
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

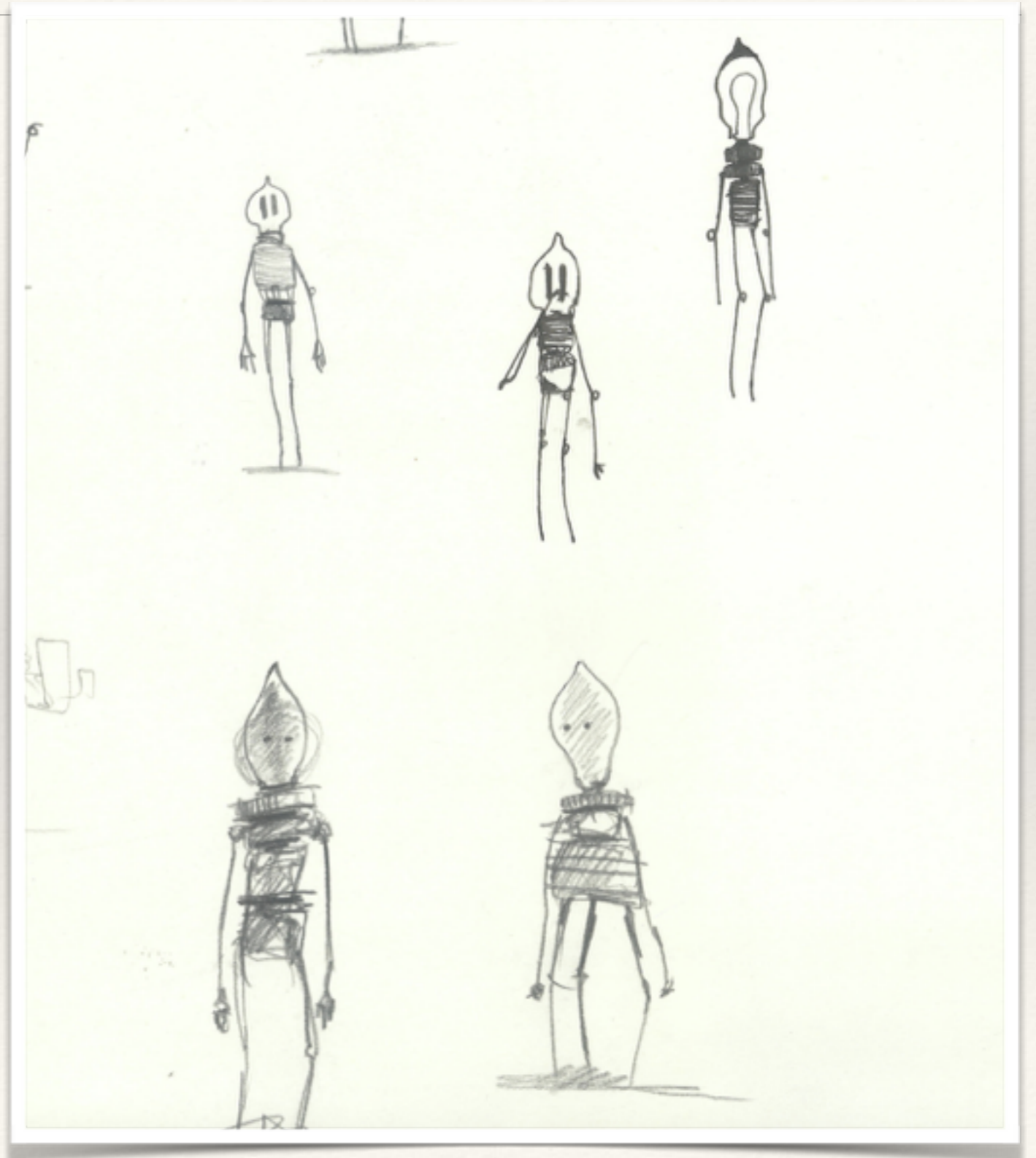
- ❖ L' "aspetto" è la caratteristica strettamente associata alla fedeltà del prototipo
- ❖ Si riferisce a quanto accuratamente un prototipo rappresenta l'aspetto previsto del prodotto, tra cui font, i colori e la grafica

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!

