

COME CREARE UN PROGETTO

PRONTO PER INIZIARE A PROGETTARE IL TUO PROGETTO?

START

NOME:

DATA:



MINDSHARING.TECH
Learn&ShareYourKnowledge

Questi sono i passi da seguire

1 SCEGLI UN PROBLEMA

3 GENERA LE IDEE

5 TESTA E MIGLIORA

2 CHI STAI AIUTANDO?

4 PROGETTA E COSTRUISCI



MINDSHARING.TECH
Learn&ShareYourKnowledge

1 SCEGLI UN PROBLEMA

Ogni progetto ha uno scopo!
Devi definire cosa fa il tuo progetto e a chi serve.

Chi userà il tuo progetto?

Questo potrebbe essere:

Una persona specifica, come il tuo amico, cugino, insegnante o nonno (o anche te stesso!)

Un gruppo specifico di persone, come le persone della tua scuola

Un gruppo o una categoria generale di persone, come tutti i giovani di una certa età, persone con disabilità, genitori, proprietari di animali domestici

IO STO FACENDO QUESTO PROGETTO PER...

CHI VOGLIO AIUTARE ?

VOGLIO AIUTARLI PERCHÉ



MINDSHARING.TECH
Learn&ShareYourKnowledge

2 CHI STAI AIUTANDO?

Ora che sai chi userà il tuo progetto, metti nei loro panni e cerca di capire i loro bisogni.

Questo passaggio si chiama empatizzare. Fai domande!

Cerca di trovare le risposte ad alcune delle domande qui di seguito

O puoi inserire altre domande che puoi pensare tu

Se puoi, lavora insieme a una persona che utilizzerà il tuo progetto quando fai questo passo.

In che modo il tuo progetto li aiuterà?

Le cose che vorrebbero siano parte del progetto

Cose che non vogliono

Hanno già usato questo tipo di tecnologia?

Sono a loro agio con dispositivi come:

- Computer
- Smartphone o tablet?

Quando stai facendo qualcosa, è importante pensare sempre ai bisogni della persona o delle persone che useranno il tuo progetto.



3 GENERA LE IDEE

Cosa Farai?

Trova tre possibili soluzioni al problema che hai scelto.

Prova a disegnare, fare foto, Scrivere la tua idea

Cosa succede se...

PENSARE IN GRANDE!

Non pensare se le idee sono buone o realistiche!



A volte può essere difficile trovare idee, ma va bene!

Le idee non devono essere grandi, la cosa principale è riempire tutte e tre le scatole con qualcosa.

An empty rectangular box with an orange border, intended for the user to write their idea.

An empty rectangular box with an orange border, intended for the user to write their idea.

An empty rectangular box with an orange border, intended for the user to write their idea.

GENERA L'IDEE

Come lo farai?

Guarda le tue idee
Annota e scegli la tua preferita.

Pensa a come potresti fare per renderlo reale.

Quali sono alcune cose che farà il tuo progetto?

Immagina di dire alle persone qual è la tua idea di progetto.
Cosa potrebbero pensare che il tuo progetto

È bello definire che cosa il tuo progetto non farà prima di iniziare a costruirlo, perché in questo modo puoi concentrarti sul renderlo perfetto in quello che fa!

Quale tecnologia userete?

4 DESIGN ANDBUILD

E' TEMPO DI PROGETTARE IL TUO PROGETTO

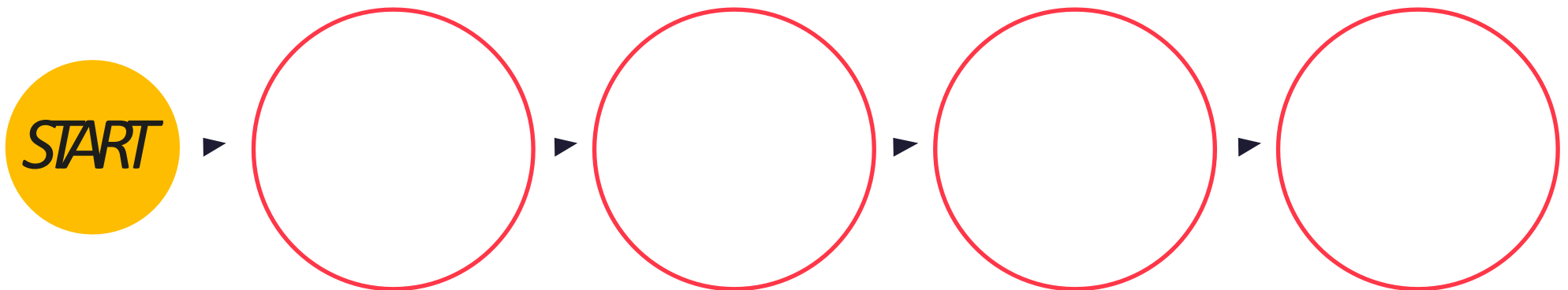
In primo luogo, pianificare il progetto elenca le funzionalità.

