

**Ufficio Stampa della Provincia autonoma di Trento**

Piazza Dante 15, 38122 Trento

Tel. 0461 494614 - Fax 0461 494615

uff.stampa@provincia.tn.it

**COMUNICATO n. 3271 del 03/12/2017**

# **User eXperience: la sfida UX di HIT ha il suo vincitore**

**È terminata con successo la sfida di innovazione UX Challenge lanciata da HIT – Hub Innovazione Trentino che per due giorni ha animato il Contamination Lab di Piazza Fiera**

Ogni azienda orientata al mercato deve perfezionare i prodotti adattandoli sempre più alle esigenze del proprio utilizzatore finale elettivo. Per arrivare a questo risultato non basta l'analisi preventiva delle aspettative di risultato, ma occorre, passo dopo passo, confrontarsi con le necessità e con i cambiamenti che le diverse offerte del mercato digitale – soprattutto – richiedono.

Parliamo di UX (User eXperience, esperienza del cliente/utilizzatore); un termine inconsueto per chi è il consumatore finale; essenziale per le aziende che invece devono modellare i propri prodotti e servizi, per adattarli al meglio alle necessità dei clienti.

E' una sfida tra tecnologia, innovazione, modalità e abitudini di fruizione in cui l'offerta deve misurarsi costantemente con la richiesta e le sue necessità specifiche, a seconda del pubblico cui il prodotto o il servizio si rivolge.

Per questo, le tecniche di rilevazione delle aspettative e delle esperienze degli utenti finali sono una base essenziale per ripensare ed eventualmente ridefinire l'offerta di prodotti e servizi.

Sono stati 6 i prodotti digitali delle imprese trentine finaliste (GPI, Phoenix Informatica Bancaria, Archimede, Eyes Vision, OC-Lab, U-Hopper) selezionati dalla giuria di UX Challenge tra i quattordici presentati da parte di aziende con sede operativa in provincia di Trento. Nel corso dei due giorni di sfida tecnologica – con l'ausilio di 12 mentori del mondo imprenditoriale – 36 studenti, ricercatori e dottorandi dell'Università di Trento e dell'Istituto Pavoniano Artigianelli di Trento ne sono stati i "solver", coinvolgendo anche 55 cittadini con funzione di valutatori-tester, selezionati attraverso la piattaforma di SmartCrowds – affinata da HIT per progetti dedicati alla User eXperience. – hanno valutato le problematiche di interazione ma soprattutto hanno contribuito a migliorare la rispondenza con l'utilizzatore finale dei prodotti e dei servizi digitali in gara.

Il mix che ne è sortito ha messo in campo la collaborazione di Confindustria Trento, Fondazione Bruno Kessler, Università di Trento, Trentino Sviluppo e Istituto Pavoniano Artigianelli per le arti grafiche nell'organizzazione di un hackaton sui temi del *service design* che oggi ha concluso i suoi lavori, alle 18.30, presso il CLab Trento di Piazza Fiera 4.

Ha introdotto e salutato i lavori finali, in vista della premiazione Flavio Deflorian, componente del Consiglio di Amministrazione di HIT e Prorettore Vicario e per il Supporto al Sistema Produttivo dell'Università di Trento, che ha confermato "il sostegno e l'interesse per queste iniziative da parte dell'Ateneo trentino e di HIT" congratulandosi per il successo in termini di partecipazione di aziende e studenti. Ha affermato poi che "l'efficacia dei metodi innovativi di indagine di mercato hanno trovato un adatto compimento in luogo di contaminazione come il CLab, che rappresenta per la città e non solo uno spazio multidisciplinare, attento alle più moderne metodologie di apprendimento e coaching".

Alla fine di due giorni di confronti, la giuria ha decretato vincitore il Team Family G.U.I (dove G.U.I. sta per Graphical User Interface) composto da Afsara Hossain, Davide Giovanni Steccanella, Giulio Gabrieli studenti dell'Università di Trento, Dipartimento di Psicologia e Scienze cognitive, che ha ridefinito un prodotto di tele assistenza basato su realtà aumentata destinato al supporto della manutenzione di impianti industriali. Il prodotto è stato progettato da OC-Lab, azienda incubata al Polo Meccatronica di Trentino Sviluppo dedicata allo sviluppo di software a corredo della produzione di contenuti multimediali via Internet, e per la gestione del know how aziendale con i nuovi dispositivi di realtà aumentata (smart glass, videowall, olografia, teleassistenza).

Il progetto è stato illustrato e discusso con mentor e solver durante i due giorni di sfida in cui è stato letteralmente riprogettato per adattarsi maggiormente alle esigenze del lavoro e delle diverse tipologie di utenti. Stefano Bussolon, mentor del Team, docente di interazione uomo-macchina presso il corso di Interfacce dell'Università di Trento e consulente di UX Design in ambito bancario-assicurativo e e-health ha seguito tutte le fasi del processo con la squadra vincente e ci ha confermato “che il lavoro di design è fondamentale e la challenge ha dimostrato che nonostante i tempi molto brevi, applicando le metodologie del design centrato sugli utenti, è possibile progettare delle esperienze efficaci, che permettono una maggiore soddisfazione degli utenti e una maggiore incisività del prodotto sul mercato”. Bussolon continua poi sottolineando come “Il Team ha dimostrato un'ottima capacità di organizzarsi, di approfondire le problematiche e di fare tesoro delle sollecitazioni raccolte durante le fasi di test con gli utenti, applicando in maniera efficace la metodologia UX”.

()