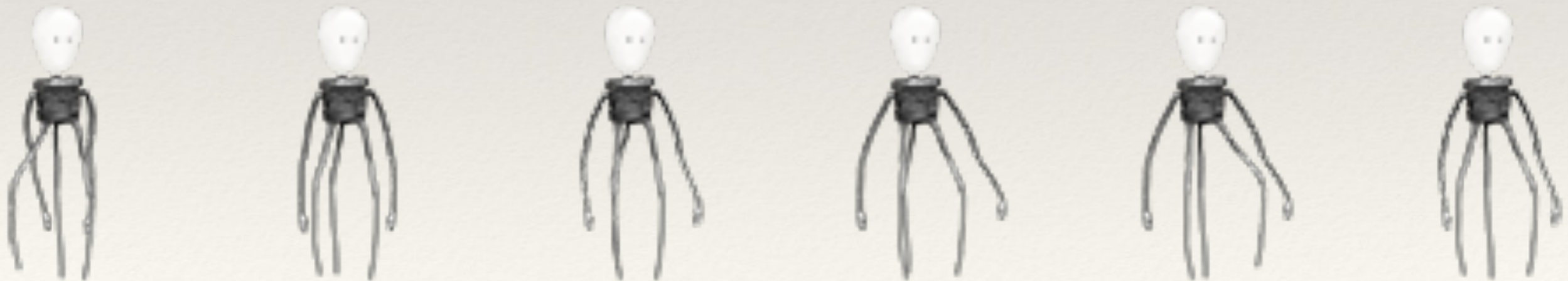
da Lo-Fi

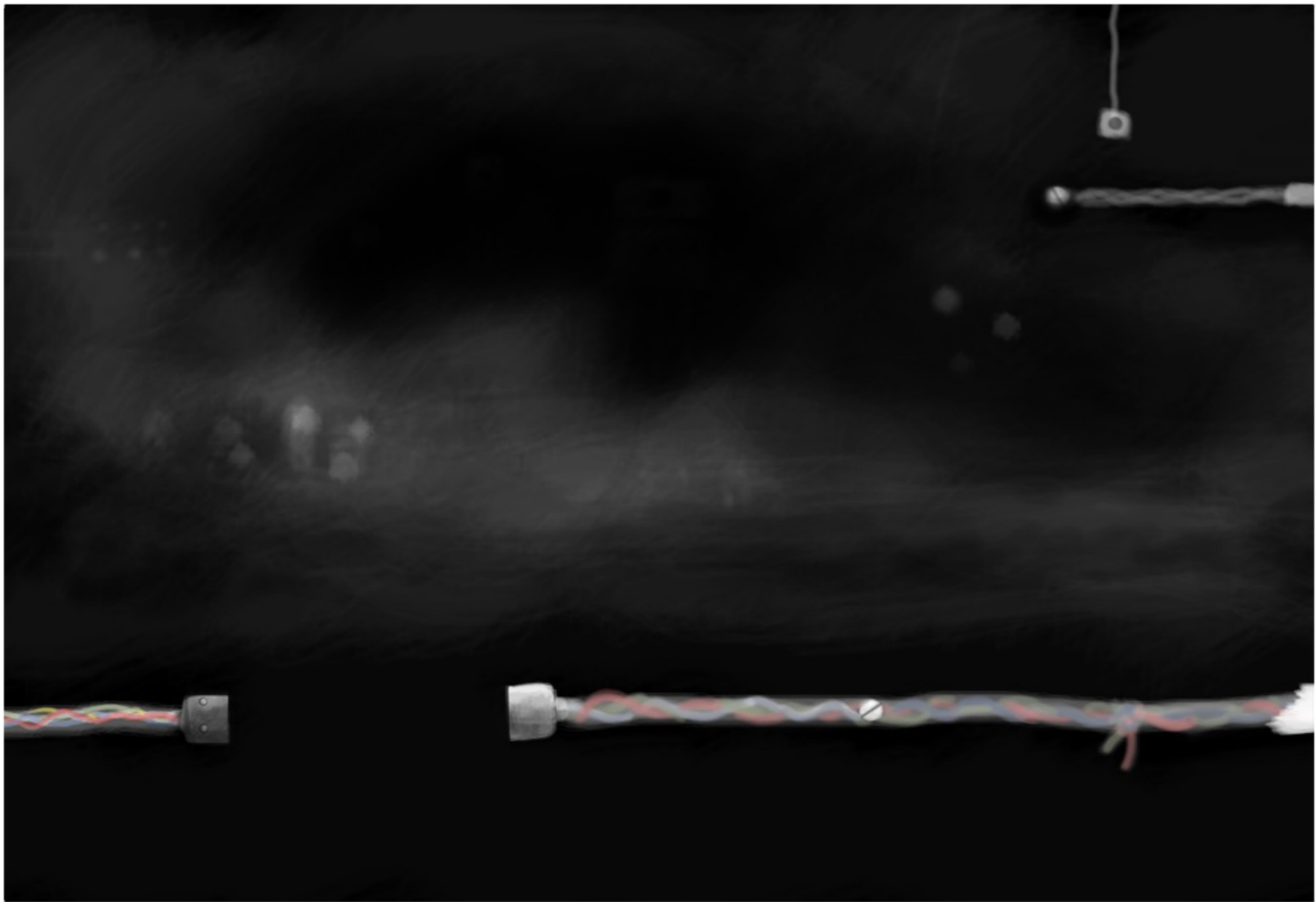
- ❖ bassa richiesta di risorse
- ❖ basso costo di modifica
- ❖ rapida valutazione del prodotto
=> commenti da parte degli utenti già nelle fasi iniziali del progetto
- ❖ no tunnel vision
- ❖ concentrazione sui requisiti utente

