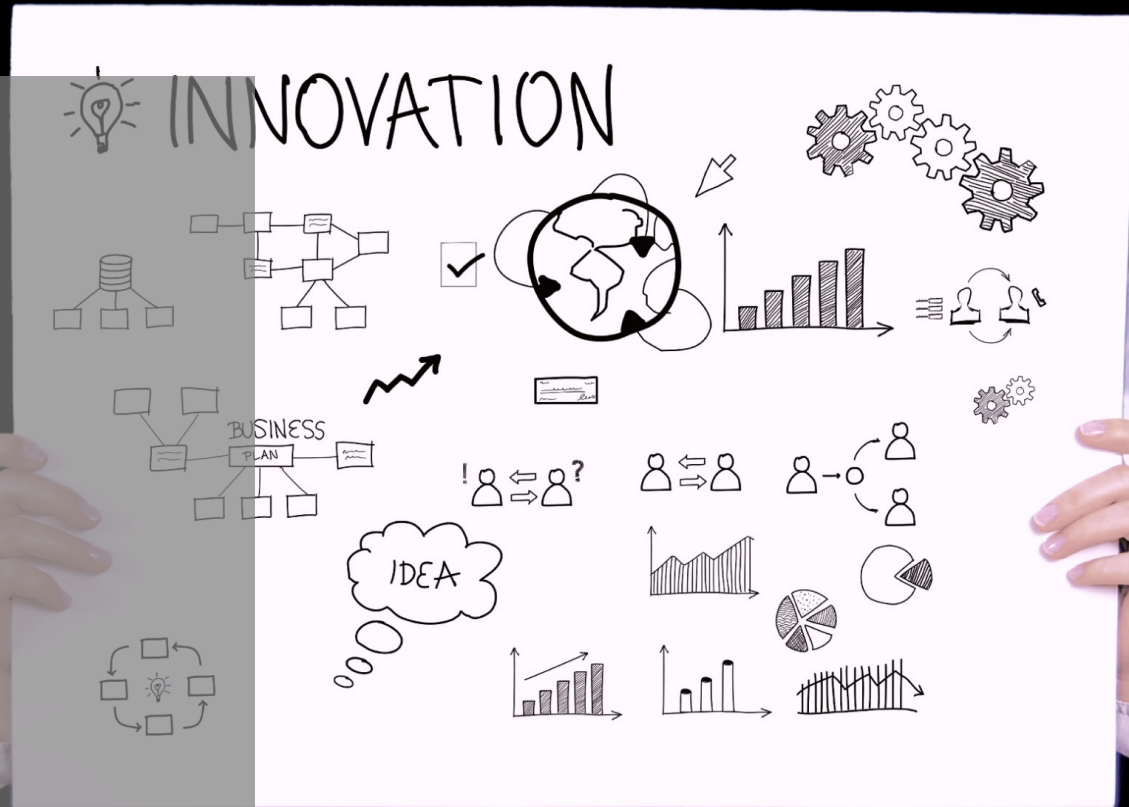