Usa questa pagina per elencare le cose che farà e in quale ordine le farà.

Alcune domande su cui riflettere sono:

- Ci saranno diverse parti nel tuo progetto?
- Come sono organizzati e connessi?
- Una persona interagisce con il progetto?
Che passi faranno quando lo usano?
- Ci saranno cose come immagini, personaggi, pulsanti o suoni?
- C'è un inizio e una fine? Di quali informazioni avrai bisogno?

Nel cerchio, descrivi il primo passo per una persona che usa il progetto. Prova a completare il diagramma aggiungendo ulteriori passaggi!



4 PROGETTA E COSTRUISCI

Puoi disegnare le cose qui o trovare modelli vuoti

Per diversi tipi di schermi e dispositivi

Illustra come apparirà il tuo progetto.

Se stai realizzando un progetto software, disegna le immagini degli schermi che creerai. Se il tuo è un progetto hardware, fai uno schizzo di come apparirà, una volta finito.

Se è un'animazione o una storia, disegna alcune delle scene e dei personaggi principali. Qual è il primo schermo?

- In che modo una persona navigherà nel tuo progetto (avrà bisogno di navigarlo)?
- In che modo una persona impara a utilizzare il progetto?
- Cosa succede alla fine?
- Il tuo progetto utilizzerà il feedback per comunicare all'utente delle cose, ad es. con luci, suoni o messaggi lampeggianti?

Una volta che sei abbastanza soddisfatto del tuo design, è tempo di costruire! Usa questi fogli come guida. Non è necessario costruire tutto in una volta.

Quindi torna qui e passa al passaggio successivo prima di continuare a programmare o creare!

Questa fase del tuo progetto è la fase di prototipazione.

Una versione funzionante del tuo progetto quasi pronta per essere testata è chiamata prototipo.

Non preoccuparti di renderlo perfetto la prima volta: puoi migliorare il tuo prototipo dopo aver ricevuto feedback dal tuo utente!

5 TESTA E MIGLIORA

Mostra il tuo prototipo a qualcuno e fagli provare a usarlo! Non aiutarli immediatamente se hanno problemi o rimangono bloccati - non sarai lì per spiegare le cose ogni volta che qualcuno usa il tuo progetto. Prendi alcune note su questo foglio su come va il test, in modo che tu possa decidere se è necessario apportare qualche ritocco o cambiamenti.

TEST PERSONE:

DATA:

CHE COSA HAI TESTATO?

Fai domande su ciò che hanno testato.

1 Cosa ne pensavano in generale?

È fantastico, lo adoro!

Era ok.

Qualcosa deve cambiare.

2 Quali parti hanno funzionato? Cosa gli piaceva di più?

Quali miglioramenti potrebbero essere apportati?
Manca qualcosa?



Come sono andati i test?

Hai finito? Hai bisogno di tornare indietro e fare qualche altro test? Quando si lavora su un progetto, di solito si ripetono alcuni passaggi sopra alcune volte, test il tuo prototipo ogni volta. Questo passaggio è chiamato iterando, e designer e programmatori in tutto il mondo lo fanno ogni giorno! È normale che un progetto subisca alcune iterazioni (alcuni progetti non sono mai completamente finiti!) Prima che sia davvero terminato.