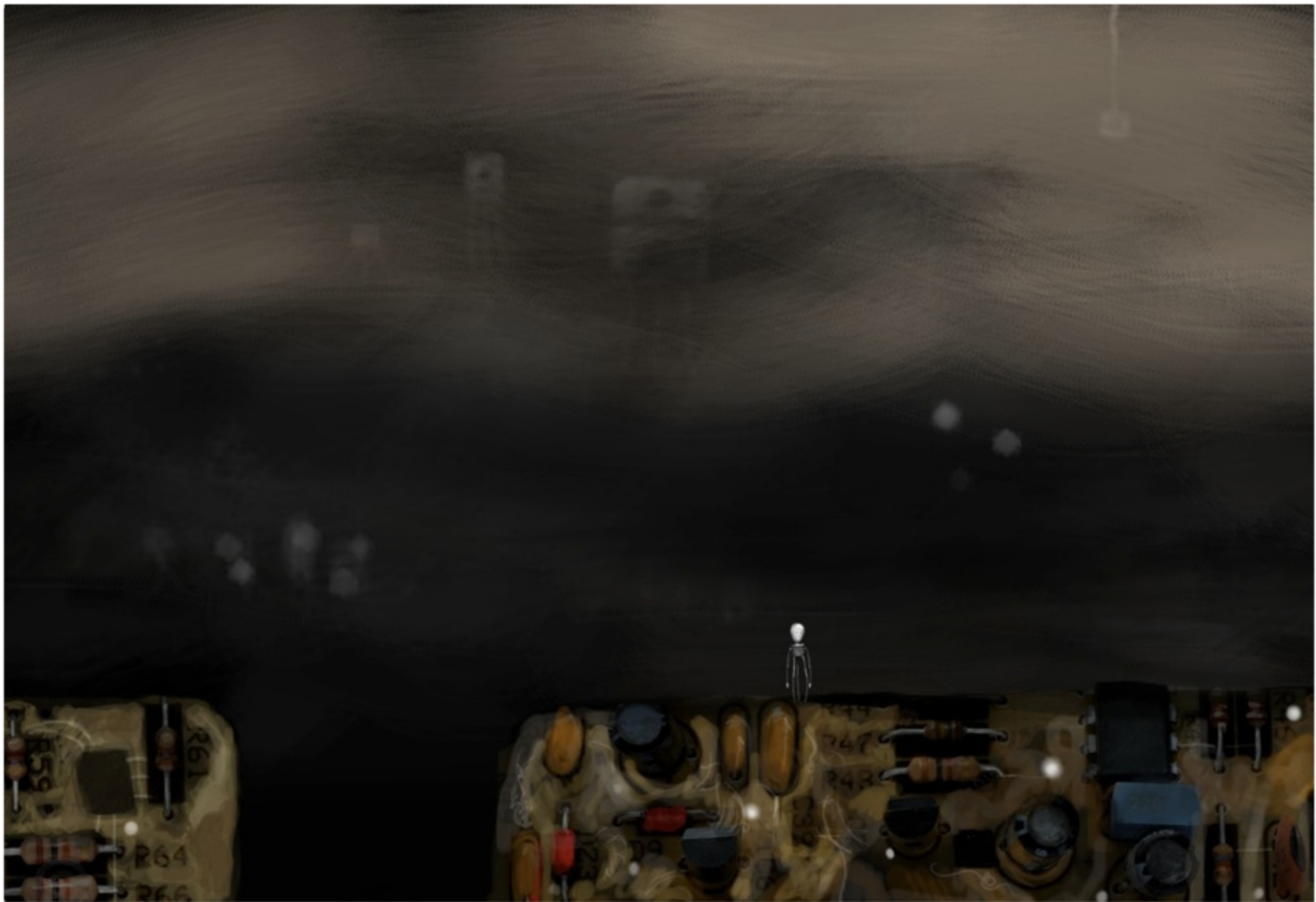


a Mid-Fi

- ❖ 