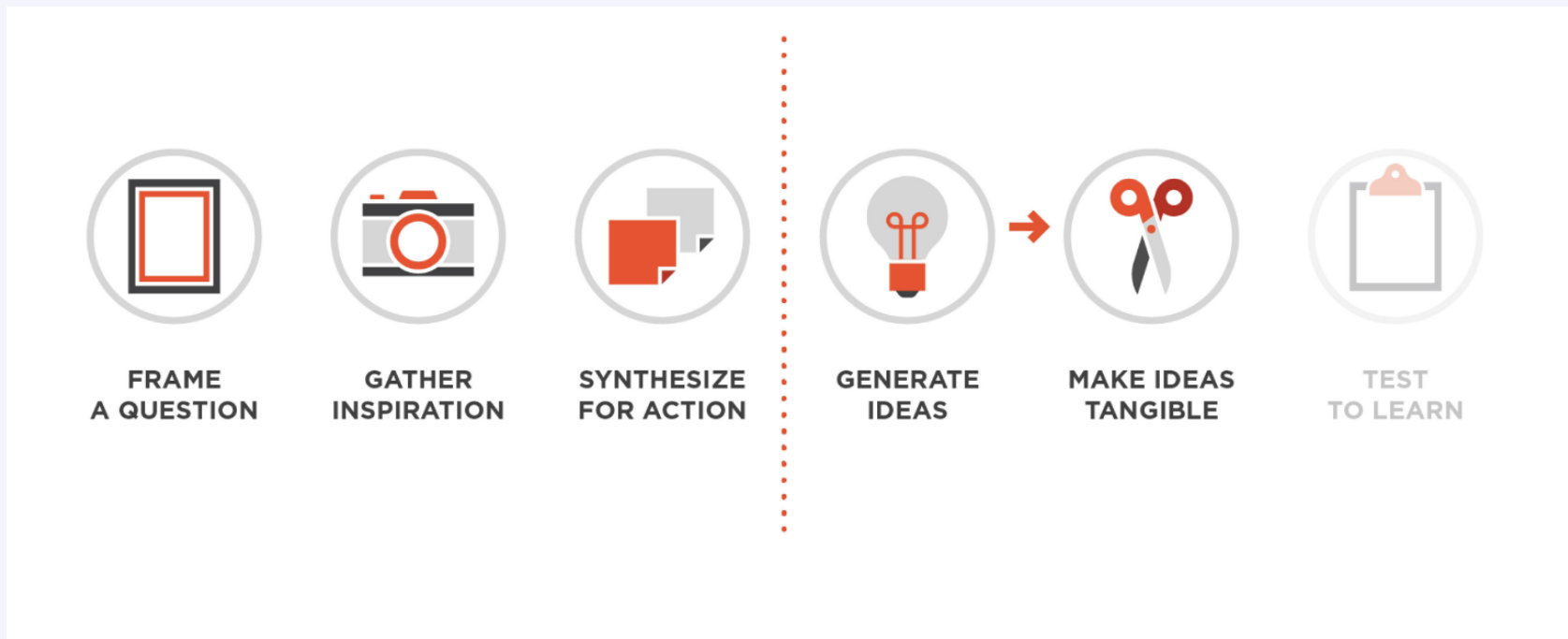


