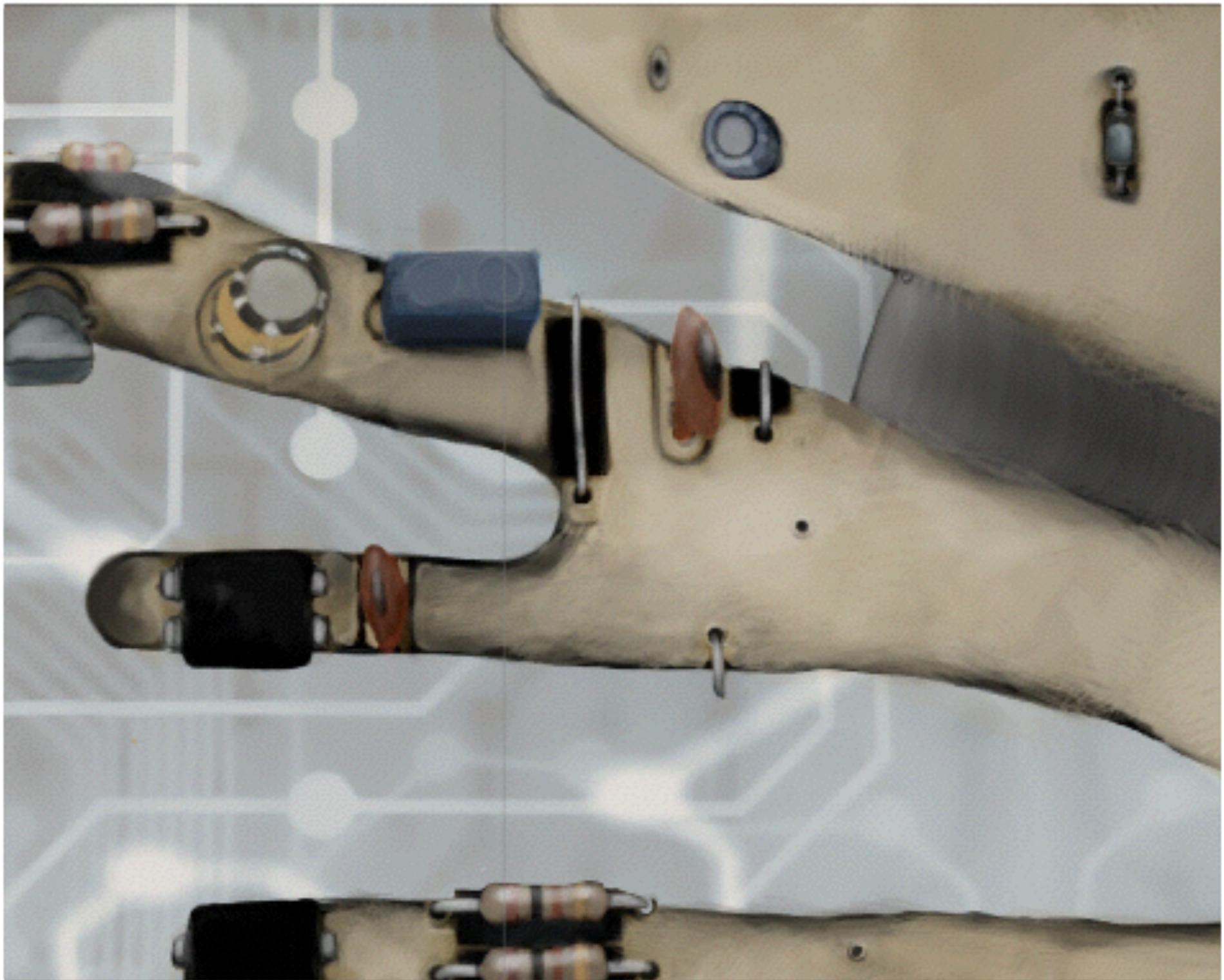