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

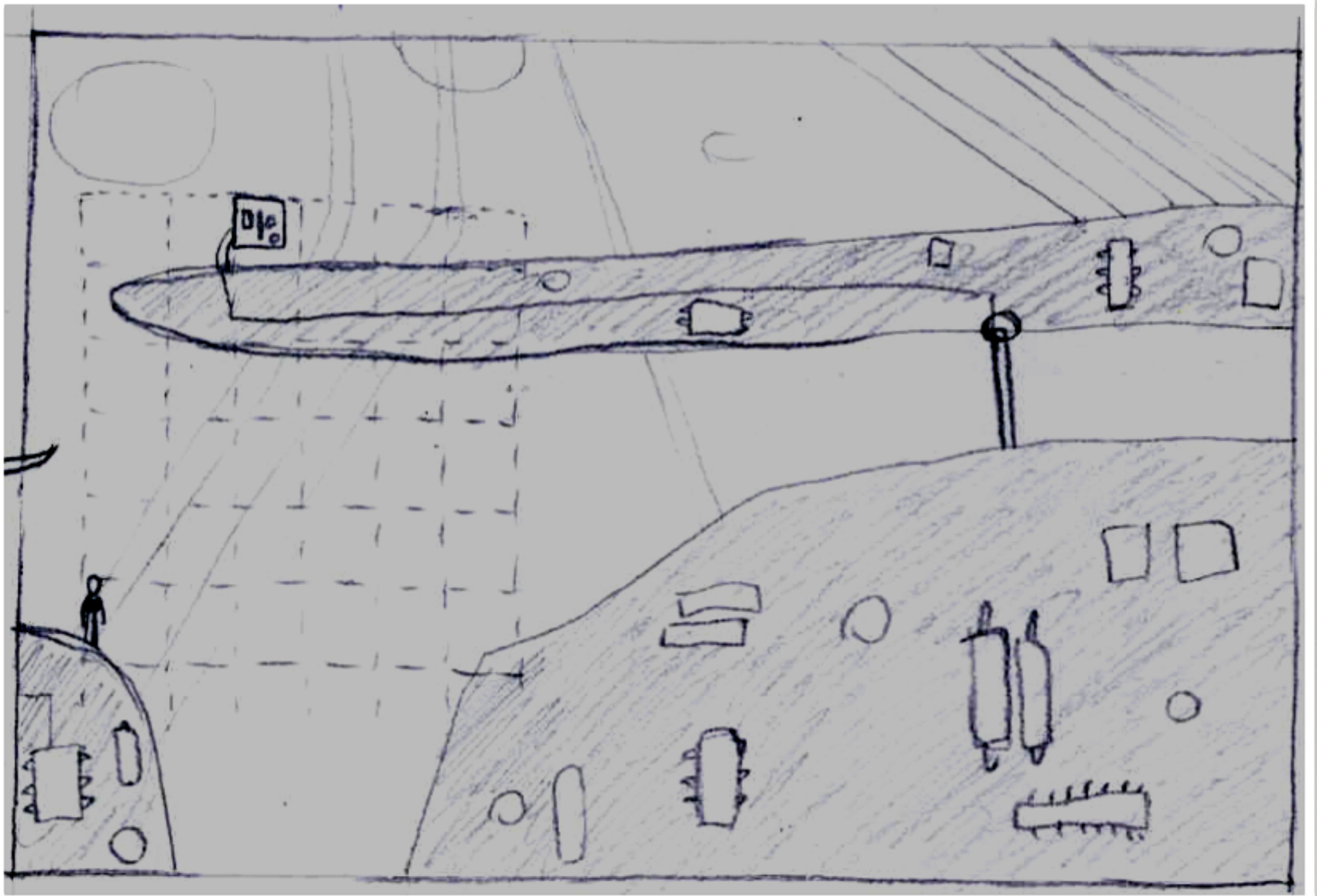