Prototyping & Experiments



Create prototypes

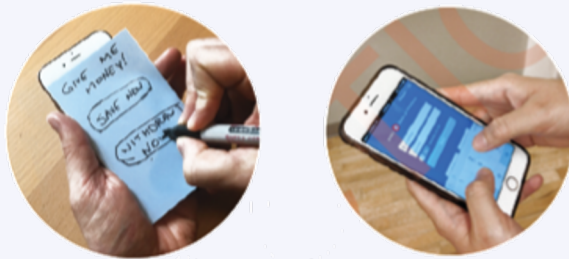


Why prototype?

- To receive user evaluation & feedback
- Stakeholders can see, hold, interact with a prototype more easily than a document or a drawing
- Team members can communicate effectively
- You can test out ideas for yourself
- It encourages reflection
- Prototypes answer questions and support designers in choosing between alternatives

Different types of prototypes

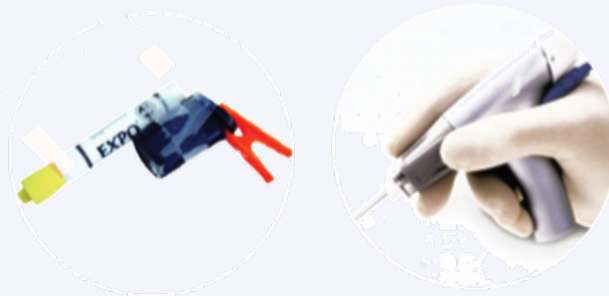
Experience using technology



Interaction with people



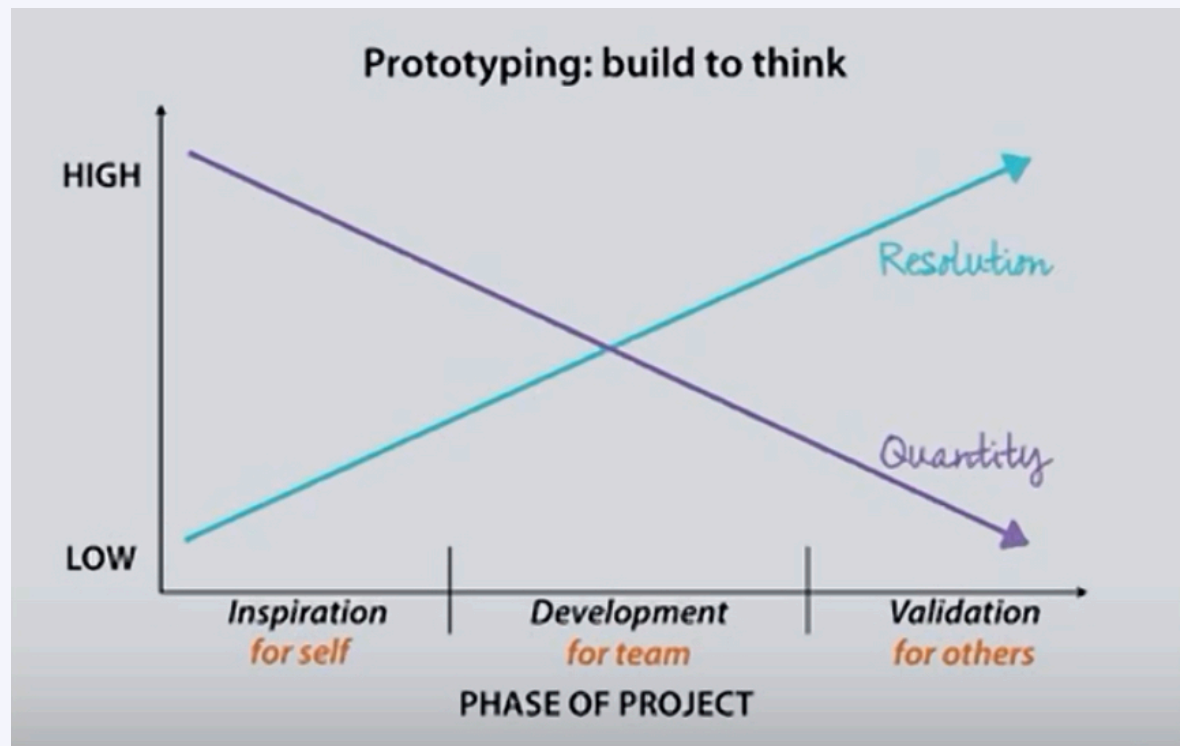
Physical product



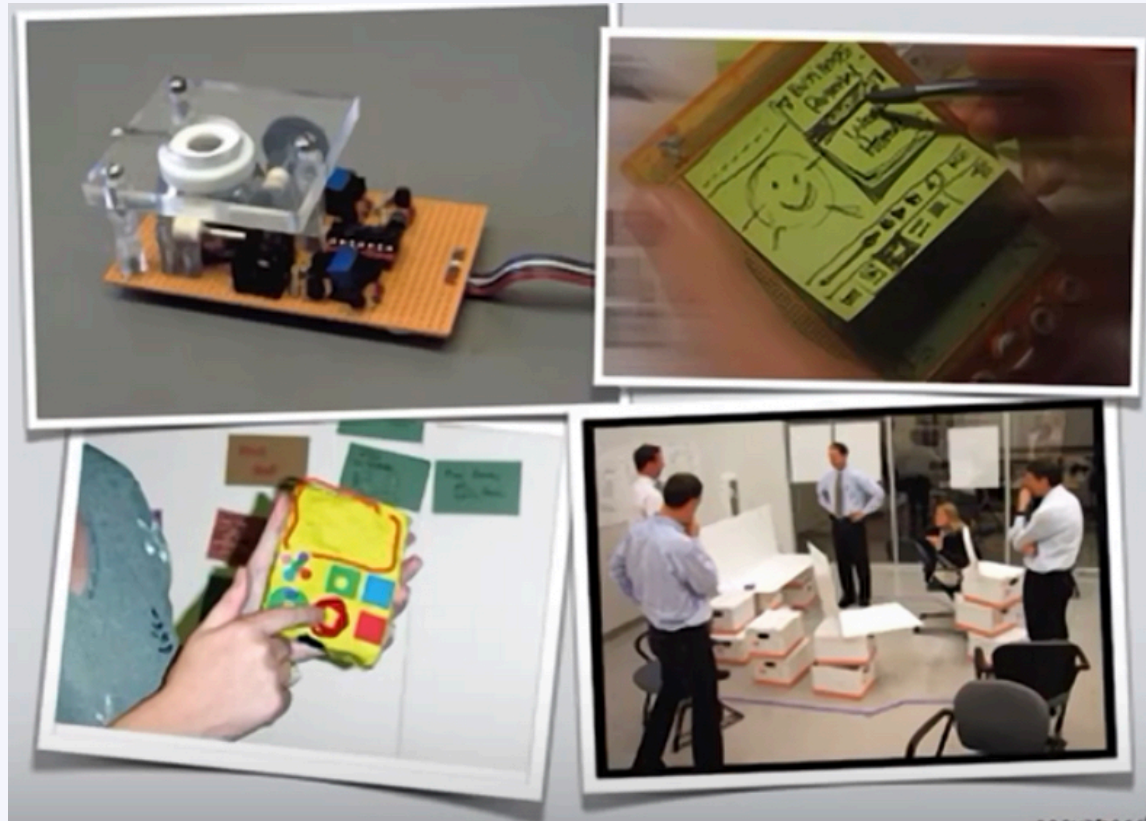
