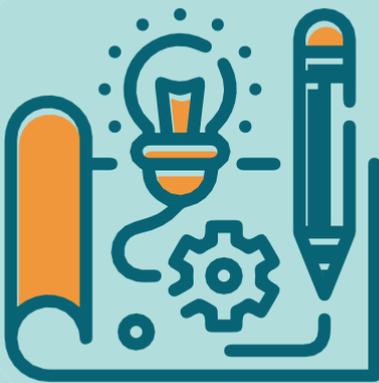


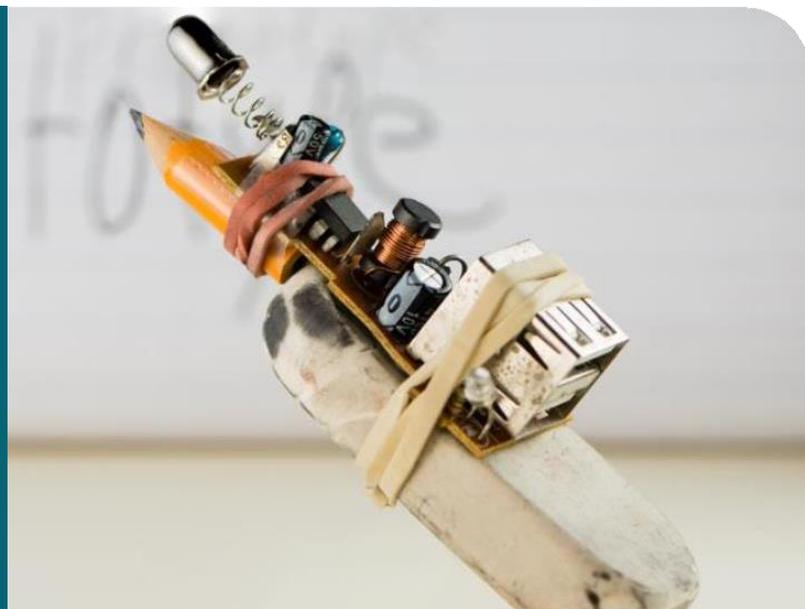
04

Prototype



Questa sezione supporterà gli operatori nella quarta fase del modello Design Thinking for Social Change: prototype

Nelle fasi precedenti sono stati raccolti i bisogni della comunità (Empathize), ben focalizzati (Define) e identificate le ipotesi di cambiamento sociale (Ideate).



Ora è il momento di creare una versione preliminare della soluzione che possa promuovere il cambiamento sociale. **La fase di prototype è una fase iterativa. In questa fase può nascere una nuova idea che può riportare alla fase di ideazione.** Un prototipo, che può essere un modello cartaceo, un rendering di uno spazio di apprendimento innovativo, uno storyboard, un wireframe o una scatola di cartone, consente ai progettisti di immaginare e scegliere rapidamente la risposta migliore tra più opzioni. È un approccio rapido per trasmettere un concetto. Non fa differenza l'accuratezza del prototipo. Durante questa fase, il progettista è pronto a creare una prima versione della soluzione.

La sperimentazione aiuta i progettisti a determinare se il progetto (o le revisioni) funzionino o meno come previsto, prima che vengano rilasciati nel mondo/comunità e nelle mani delle persone. La sperimentazione consente ai progettisti di valutare la fattibilità, migliorare la qualità, presentare efficacemente le idee ai responsabili delle decisioni, ridurre i fattori di rischio e ottimizzare ad un costo inferiore.

"Ci rallentano per velocizzarci. Prendendoci il tempo necessario per sperimentare le nostre idee, evitiamo errori dispendiosi come l'eccessiva complessità, la superficialità o rimanere troppo a



Attività	Strumenti	Risultati
1. Intelligenza artificiale Prototipo dello spazio sociale	• DALL-E	• Prototipo Virtuale
2. Sketching	• Penna, Matita, carta, colore	• Sketch e diagrammi
3. Costruzioni di carta	• Carta, Matita, colore • Matita, ritagli di carta	• Telaio
1. Storyboarding	• Carta, matita, penna	• Storyboard
2. Role-playing	• Oggetti di scena	• Roleplay
3. Costruzione di un modello fisico	• Carta, cartone, argilla, schiuma	• Modello tridimensionale
4. Prototipo di Lego	• Mattoncini Lego	• Modello/sistema tridimensionale

Tipo di prototipi

01 Low-fidelity prototyping

Low-fidelity prototyping è la più fondamentale delle due categorie. Il modello sviluppato può essere incompleto o includere solo un sottoinsieme delle caratteristiche che il risultato finale dovrebbe avere. I Low-fidelity prototyping spesso non sono costruiti con lo stesso materiale/metodologia del risultato finale, ma piuttosto con legno, carta o plastica. Questi prototipi sono economici e semplici da realizzare, oppure sono essenzialmente rappresentazioni visive del risultato finale.

02

High-fidelity prototyping.