Decidi cosa farai dopo:

Genera nuove idee

Fai un pò di progettazione in più

Più codice

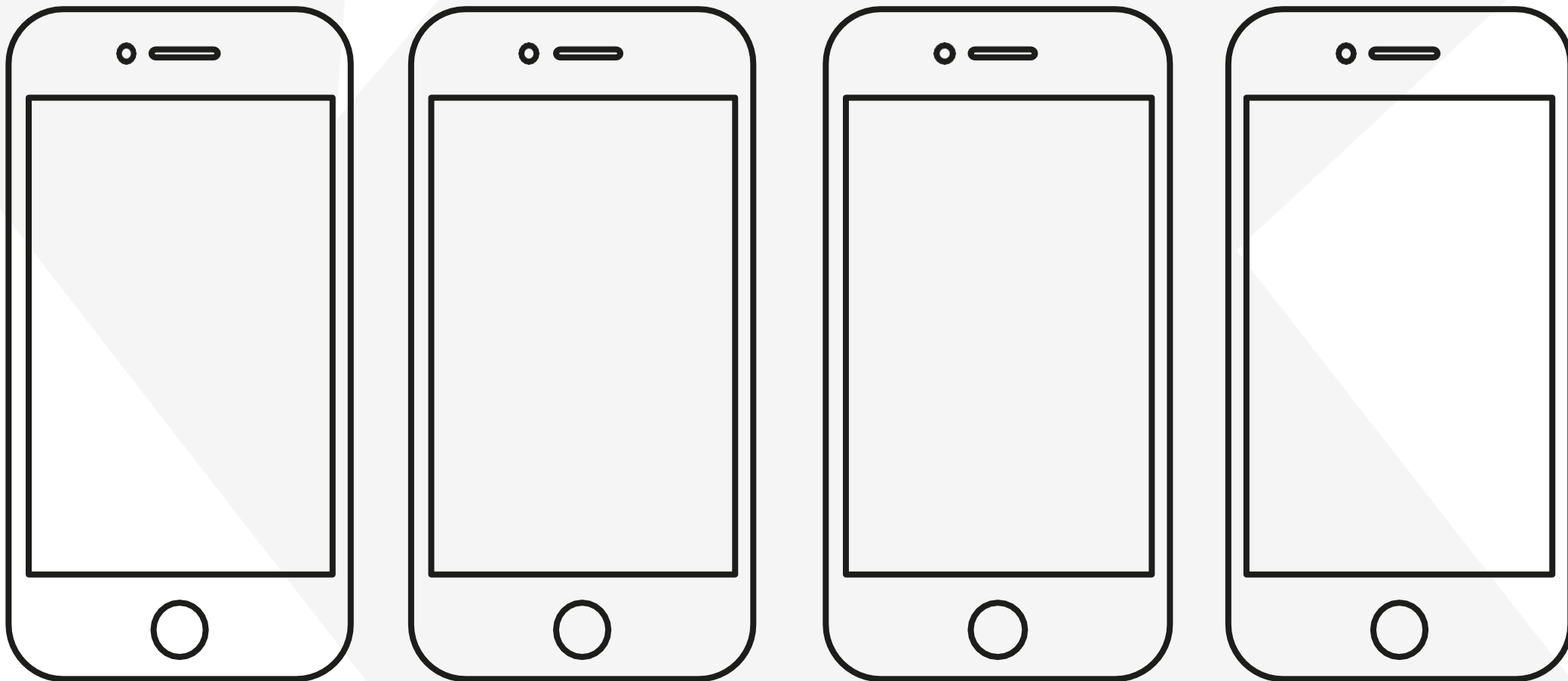
Finito!

Piano di azione:

Ritornare a lavorare più volte sul progetto è produttivo come rieseguire più test!