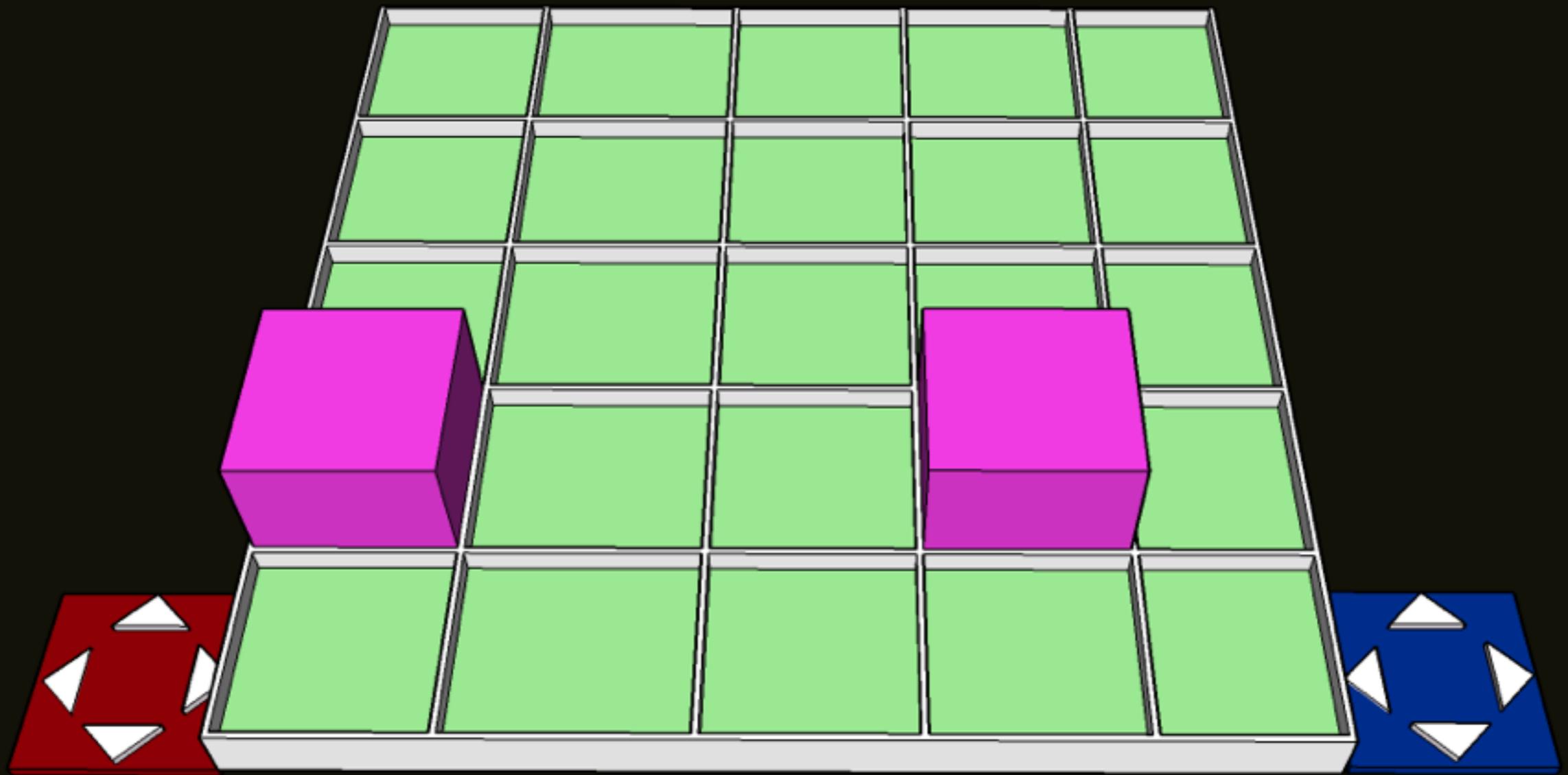