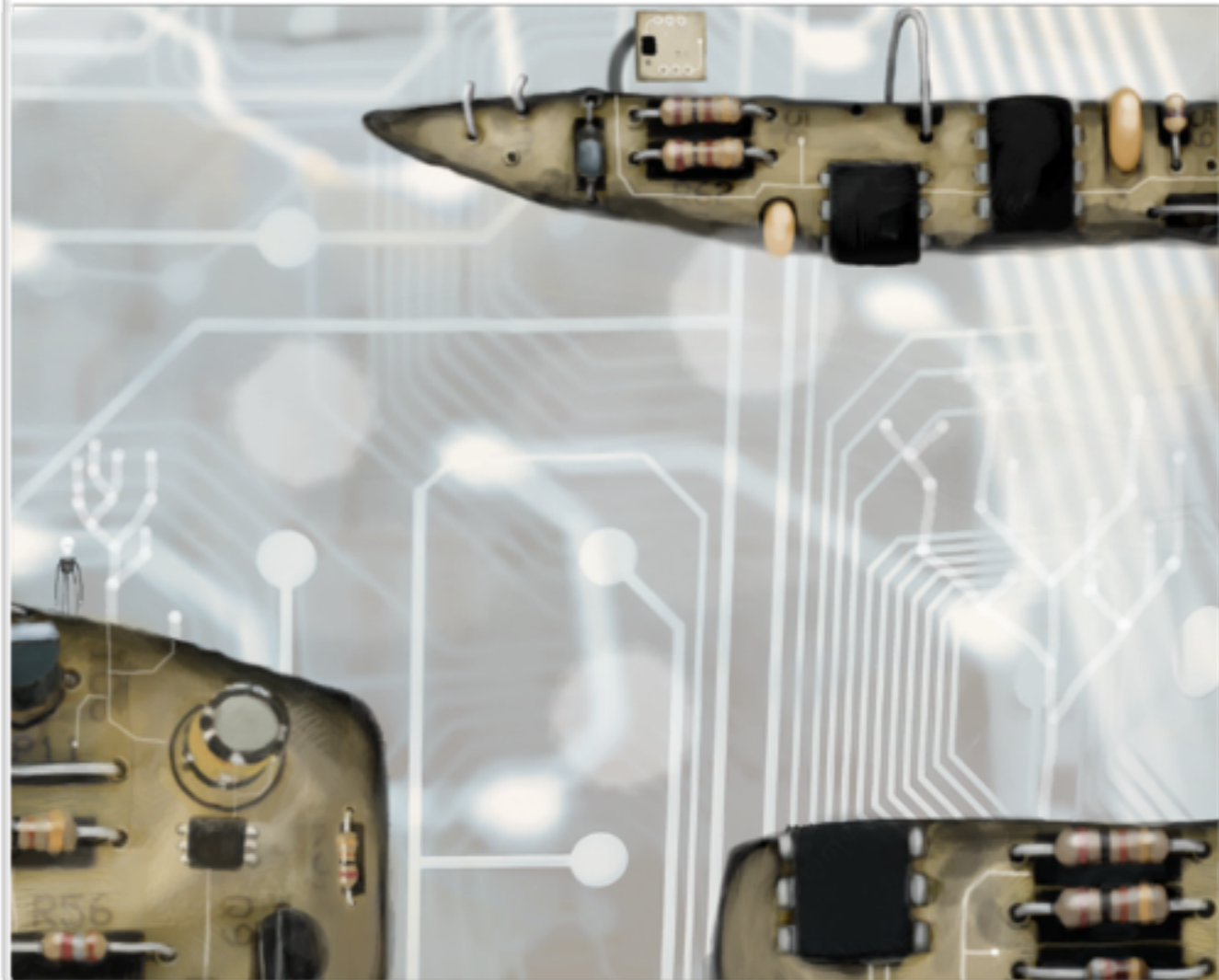
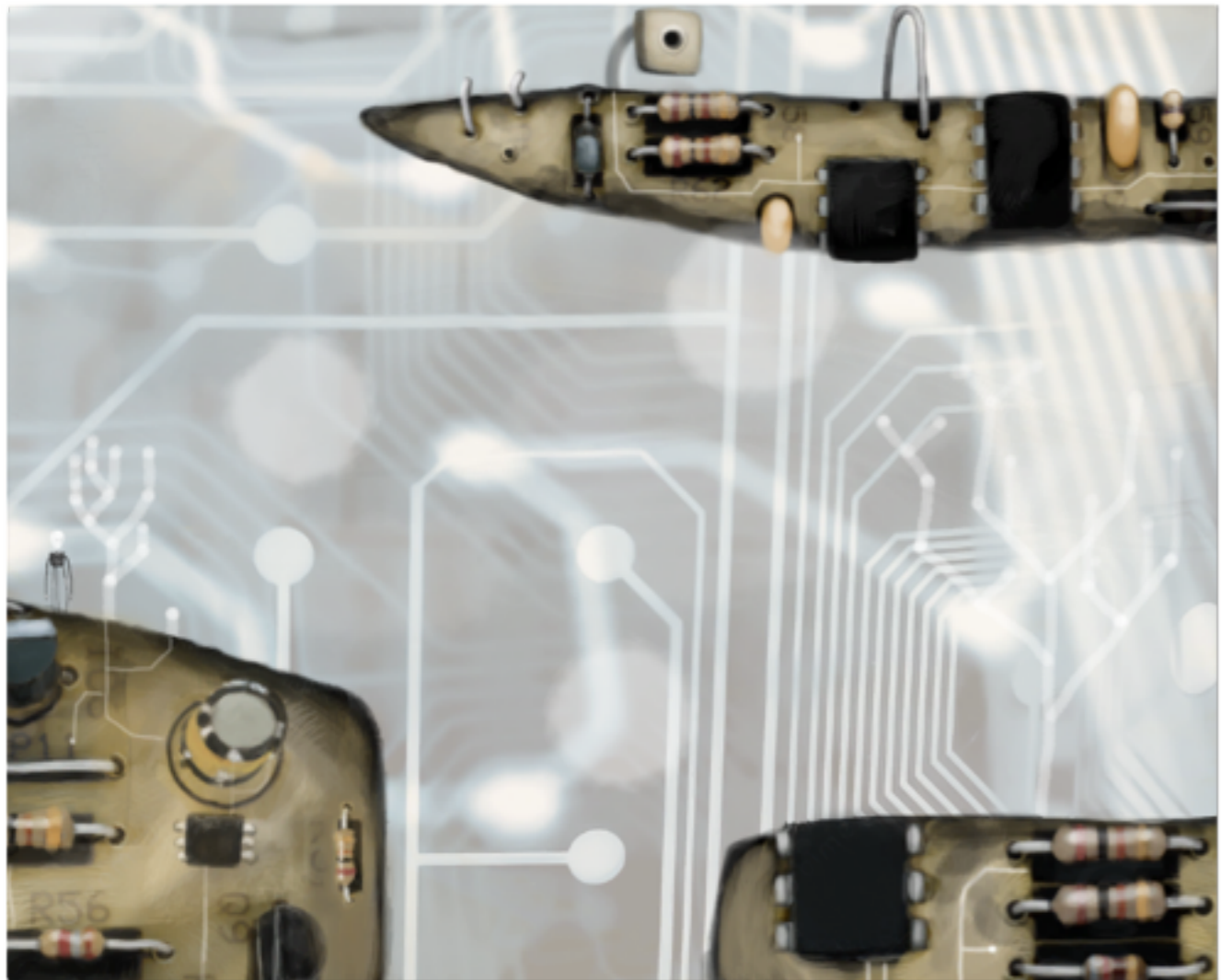