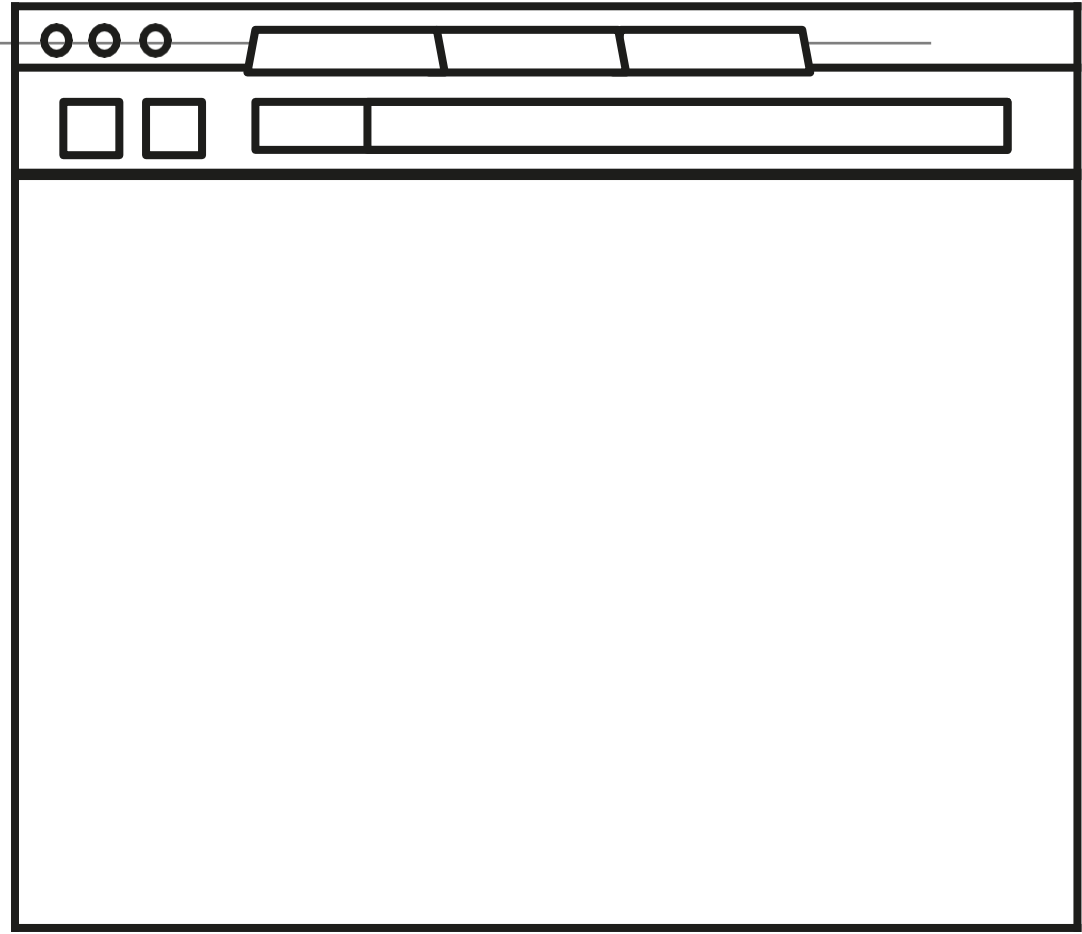
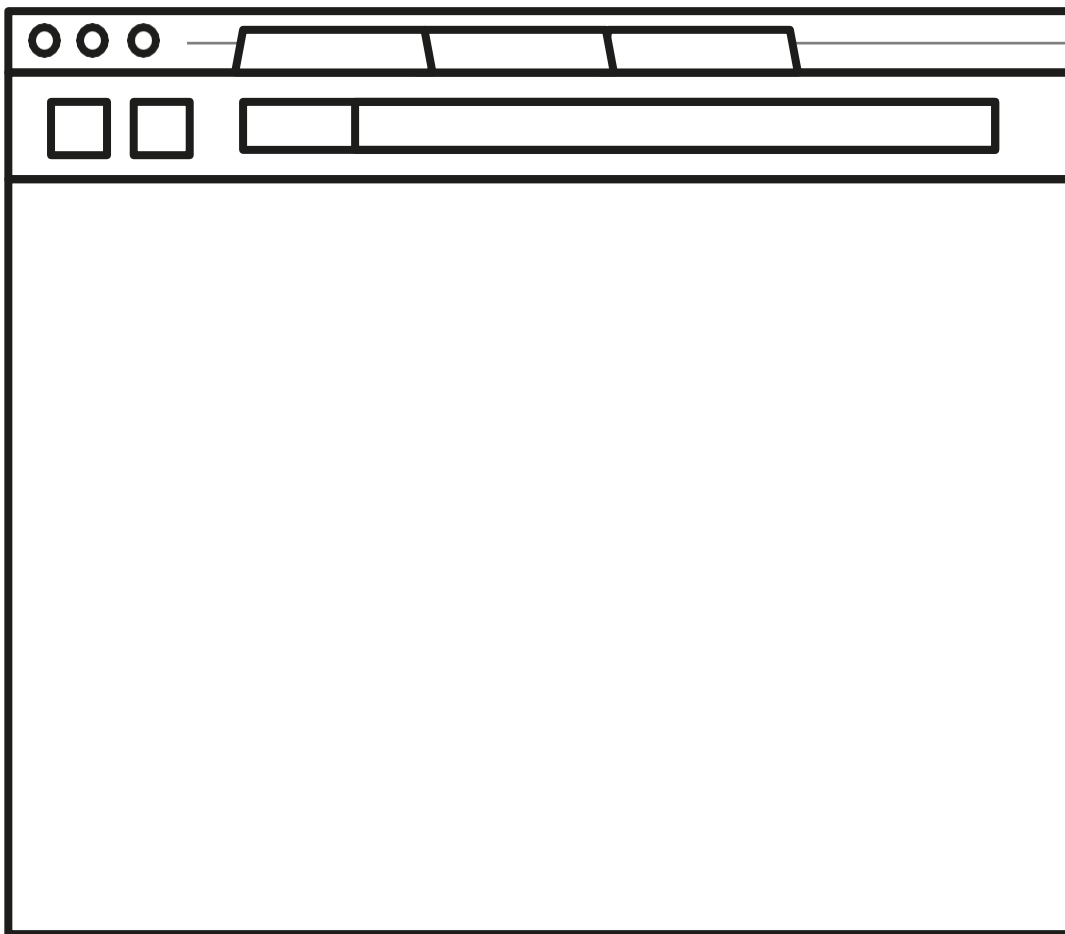