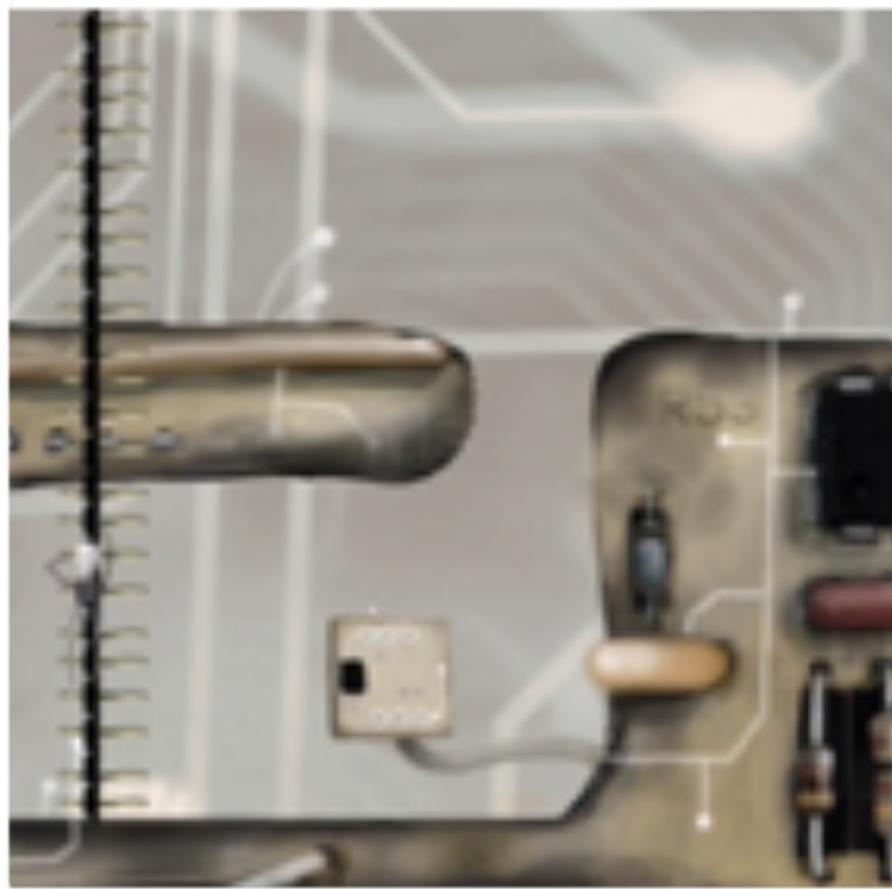
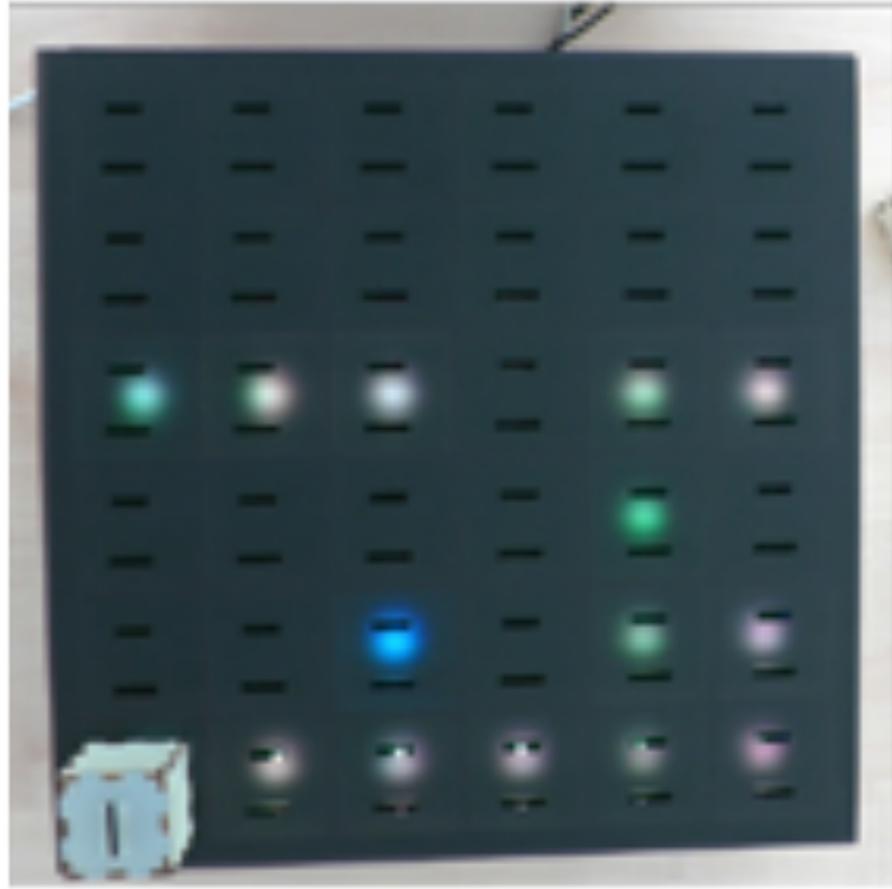
