

WORKSHOP

Sviluppo strumenti creativi

Contatto:

matteo@sefirot.it



STRUMENTI PER
LA CREATIVITÀ



 **Sefirot**
Independent Publisher



Cosa faremo

Infarinatura teorica

Metodo progettazione Sefirot®

Concept e sviluppo

Presentazione progetto



Uno strumento creativo

è un prodotto che aiuta chi lo utilizza
a compiere meglio, in maniera più veloce
e/o più completa una mansione creativa

UUUM?

Useful: risolve un problema in modo efficace?

Universal: si applica a tutti i casi? È completo?

Usable: è facile da usare?

Makes sense: ha senso di esistere?



Il mercato è pieno di oggetti belli e inutili



La scatola dei sogni
Gribaudo



Method Cards
IDEO



Art Oracles
Chronicle Books



Noi li chiamiamo «giftable»



Laws of UX
Pip Decks



UX Domino Cards
UX University



Rory's Story Cubes
Asmodee

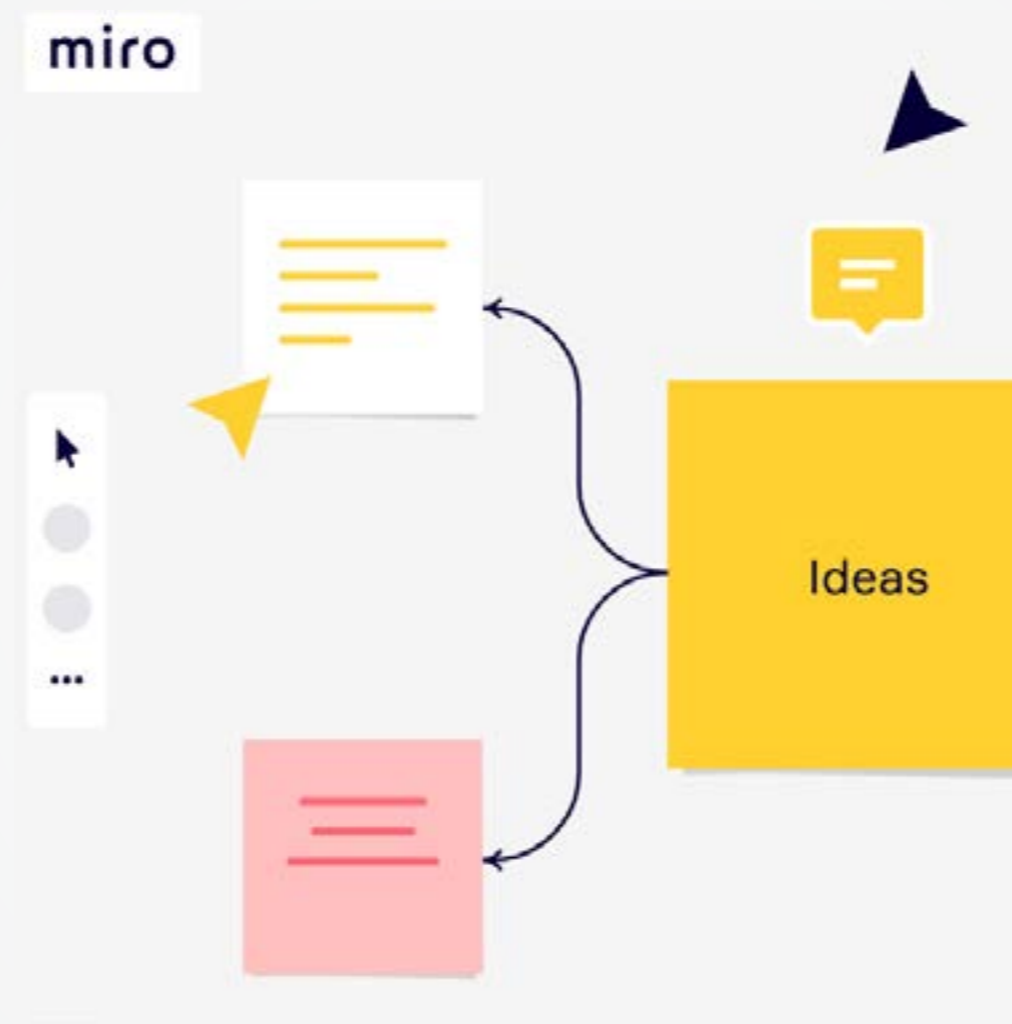


Esempi di buoni prodotti



Oblique Strategies

Brian Eno



Miro

RealtimeBoard, Inc.



Fabula Deck

Sefirot



**Metodo
Progettazione
Sefirot®**

UUUM!

Useful!

→ Si parte da esigenza interna

Universal!

→ Ricerca + Sintesi metodo efficace

Usable!

→ Facciamo test

Makes sense!