Process or system



Prototypes in project life cycle

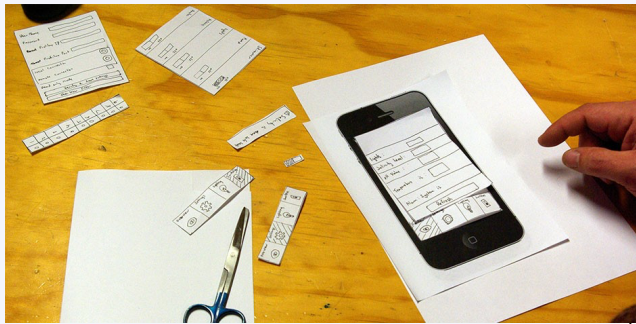


Examples



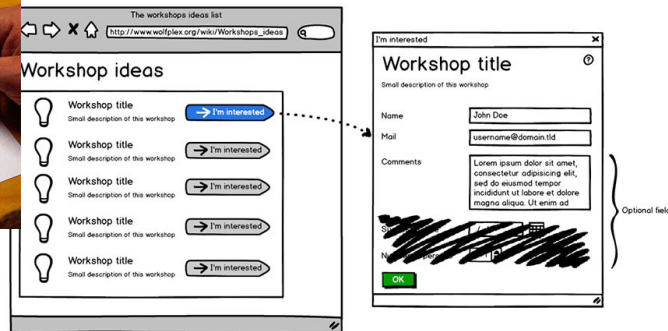
Fidelity of a prototype and when to use it

Low Fidelity



- Early stage
- Need to test many assumptions
- Use paper & pencil

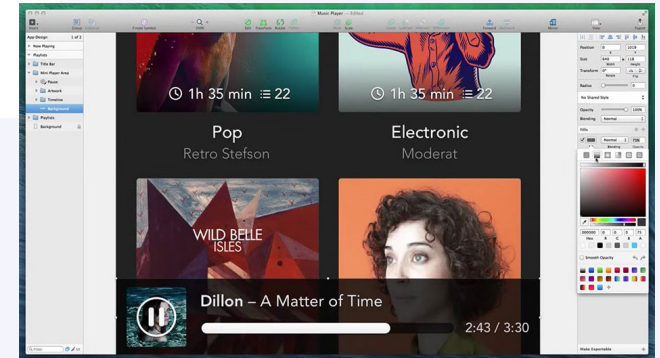
Medium Fidelity



- Look closer to final solution
- Early assumptions already tested and validated
- Refine the execution of solutions
- Use balsamiq application, powerpoint

- test the full spectrum of dynamics of the completed solution
- analyse it for functional, visual and experience purposes
- final selling of ideas
- Use sketchapp