High-fidelity prototyping sono molto più vicini al risultato finale. Ad esempio, un High-fidelity prototyping potrebbe essere un modello in plastica 3D con parti mobili che consentono alle persone di toccare con mano il funzionamento del prototipo. Questo sarebbe considerato ad alta fedeltà poiché offrirebbe alle persone un'esperienza più coinvolgente rispetto a un blocco di legno. Questo stile di prototipo è più coinvolgente, ma richiede tempo e progettisti esperti per essere realizzato.

01

Artificial Intelligence Social Space prototyping (*faccia a faccia /online*)

Un esempio di prototipo per il cambiamento sociale potrebbe essere uno spazio di apprendimento innovativo e co-progettato da una comunità locale. Grazie alla descrizione fornita dalla comunità locale, l'algoritmo di intelligenza artificiale visualizzerà lo spazio di apprendimento mostrando un modello visivo su cui sviluppare ulteriori riflessioni. DALL-E è uno strumento di intelligenza artificiale che consente agli utenti di visualizzare concetti a partire da una descrizione testuale. Il programma genera immagini realistiche e non, a partire da brevi frasi. Nel caso del design thinking for social change, uno dei possibili usi di DALL-E è la creazione di nuovi spazi di apprendimento innovativi. Ad esempio, fornendo una descrizione come: "scuola sostenibile, open space, project-based-learning, design scandinavo" possiamo immediatamente visualizzare un nuovo spazio scolastico che combina diverse idee raccolte nelle precedenti fasi del Design for Social Change.

Un **prototipo di spazio virtuale** sarà il risultato dell'attività di prototipazione dello spazio sociale con intelligenza artificiale.

02

Sketching (*faccia a faccia*)

Lo sketch, il risultato più elementare di prototipazione, richiede poco lavoro e non necessita di doti artistiche. Gli sketch possono essere utilizzati per avviare il processo di ideazione e costruzione di una nuova soluzione e possono essere condivisi con la comunità e gli stakeholder per ulteriori idee e riflessioni. **Gli sketch e i diagrammi** saranno il risultato dell'attività di sketching.

03

Costruzioni in carta (*faccia a faccia*)

Le interfacce cartacee sono utili per la fase iniziale di prototipazione dei prodotti digitali. I progettisti possono creare interfacce cartacee o disegnare e ritagliare i componenti funzionali di un'interfaccia dell'utente, come un menu a discesa o una finestra di testo. Alcuni progettisti preferiscono progettare i loro wireframe a mano, mentre altri preferiscono utilizzare software come Invision o Balsamiq. Il **wireframe** sarà il risultato dell'attività di prototipazione della costruzione di carta.

04

Storyboarding (*faccia a faccia, online, mix*)

Lo storytelling è uno dei più potenti strumenti del design thinking. Lo storyboard è un metodo eccellente per comunicare le storie e orientare gli stakeholder e i membri della comunità. Lo storyboard è una strategia di prototipazione iniziale che consente di immaginare come le persone vivranno un problema o un cambiamento sociale e di trasmetterlo attraverso una serie di disegni o sketch. Le storie ci aiutano a raccogliere conoscenze sulle persone, gli obiettivi e i traguardi e a stimolare nuove idee attraverso la collaborazione con altri progettisti. Uno **storyboard** sarà il risultato dell'attività di prototipazione



05 Role-playing (faccia a faccia)

Il role-playing, o prototipazione esperienziale, consente ai progettisti di esaminare fisicamente le situazioni all'interno del sistema a cui si rivolgono. Il gioco di ruolo cattura e mette in scena al meglio l'esperienza di una persona con un problema sociale o un cambiamento sociale. Considerate di imitare la loro esperienza per ottenere una conoscenza empatica dei membri della comunità. I progettisti possono utilizzare oggetti di scena e simulazioni audio per riprodurre un ambiente reale. Un **roleplay** sarà il risultato dell'attività di prototipazione del gioco di ruolo.

06 Costruzione del modello fisico (faccia a faccia)

Per creare un prototipo da testare, si può utilizzare un'ampia gamma di materiali. I modelli fisici sono spesso creati con carta, legno, cartone, argilla, schiuma o riutilizzando oggetti esistenti. Un modello fisico trasforma una nozione intangibile in una forma fisica e tridimensionale. Ciò consente di effettuare test molto più accurati e di avviare un dibattito sulle soluzioni o sui problemi di cambiamento sociale proposti. Un **modello tridimensionale** sarà il risultato dell'attività di prototipazione per la costruzione di modelli fisici.

07 Prototipo in Lego (faccia a faccia)

I Lego possono essere uno strumento eccellente per trasformare le idee in realtà. I mattoncini Lego sono oggetti di plastica estremamente precisi e regolari. L'uso dei mattoncini Lego consente al progettista di produrre rapidamente un risultato fisico da un'idea. L'intera procedura è rapida. Molti progettisti utilizzano i Lego per creare rapidamente un prototipo scientifico o di un sistema in 3D. Rispetto ad altri tipi di approcci alla prototipazione in 3D, la prototipazione in Lego aiuta a generare una visione tangibile ed è anche facile da modificare. Un **modello tridimensionale** sarà il risultato dell'attività di prototipazione Lego.