→ Se non ha senso non lo facciamo
Se esiste di meglio non lo facciamo



Responsabilità: noi lo adotteremmo come strumento numero #1 per l'esigenza?

C'è una soluzione migliore?



- Esiste davvero?
- Quanto ci teniamo?

- Letteratura
- Interviste a esperti
- Competitor

- Qual è l'angolo migliore secondo noi?

- Quale formato? È idoneo?

- Funziona davvero?



Regole fondamentali

- Se è importante per noi, lo sarà anche per gli altri (e se non lo amiamo non lo facciamo)
- Se non lo useremmo, non ci lavoriamo nemmeno
- Se è un grande prodotto, continueranno a usarlo
- Se non vende, l'errore è nella comunicazione, non nel prodotto



Approfondimento: il formato carte

Vademecum
Framework analogico
per editing

Reddrian

E

Il cuore del
prodotto

↓
Edito Deck

PROBLEMI C

Trope

Automatismi

UNTI FOC

Plus

- Compatte, portabili e sintetiche
- Tangibili
- Si lavora con lo spazio
- Modulabili e mescolabili

Contro

- Complicate in produzione
- Non lineari
- Richiedono istruzioni



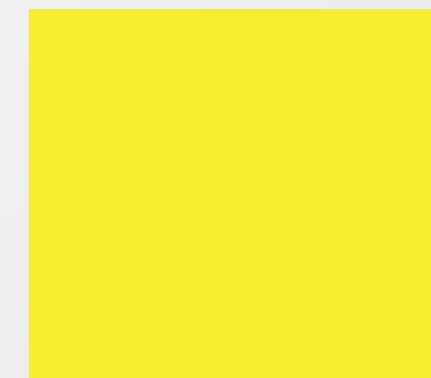
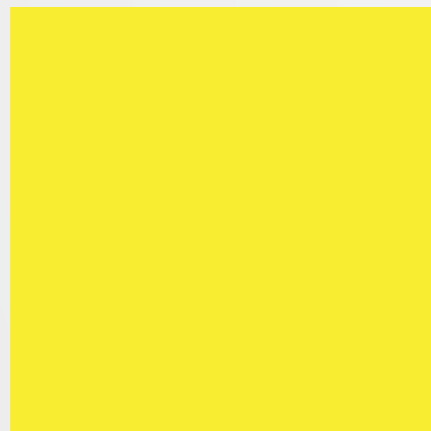
Unità mescolabili



Fronte e retro



Uso dello spazio

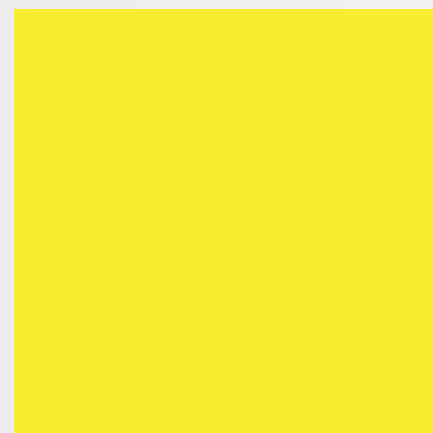


Creazione di sequenze

FASI DELL'EROE 1

MO

Mondo Ordinario
Chi è l'eroe? Com'è il suo mondo all'inizio?



FASI DELL'EROE 2

CTA

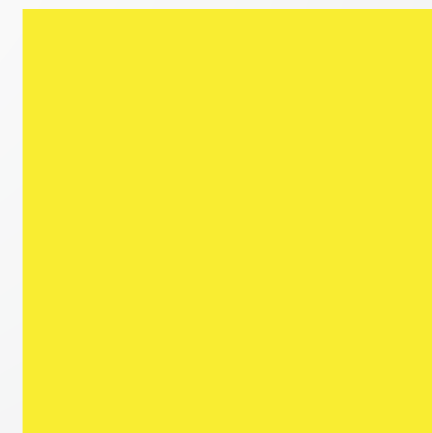
Chiamata all'Azione
Cosa modifica l'equilibrio? C'è un Messaggero?



FASI DELL'EROE 3

AC

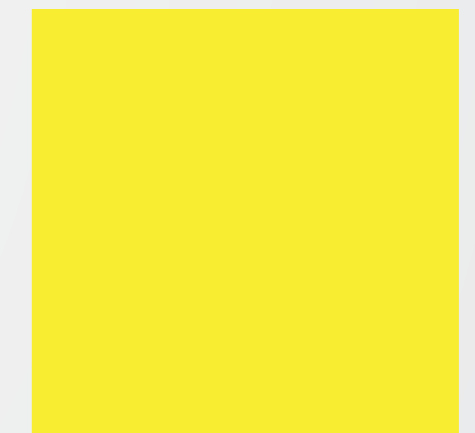
Ansia della Chiamata
Di che cosa ha paura l'eroe? Cosa gli fa cambiare idea?



