

FASE DI PROTOTIPAZIONE

Prototipazione a bassa fedeltà — Modello passo

dopo passo **Scopo**: identificare dove vengono generati i rifiuti, come vengono gestiti e le opportunità di ridurre, riutilizzare o riciclare i materiali all'interno dell'azienda.



Team: _____ **Titolo dell'idea:**

Facilitatore: _____ **Data:** _____

Preparazione (2-3 min)

Materiali: carta, pennarelli, post-it, nastro adesivo, forbici, cartone, imballaggi riciclati, spago, blu-tack, telefoni per scattare foto.

Ruoli:

- **Cronometrista** (mantiene il programma)
- **Costruttore/i** (costruisce/costruiscono il prototipo)
- **Segretario** (documenta decisioni e feedback)
- **Presentatore** (dimostrazioni)
- **Rappresentante degli utenti** (tiene conto delle esigenze degli utenti target)

1) Chiarire il problema e l'utente (3 min)

In una frase, descrivi il **problema** che stai resolvendo:

Chi è il tuo **utente principale**? _____

Il **successo in una settimana** si presenta come (1 risultato misurabile): _____

[Definizione di "completato" (DoD) per questa fase: il team concorda su 1 problema, 1 utente, 1 parametro di successo].



Co-funded by
the European Union



FASE DI PROTOTIPAZIONE

Prototipazione a bassa fedeltà — Modello passo dopo passo



2) Scegli il tipo di prototipo (1 min)

Selezionare **una delle seguenti opzioni** per iniziare (è possibile combinare più opzioni in un secondo momento):

- ☐ **Schizzo/Storyboard** (schermate, fasi del servizio)
- ☐ **Role-play/Sketch** (sceneggiatura di una scena di 60-90 secondi)
- ☐ **Modello cartaceo** (imballaggio simulato, segnaletica)
- ☐ **Poster/volantino/post sui social simulati** (risorsa di sensibilizzazione)

DoD: un unico formato iniziale scelto.

3) Bozza del concetto (5 min)

Rapid 6-up: ogni membro abbozza 6 piccole idee in 5 minuti.

Cerchiare 1-2 idee da combinare.

Scrivere la **promessa fondamentale** (una frase che interesserebbe agli utenti):

DoD: concordare una direzione combinata e una promessa fondamentale.

4) Costruire per pensare (10-15 min)

Guida per tipo di prototipo:

a) Schizzo/Storyboard (6-8 fotogrammi):

Fotogramma n.: _____ | Cosa vede/fa l'utente: _____
(ripetere per i fotogrammi; aggiungere frecce e didascalie)

b) Gioco di ruolo/Sketch (60-90 secondi):

Personaggi: _____ | Ambientazione: _____ | Battuta iniziale: _____ | Azione dell'utente: _____ | Risultato: _____

c) Modello di carta:

Oggetto: _____ | Dimensioni/forma: _____ | Etichetta con messaggio chiave: _____ | Come l'utente lo tiene/lo usa: _____

d) Poster/volantino/social:

Intestazione: _____ | Invito all'azione: _____ | Dove appare: _____

DoD: qualcosa che l'utente può vedere/toccare/ascoltare entro 15 minuti.

FASE DI PROTOTIPAZIONE

Prototipazione a bassa fedeltà — Modello passo dopo passo



5) Test rapido utente n. 1 (5 min)

- Fai uno scambio con un team vicino o invita 1-2 colleghi a fungere da utenti.
- **Chiedi di leggere testualmente:** *"Per favore, pensa ad alta voce. Cosa ti aspetti che faccia questo oggetto? Cosa faresti dopo?"*
- **Osservare e prendere nota (senza difendere):**
Momenti di confusione (X→Y): _____
Segnali positivi (sorrisi/citazioni): _____
Ostacoli (tempo, passaggi, linguaggio): _____

DoD: almeno 3 osservazioni concrete registrate.

6) Ripeti (5-10 min) – Esempi di azioni di ripetizione

- Rimuovere 1 passaggio. Semplificare 1 etichetta. Ingrandire 1 elemento.
- Modificare il flusso o lo script in base al feedback.
- Scattare una foto **prima/dopo**.

DoD: una versione 2 che affronti direttamente almeno un punto critico per l'utente.

7) Preparare la demo di 60 secondi (3-5 min)

- **Utente:** _____ | **Contesto:** _____ | **Problema:** _____
- **Come funziona (3 battute):** 1) _____ 2) _____ 3) _____
- **Valore e impatto circolare:** "Questo riduce gli sprechi di _____ e consente _____."
- **Chiedere:** "Il nostro prossimo passo è _____; abbiamo bisogno di feedback su _____."

DoD: uno script dimostrativo conciso e con limiti di tempo.