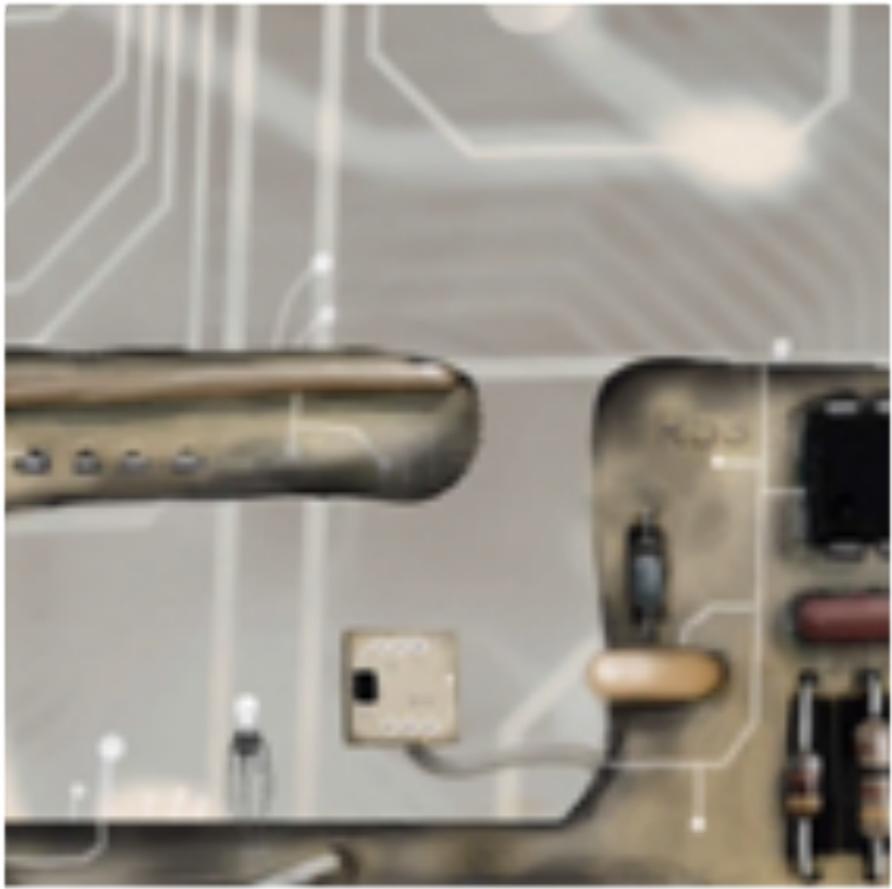