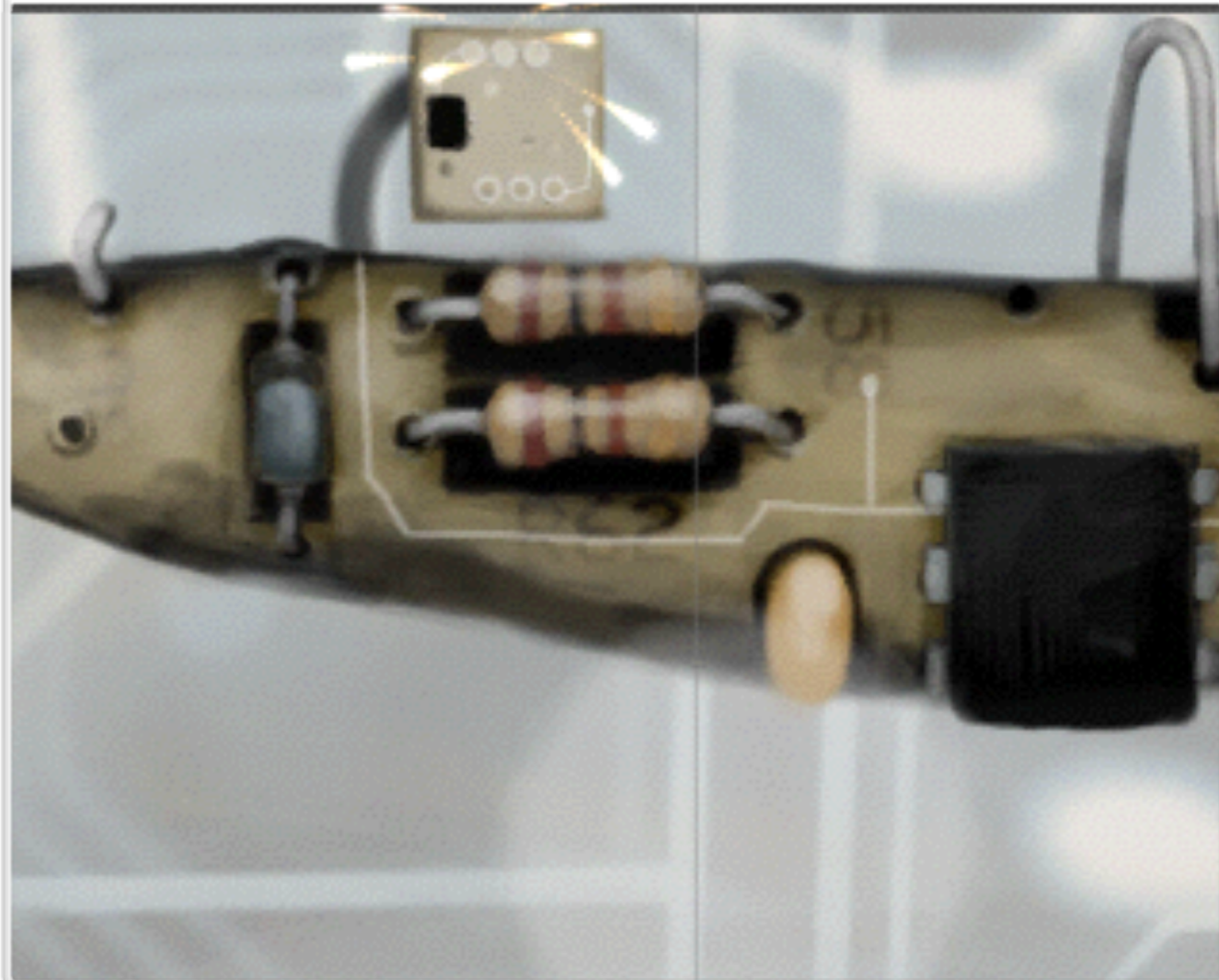


R59
R61
R64
R66