High Fidelity



Example of low fidelity prototype for a mobile app



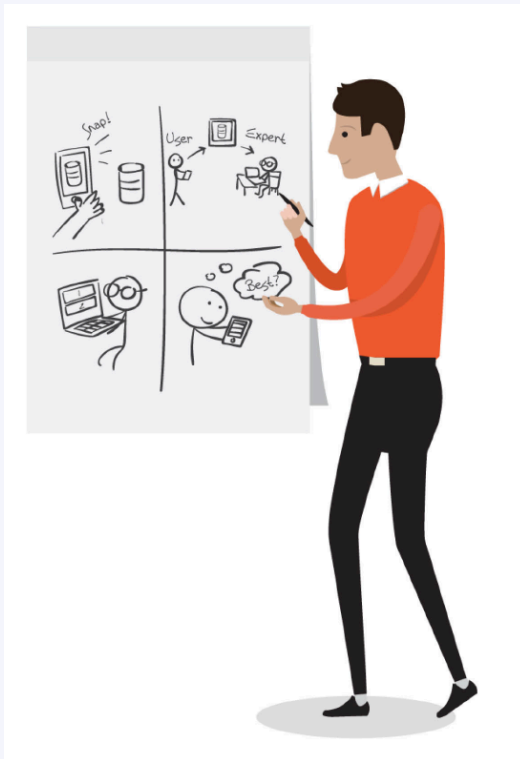
Design Thinking Experts

Create a prototype



ExperiencePoint

Δημιουργία πρωτοτύπου για την ιδέα σας



- Αφιερώστε όχι περισσότερο από 30 sec για να περιγράψετε την ιδέα σας πριν ξεκινήσετε να σχεδιάζετε
- Σχεδιάστε τον χρήστη σε κάθε τετράγωνο και πώς αυτός αλληλοεπιδρά με την ιδέα σας

Experiments



**FRAME
A QUESTION**



**GATHER
INSPIRATION**



**SYNTHESIZE
FOR ACTION**



**GENERATE
IDEAS**



**MAKE IDEAS
TANGIBLE**



**TEST
TO LEARN**

Design an experiment

DESIGN THINKING INNOVATION PROCESS



**FRAME
A QUESTION**



**GATHER
INSPIRATION**



**SYNTHESIZE
FOR ACTION**



**GENERATE
IDEAS**



**MAKE IDEAS
TANGIBLE**



**TEST
TO LEARN**

ExperiencePoint

1ο Βήμα: Σχεδιάζοντας ένα Πείραμα

Πριν επενδύσετε αρκετό χρόνο και πόρους σχεδιάστε και εκτελέστε ένα πείραμα, για να ελέγξετε κατά πόσο είναι επιθυμητή, βιώσιμη ή εφικτή η ιδέα σας.

Οδηγίες

1. Αρχικά εντοπίστε την μεταβλητή που θέλετε να τεστάρετε: το πρωτότυπο θα πρέπει να απαντά μια συγκεκριμένη ερώτηση, π.χ. ποια είναι η **νέα συμπεριφορά του χρήστη**, στην οποία στηρίζεται η ιδέα μας;
2. Κτίστε ένα πείραμα με τον user στο μυαλό σας: Τι θέλουμε να τεστάρουμε; τι συμπεριφορές αναμένουμε;
3. Απευθυνθείτε σε mainstream users & extreme



Βασικές αρχές πειραμάτων

ΧΑΜΗΛΟΥ ΡΙΣΚΟΥ

Διεξάγεται με ένα ασφαλές ακροατήριο, με ελάχιστο κόστος (κατευθυντήρια γραμμή: κάτω από 100 ευρώ).

ΓΡΗΓΟΡΟ & ΕΥΚΟΛΟ

Εύκολο στην κατασκευή, εύκολο στη διαχείριση (κατευθυντήρια γραμμή: 1 ώρα).

ΓΕΝΝΕΣΙΟΥΡΓΟ

Με στόχο να απαντήσει σε μία ερώτηση που θα αναπτύξει ιδέα.

2ο Βήμα: Διενέργεια Πειράματος

Οδηγίες

- Επισκεφτείτε τους users/πελάτες και αφήστε τους να πειραματιστούν με το πρωτότυπο
- Αφήστε τους να μιλήσουν για την εμπειρία τους
- Κάντε ερωτήσεις:
 - Γιατί αυτό (δεν) θα δούλευε για εσένα;
 - Πες μου πως αυτό σε κάνει να νιώθεις; Γιατί;
 - Απαντήστε τις ερωτήσεις με ερωτήσεις (π.χ. «τι νομίζεις ότι κάνει αυτό;»)

Απολογισμός πειραμάτων



Τι τους **άρεσε** ή βρήκαν
αξιοσημείωτο



Εποικοδομητική **κριτική**
Τι **δεν άρεσε** και θα
μπορούσε να κάνει την ιδέα
ακόμη καλύτερη



Ερωτηματικά που
προέκυψαν από το
πείραμα, αναφορικά με
την ιδέα σας



Ιδέες (ως προς την λύση)
που προέκυψαν από το
πείραμα ή παρουσίαση

Present outcome of a DT project

- What is the impact we believe we can create (the expected outcome, and business result)
- What is the idea
- What are the insights that informed the idea
- Here is what evidence has taught us and why we are confident we can create this impact (experiments)

Thank you

