



Università
per Stranieri
di Perugia

PROGRAMMA D'ESAME

Laurea: **Comunicazione internazionale interculturale e pubblicitaria**

Insegnamento: **Architettura dell'informazione e user experience design**

Curriculum: **Internazionale, Pubblicitario**

Anno di corso: **I**

Semestre: **II**

Docente: **Luca Rosati**

CFU: **6**

Carico di lavoro globale: **150 ore**

Ripartizione del carico di lavoro: **40 ore di lezione e 110 ore di studio individuale**

Lingua di insegnamento: **italiano**

Anno Accademico 2017-2018

PREREQUISITI

Sono utili il possesso di competenze informatiche di base e la conoscenza della lingua inglese (almeno a livello base). Aver già svolto gli esami di inglese e il laboratorio informatico è quindi consigliato ma non vincolante.

Soprattutto per i non frequentanti, prima dello studio dei testi e del materiale di riferimento, è raccomandata la consultazione del materiale introduttivo presente nella webclass.

OBIETTIVI FORMATIVI

Conoscenze e comprensione

Apprendere i principi fondamentali dell'architettura dell'informazione e dello user experience design di ambienti informativi complessi.

Capacità di applicare conoscenze e comprensione

Saper progettare o riprogettare l'architettura informativa e la user experience di un ambiente (con particolare riguardo a quelli digitali), produrre la documentazione necessaria a presentare il progetto sia all'interno del gruppo di lavoro sia al committente.

CONTENUTO DEL CORSO

A tutti probabilmente è capitato di perdersi all'interno di un aeroporto o di un centro commerciale, o di non trovare l'informazione ricercata all'interno di un sito web. Evitare che questo accada, fornire orientamento e "trovabilità" all'interno di ambienti complessi è lo scopo dell'architettura dell'informazione.

L'architettura dell'informazione e lo user experience design sono campi emergenti il cui obiettivo è migliorare l'esperienza delle persone nella loro interazione con l'informazione e con l'ambiente. Si tratta di saperi di confine, situati al crocevia di discipline più tradizionali (come l'architettura, la biblioteconomia, le scienze del linguaggio) e altre più nuove (come le scienze dell'informazione, la psicologia cognitiva, l'interazione uomo-computer).

Il corso si concentrerà in particolare sugli spazi digitali (siti web, software web-based, app ecc.) caratterizzati da un'alta densità o complessità informativa, con l'obiettivo di mostrare come l'architettura dell'informazione e lo user experience design possano migliorare l'interazione uomo-informazione: la capacità di trovare

l'elemento ricercato; la facilità di orientamento e navigazione; la comprensibilità e fruibilità dei contenuti o servizi; l'esperienza complessiva che deriva dall'interazione con il sito o software.

In questo quadro, l'architettura dell'informazione fornisce conoscenze e strumenti per l'organizzazione semantica dell'informazione (knowledge organization), la ricerca e il recupero dell'informazione, l'analisi degli aspetti cognitivi implicati; lo user experience design offre metodi per progettare intorno ai bisogni concreti delle persone, e per coinvolgere le persone stesse nel processo di design.

METODI DIDATTICI

Per studenti frequentanti

Il corso ha un taglio prevalentemente pratico-applicativo: la metodologia è quella dell'apprendere facendo. Le lezioni frontali saranno ridotte al minimo indispensabile, mentre verrà dato ampio spazio ad analisi di casi, testimonianze e laboratori.

Una volta introdotti i concetti e gli strumenti di base, gli studenti dovranno scegliere un **progetto** su cui lavorare più approfonditamente (singolarmente o in gruppo), e di cui presentare poi in classe i risultati (come si fa nella pratica professionale). Il progetto consiste nella valutazione euristica (cioè mediante le linee guida del corso), in un test con utenti, e nella proposta di re-design di una **app** o di un sito web in versione mobile (smartphone) scelti dagli studenti stessi.

Questo consentirà a chi frequenta di elaborare il progetto previsto per l'esame (cf. sotto par. *Modalità di valutazione*) e ottenere la valutazione già durante il corso.