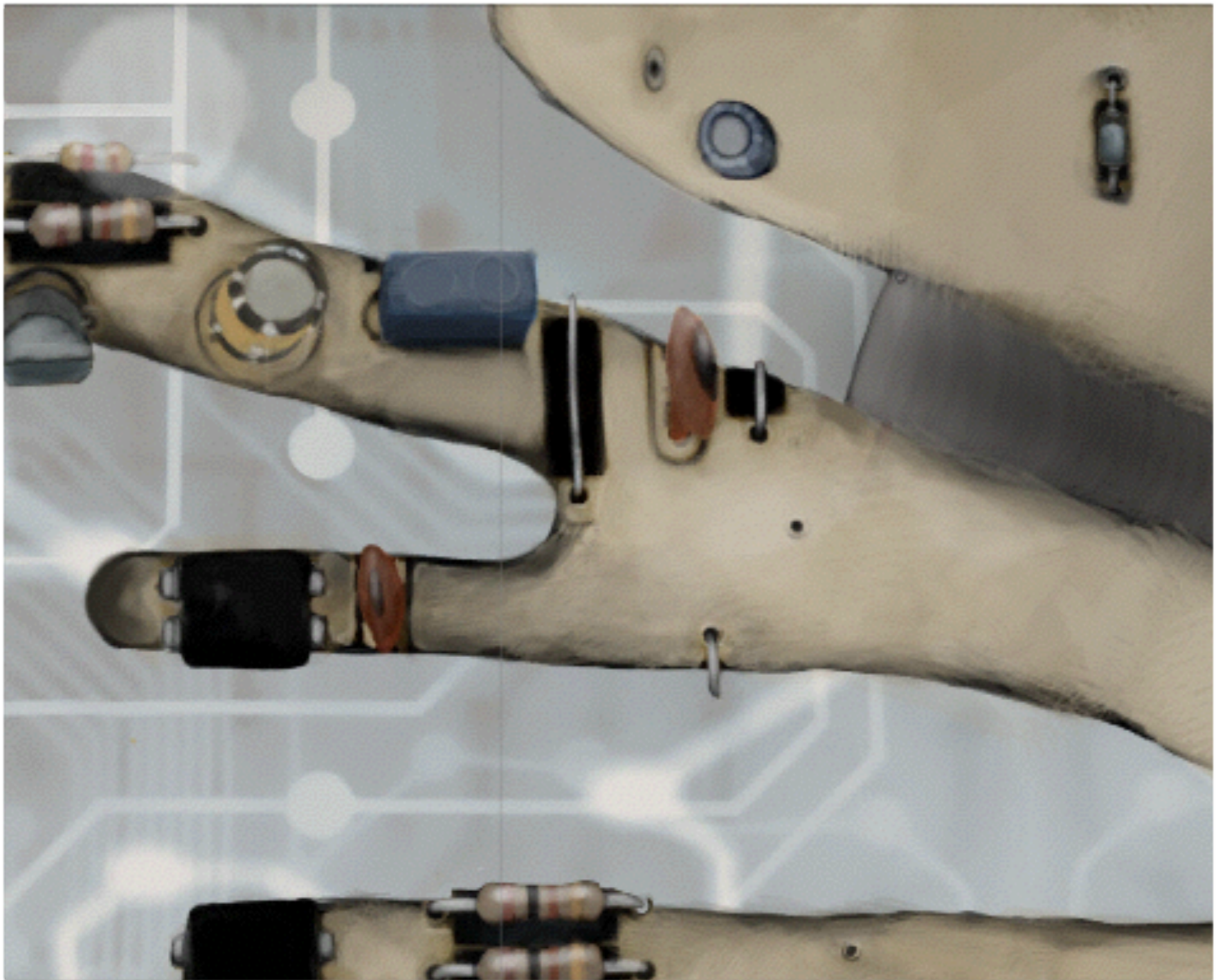
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300