4 *PROGETTA E COSTRUISCI*



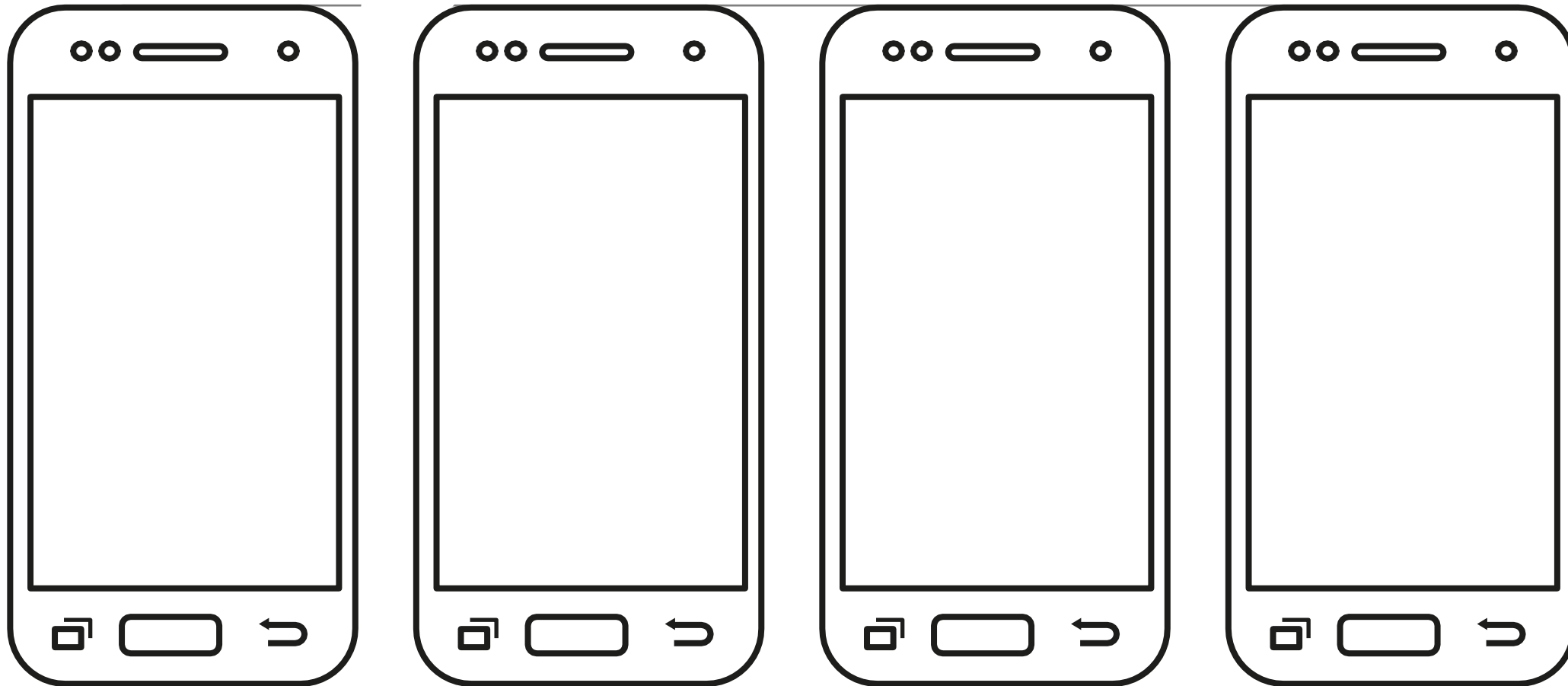
Da utilizzare se vuoi costruire un app per il telefono