Per studenti non frequentanti

Studio individuale dei testi di riferimento e del materiale integrativo presente nella webclass (il materiale nella webclass permette anche a chi non ha frequentato di recuperare i temi affrontati a lezione non presenti nei libri).

Per i non frequentanti è previsto inoltre un seminario dedicato che introdurrà i fondamentali del corso e illustrerà le modalità d'esame (per la data contattare la dott. Laura Lo Forte, laura.loforte@unistrapg.it).

MODALITA' DI VALUTAZIONE

Per studenti frequentanti

L'esame è orale e consiste in:

- domande sul programma
- discussione di un progetto (precedentemente elaborato) riguardante l'analisi e il re-design dell'architettura dell'informazione e della user experience di una app o di un sito web in versione mobile (smartphone).

Il progetto consiste nell'applicazione al caso scelto dei concetti e strumenti affrontati dal corso. La app o il sito da analizzare sono a scelta dallo studente. L'obiettivo del corso è proprio quello di mostrare come si affronta un progetto di questo tipo: è quindi inevitabile che cos'è e come si fa un progetto sarà chiaro solo dopo aver frequentato le lezioni e studiato il materiale di riferimento.

Attraverso la partecipazione alle lezioni, gli studenti frequentanti possono elaborare il progetto previsto per l'esame già durante lo svolgimento del corso, e arrivare così a una valutazione prima della fine delle lezioni (senza necessità quindi di sostenere l'esame). Nel caso in cui lo studente non sia soddisfatto della valutazione ottenuta, potrà comunque presentarsi all'esame per integrare.

Maggiori informazioni sul progetto (cos'è, com'è fatto ecc.) sono contenute nella **guida** pubblicata nella webclass (non serve password).

Per studenti non frequentanti

L'esame è orale e consiste in:

- domande sul programma
- discussione di un progetto (precedentemente elaborato) riguardante l'analisi e il re-design dell'architettura dell'informazione e della user experience di una app o di un sito web in versione mobile (smartphone).

Il progetto consiste nell'applicazione al caso scelto dei concetti e strumenti affrontati dal corso. La app o il sito da analizzare sono a scelta dallo studente. L'obiettivo del corso è proprio quello di mostrare come si affronta un progetto di questo tipo: è quindi inevitabile che cos'è e come si fa un progetto sarà chiaro solo dopo aver frequentato le lezioni e studiato il materiale di riferimento.

Maggiori informazioni sul progetto (cos'è, com'è fatto ecc.) sono contenute nella **guida** pubblicata nella webclass (non serve password).

TESTI DI RIFERIMENTO

I testi indicati valgono sia per i frequentanti sia per i non frequentanti.

Per chi preferisce leggere in italiano.

1. Rosati L. (2007) *Architettura dell'informazione*. Apogeo.
2. Krug S. (2014) *Don't make me think. Un approccio di buon senso all'usabilità web e mobile*. Tecniche Nuove.
3. Krug S. (2010) *Usabilità. Individuare e risolvere i problemi*. Tecniche Nuove.
4. Materiale delle lezioni nella webclass (non serve password).

Per chi preferisce leggere in inglese.

1. Resmini A., Rosati L. (2011) *Pervasive Information Architecture*. Morgan Kaufmann.
2. Krug S. (2013) *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability*. New Riders.
3. Krug S. (2009) *Rocket Surgery Made Easy: The Do-it-Yourself Guide to Finding and Fixing Usability Problems*. New Riders.
4. Materiale delle lezioni nella webclass (non serve password).

TESTI DI CONSULTAZIONE E APPROFONDIMENTO

- Rosenfeld L., Morville P., Arango J. (2015) *Information Architecture: For the Web and Beyond*. O'Reilly.
- Gnoli et al. (2006) *Organizzare la conoscenza. Dalle biblioteche all'architettura dell'informazione per il Web*. Tecniche Nuove.
- Lavazza C. (2012) *Comunicare la User Experience*. Apogeo [ebook].

ALTRE INFORMAZIONI

Ricevimento: su appuntamento da concordare via email luca.rosati (at) unistrapg.it