

SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 2 - Intervenire nella progettazione del prodotto digitale assicurando l'impiego di criteri di Universal Design e di ottimizzazione della User Experience

1 - PROGETTAZIONE DELLA SOLUZIONE

Grado di complessità 2

1.2 REALIZZAZIONE WIREFRAME

Progettare wireframe, per presentare le funzionalità ed i meccanismi di interfaccia che devono essere garantiti nello sviluppo del prodotto

1.2 PROTOTIPAZIONE

Progettare i prototipi collocando i contenuti nei rispettivi spazi predefiniti (o utilizzando placeholder temporanei) e realizzando tutte le schermate previste per rappresentare tutte le funzionalità del prodotto ai fini delle successive fasi di sviluppo

1.2 DEFINIZIONE ARCHITETTURE DELL'INFORMAZIONE

Strutturare i contenuti che devono essere rappresentati nell'interfaccia del prodotto digitale in fase di creazione

Grado di complessità 1

1.1 TEST DI USABILITÀ

Effettuare test di usabilità del prodotto digitale per verificarne la funzionalità

2 - OTTIMIZZAZIONE USER EXPERIENCE

Grado di complessità 2

2.2 INTEGRAZIONE DELLA PROGETTAZIONE DEL PRODOTTO IN RELAZIONE AI PRINCIPI DI UNIVERSAL DESIGN

Integrare nella progettazione del prodotto direttrici di Universal Design (interfacce standardizzate, adattabilità dei prodotti ecc.) per garantire la piena fruibilità dell'esperienza di utilizzo da parte di tutte le tipologie di utilizzatori

Grado di complessità 1

ADA.14.01.07 - PROGETTAZIONE DELLA USER EXPERIENCE

2.1 INTEGRAZIONE DELLA PROGETTAZIONE DEL PRODOTTO IN RELAZIONE AD ERGONOMIA, ACCESSIBILITÀ

Integrare la progettazione del prodotto secondo criteri ergonomici e di accessibilità (dimensione tasti, contrasto colori ecc.) al fine di ottimizzarne la user experience

SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 2

RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Progetto di prodotti digitali
- Principi di Universal Design dei prodotti digitali
- Principi di ergonomia ed accessibilità dei prodotti digitali
- Ambienti/strumenti per la prototipazione

TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Metodi e tecniche di ottimizzazione dei prodotti digitali in relazione a design, ergonomia e accessibilità
- Tecniche di testing delle funzionalità
- Metodi e tecniche di progettazione di wireframe
- Metodi e tecniche di progettazione di mock-up
- Metodi e tecniche di strutturazione e formalizzazione delle informazioni per lo sviluppo del prodotto

OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Progettazione del prodotto digitale integrata con principi di Universal Design e criteri di ergonomia ed accessibilità
- Funzionalità del prodotto testate
- Prototipi progettati
- Informazioni per lo sviluppo del prodotto definite e formalizzate

INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. L'insieme dei prodotti digitali
2. L'insieme delle tecniche di ottimizzazione dei prodotti digitali in relazione a design, ergonomia e accessibilità
3. Le tecniche di testing delle funzionalità
4. Le tecniche di progettazione di wireframe
5. Le tecniche di progettazione di mock-up
6. Le tecniche di strutturazione e formalizzazione delle informazioni per lo sviluppo del prodotto
7. Un set di progetti di prodotti digitali, accompagnati dagli esiti della rilevazione della user experience

ADA.14.01.07 - PROGETTAZIONE DELLA USER EXPERIENCE

DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. prova prestazionale: per almeno tre tipologie di prodotto digitale, individuazione degli ambiti di ottimizzazione in relazione a fruibilità, ergonomia e accessibilità
2. colloquio tecnico finalizzato a dettagliare le motivazioni delle scelte di ottimizzazione per ciascuna delle tipologie di prodotto

ADA.14.01.07 - PROGETTAZIONE DELLA USER EXPERIENCE

FONTI

AGID - Linee guida per la promozione dei servizi digitali. Febbraio 2020
E-CF 4.0