4 *PROGETTA E COSTRUISCI*



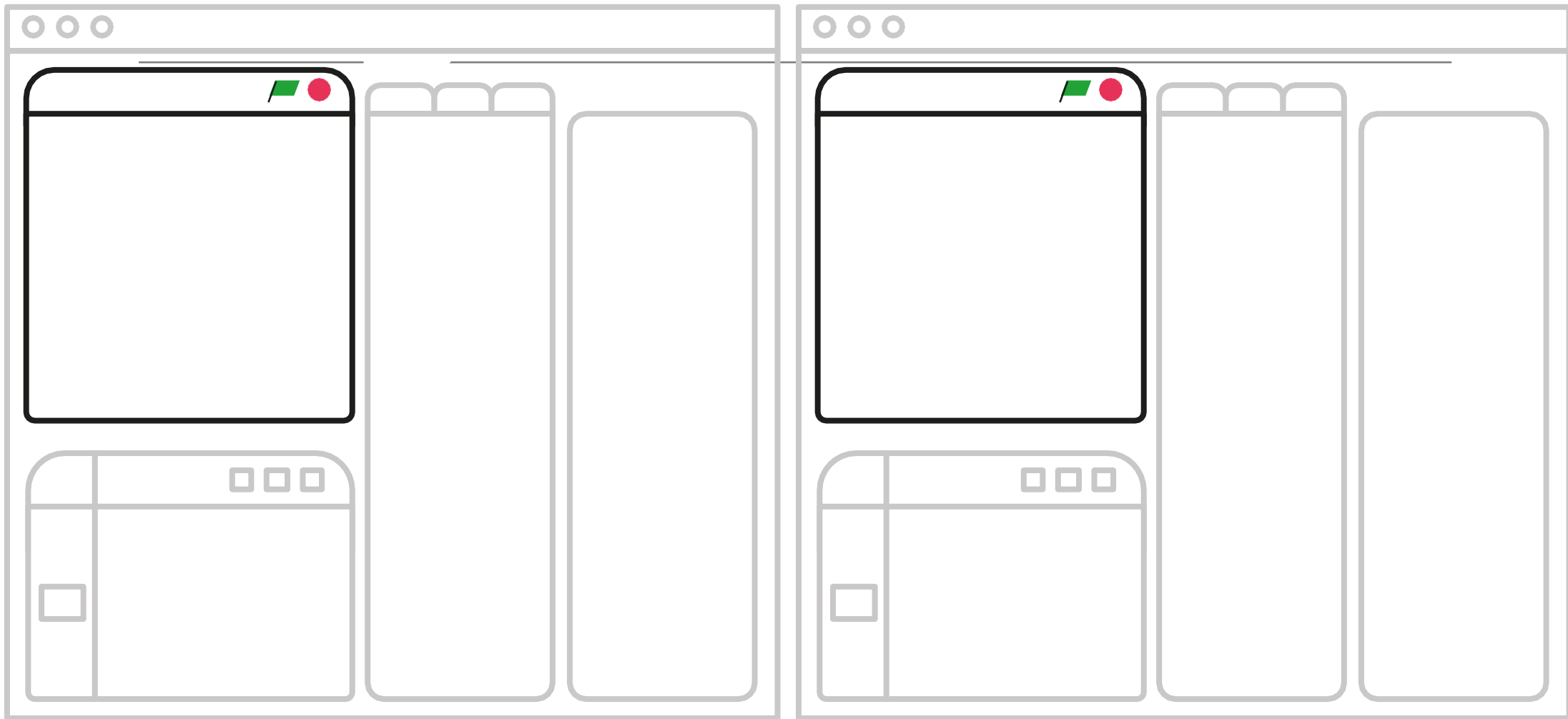
Da utilizzare se vuoi costruire un sito

4 PROGETTA E COSTRUISCI