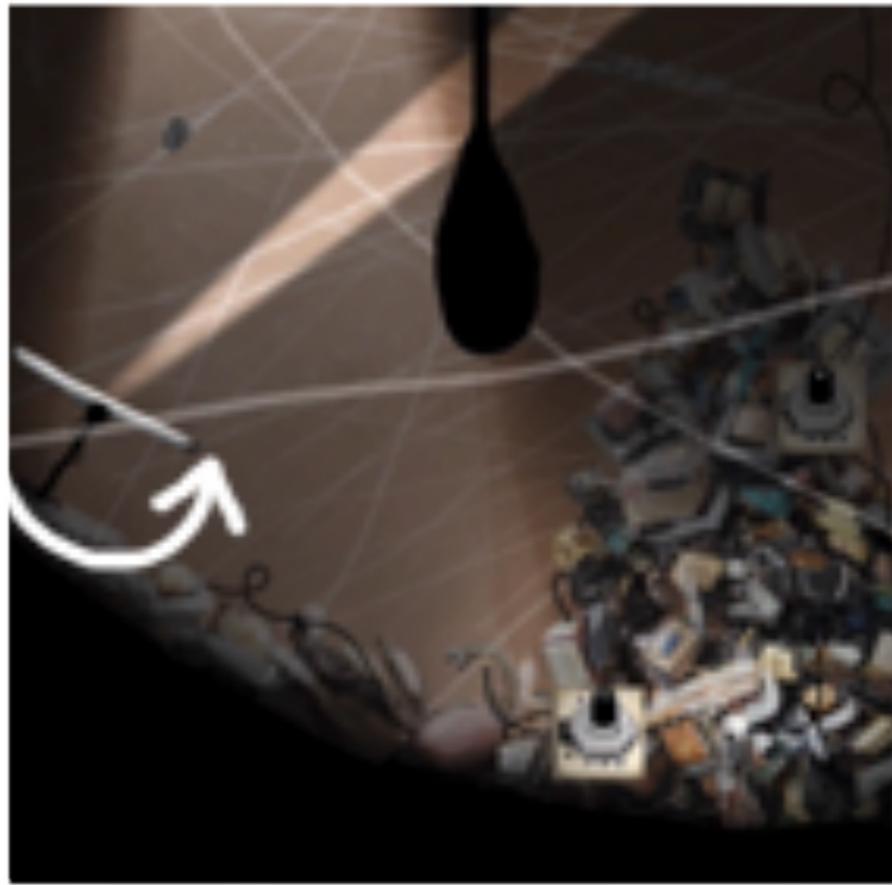
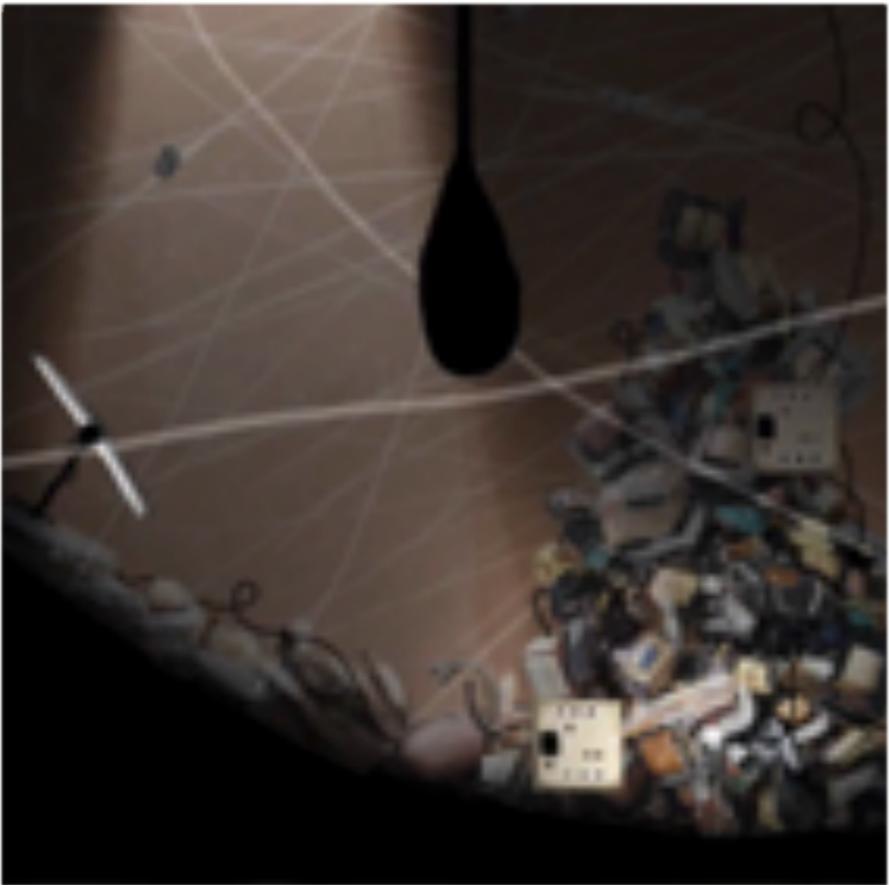












---

# Compito (da qui all'8 dicembre)

---

- ❖ Estendere il prototipo / sketches / storyboard che avete creato
- ❖ Tenendo conto delle informazioni ottenute dagli utenti
- ❖ Immaginando di usare il prototipo per descrivere il videogioco ad una persona estranea al progetto

---

# Design Critique (settimana dell'8 dicembre)

---

- ❖ Presentazione del vostro lavoro agli altri studenti del workshop
  - essere capaci di descrivere il vostro gioco e le sue peculiarità
  - e raccogliere commenti su specifici aspetti a cui VOI siete interessati

---

# Strumenti

---

- ❖ **Unity3D, Scratch (MIT education), UDK**
- ❖ **Photoshop, Gimp**
- ❖ **Pencil, Balsamiq**
- ❖ **SketchUP**

---

# domande

---

- ❖ 2 incontri per la settimana dell'8 dicembre  
=> quando?
- ❖ prossima settimana?
- ❖ questionari / interviste