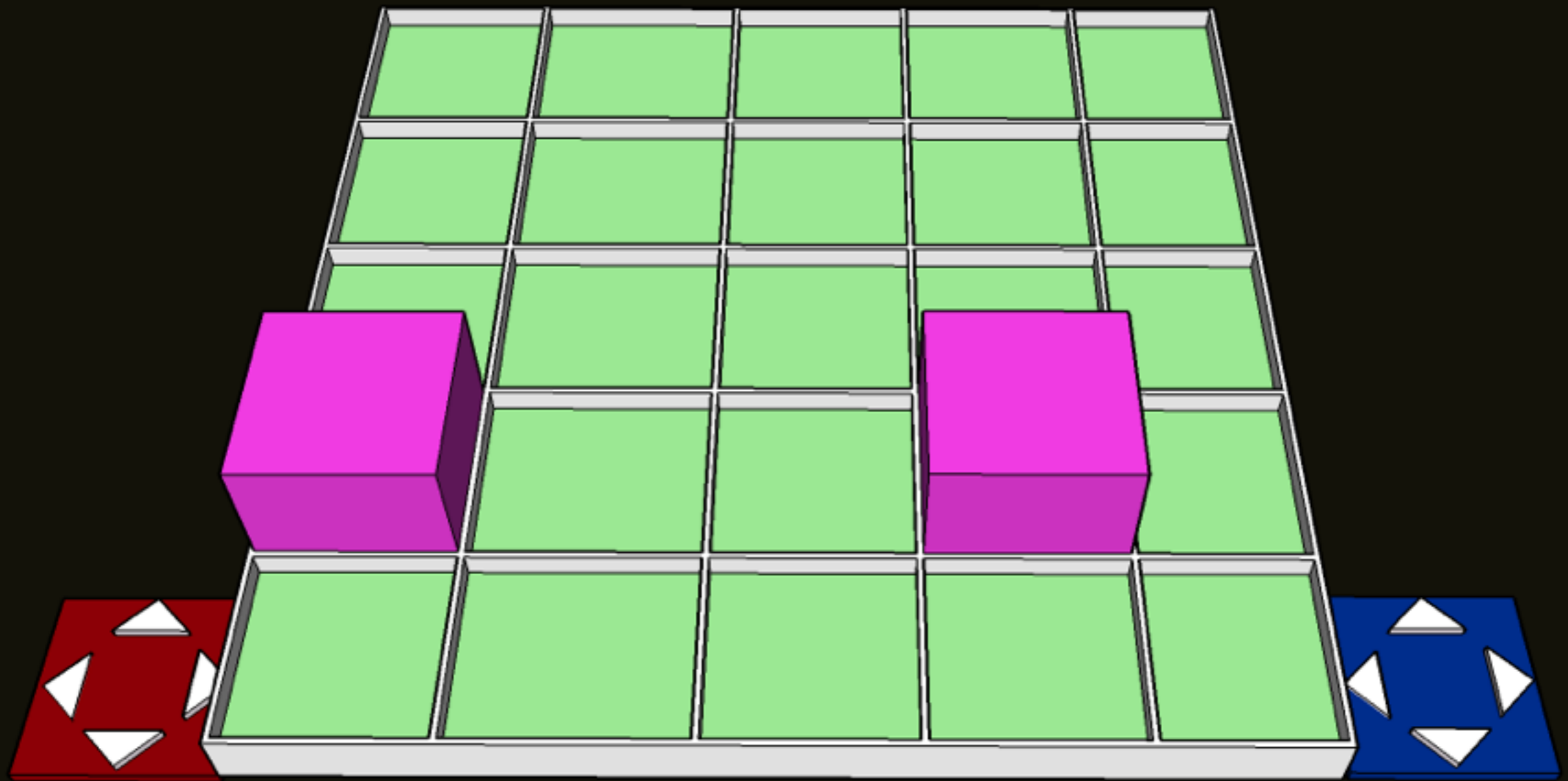




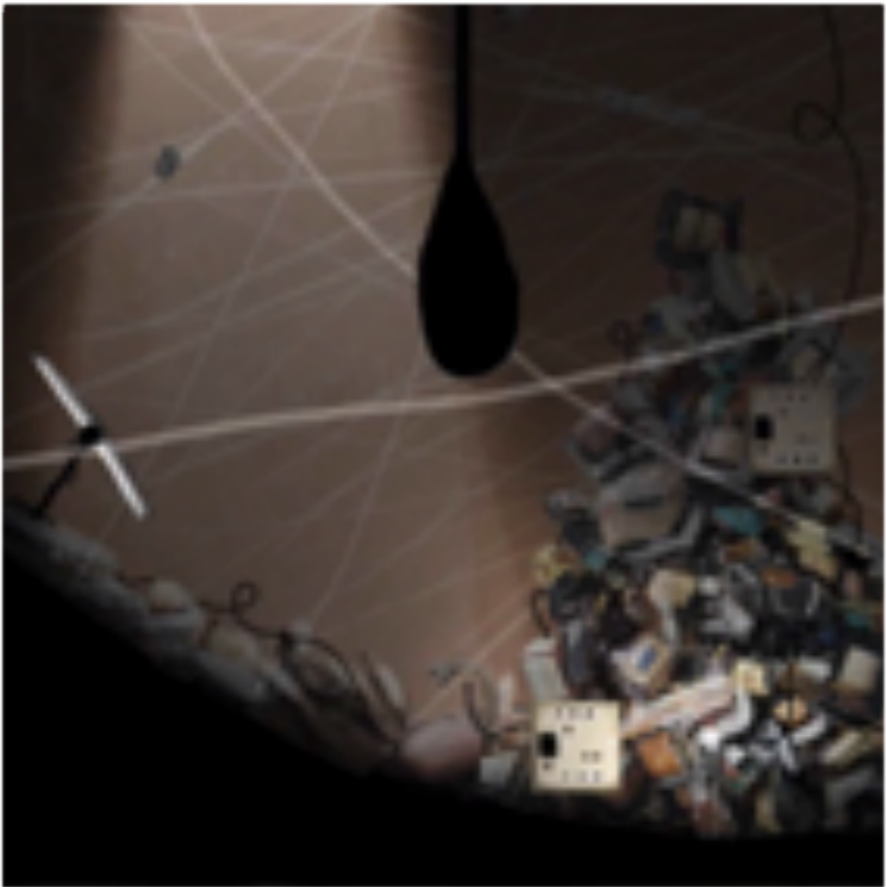












Compito (da qui all'8 dicembre)

- ❖ 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