FASI DELL'EROE 4

Mi

Intervento del Mentore
Chi guida l'eroe? Cosa fa per aiutarlo?



FASI DELL'EROE 5

A

Azione
A che cosa si impegna l'eroe?



Creazione di tabelle

01 MOLTO AVANZATO - ITERAZIONI

IPOTESI DI MODIFICA

Cosa possiamo introdurre? Nuovi prodotti, processi o business model?



02 MOLTO AVANZATO - ITERAZIONI

INDICE DI VALORE

Qual è il rapporto tra Benefici e Costi?



03 MOLTO AVANZATO - ITERAZIONI

COSE DA FARE

Quali sono le azioni necessarie per attuare la modifica?



04 MOLTO AVANZATO - ITERAZIONI

MANAGEMENT

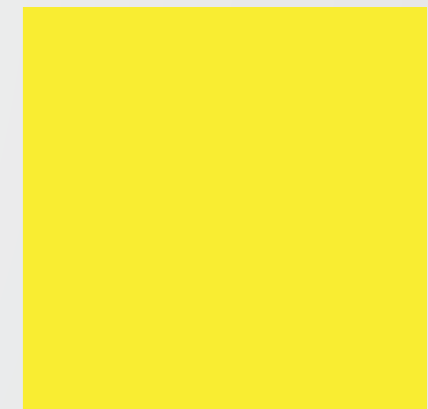
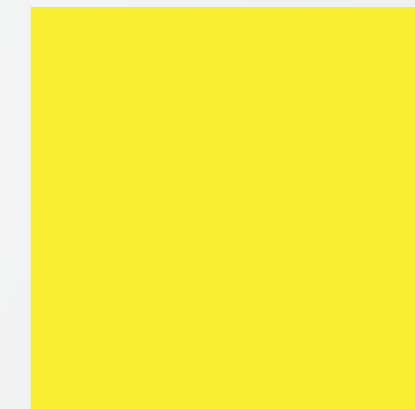
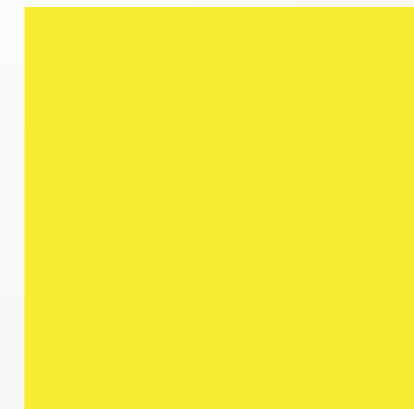
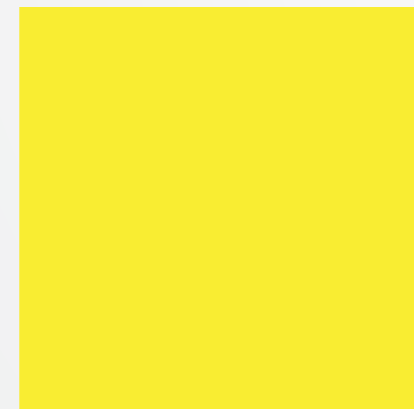
Chi si occupa di sovrintendere alle azioni individuate?



01 MOLTO AVANZATO - ITERAZIONI

WORST CASE SCENARIO

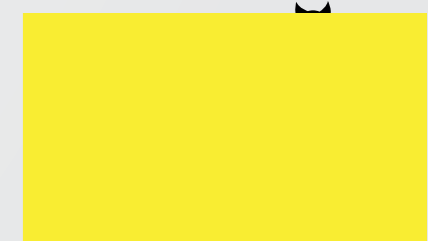
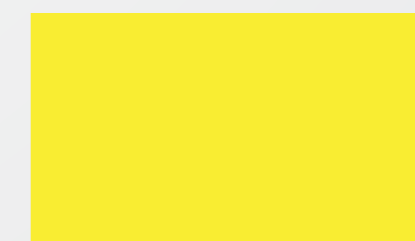
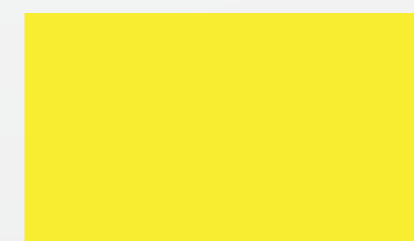
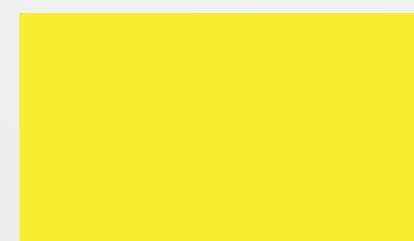
Trova una soluzione per prevenire il peggior scenario immaginabile



02 MOLTO AVANZATO - ITERAZIONI

INNOVAZIONE DI PRODOTTO

Come puoi innovare



Buon lavoro!