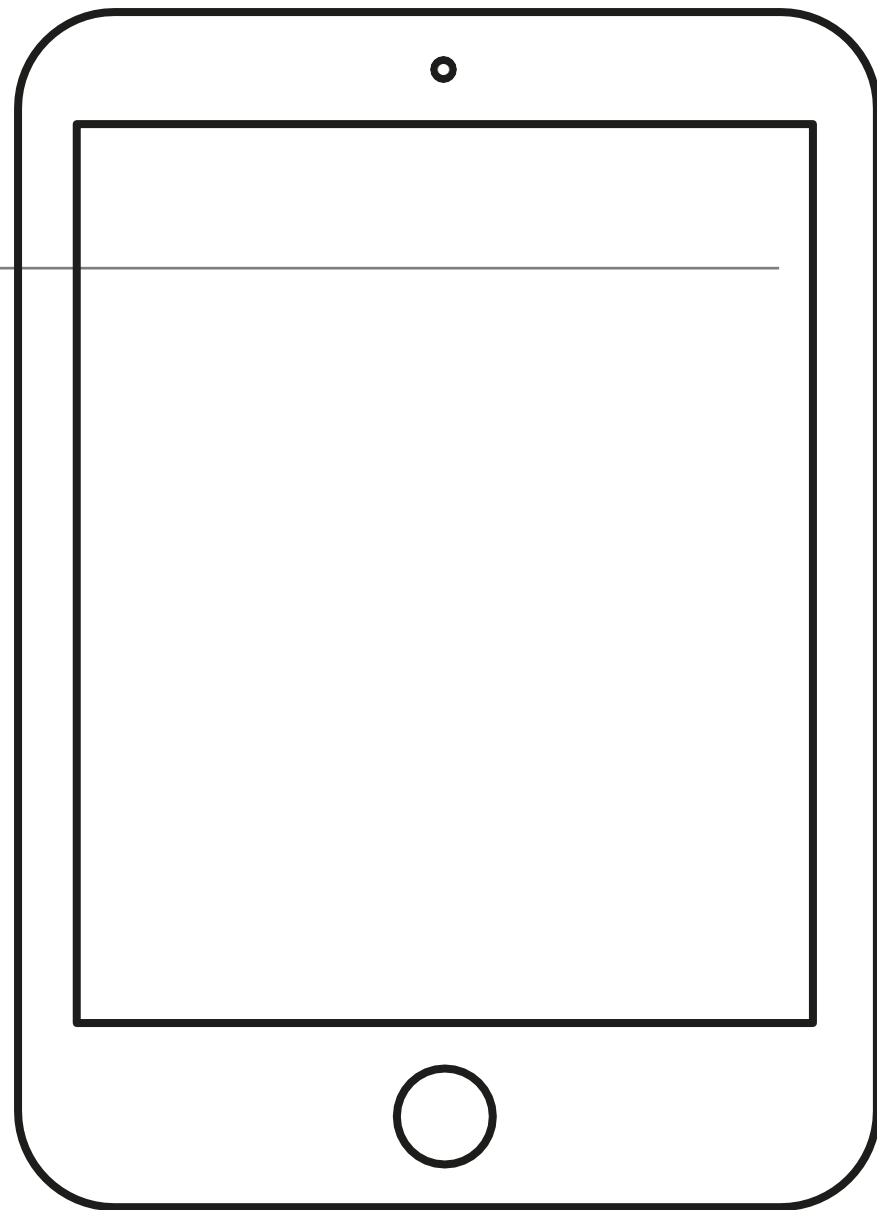
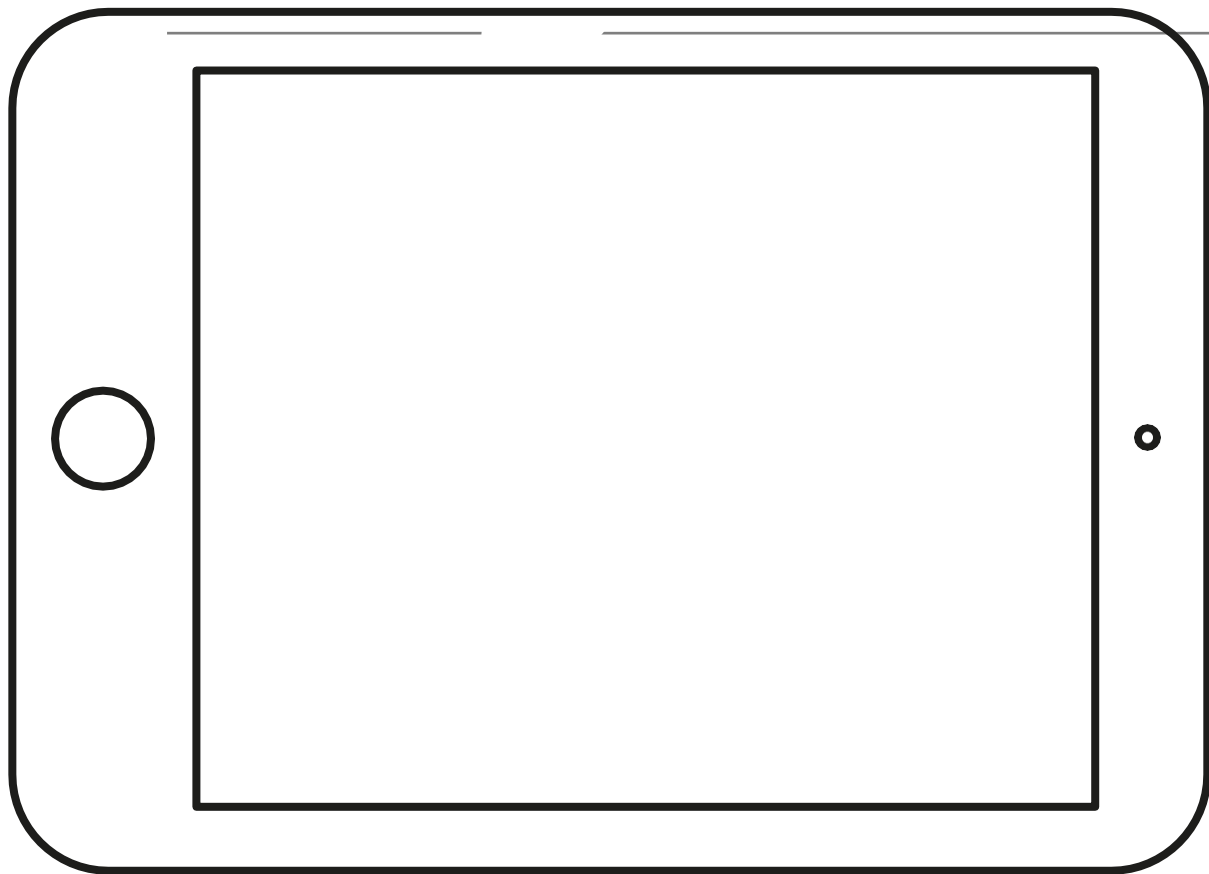
Da utilizzare se vuoi costruire un app per il telefono

4 PROGETTA E COSTRUISCI



Da utilizzare se vuoi costruire un programma per Scratch

4 *PROGETTA E COSTRUISCI*



Da utilizzare se vuoi creare un app per il tablet