



Università  
per Stranieri  
di Perugia

Anno Accademico 2019-2020

## PROGRAMMA D'ESAME

Laurea: **Comunicazione Internazionale, Interculturale e Pubblicitaria (COMIIP)**

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

Curriculum: **Internazionale, Pubblicitario**

Anno di corso: **I**

Semestre: **II**

Docente: **Leonardo Galeassi**

SSD: **L-ART/06**

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**

## PREREQUISITI

---

Conoscenza della lingua italiana, conoscenza base della lingua inglese, competenze informatiche di base.

## OBIETTIVI FORMATIVI

---

### Conoscenze e comprensione

Apprendere i principi fondamentali dell'architettura dell'informazione e dello *user experience design* e approfondirne gli aspetti legati alle narrazioni audiovisive contemporanee.

### Capacità di applicare conoscenze e comprensione

Saper analizzare l'architettura informativa di un ambiente digitale e, in particolare, saper applicare tale analisi a una forma di narrazione estesa o *storytelling* audiovisivo multi-piattaforma.

## CONTENUTO DEL CORSO

---

Il corso è suddiviso in due moduli. Nel primo esploreremo i principi base dell'architettura dell'informazione: in una società caratterizzata dal predominare dei servizi (il cosiddetto settore terziario) l'organizzazione dell'informazione diventa una questione di importanza fondamentale, soprattutto all'interno di sistemi informativi complessi. L'architetto dell'informazione si occupa dell'organizzazione e dell'analisi di queste informazioni partendo dalla semplice cartellonistica di un punto vendita fino ad arrivare a complessi percorsi informativi come, ad esempio, orientarsi nei numerosi reparti di un grande ospedale. L'approccio di questo tipo di studi tiene conto del punto di vista dell'utente finale che deve orientarsi in un sistema complesso come la metropolitana di Londra, o di un sito web di un'istituzione pubblica in cui può essere difficile trovare l'informazione desiderata all'interno di un albero estremamente complesso. Da questo tipo di prospettiva nasce il termine *user experience*: in che modo l'utente finale reperisce e fruisce le informazioni? Data la

natura multidisciplinare di questa materia ci troveremo a dover usare gli strumenti e le metodologie proprie del visual design in genere e degli studi sui media.

Nel secondo modulo ci occuperemo di come l'architettura dell'informazione ha influenzato i *media studies*, e più precisamente di ciò che accade quando una narrazione, in senso tradizionale, diventa una narrazione estesa. Come nel caso di una serializzazione televisiva che dura un decennio o che si espande abbracciando vari media: televisione, piattaforme di streaming, blog, applicazioni per dispositivi mobili, fumetti, *easter eggs* nascoste all'interno di siti web. Una storia, appunto, che ha avuto origine in una sala riunioni di un ufficio di produzione e che arriva a popolare altri mezzi di informazione, inserendosi in un sistema più complesso. Per questa ragione gli strumenti di analisi e di lettura utilizzati tradizionalmente dagli studi sui media non sono più sufficienti, e per spiegare questo tipo di fenomeni se ne rendono necessari di nuovi. In questo modo impareremo ad orientarci all'interno di quello che viene definito un ecosistema narrativo.

## **METODI DIDATTICI**

---

### Per studenti frequentanti

Lezioni frontali che si avvalgono del supporto di slide, di materiali provenienti da siti web e, soprattutto per quanto concerne il secondo modulo, della visione e analisi di parti significative di serie televisive e web serie. Non mancheranno i momenti di confronto e di interazione con la classe e saranno previsti incontri di natura seminariale con studiosi ed esperti del settore.

### Per studenti non frequentanti

Studio individuale dei volumi elencati alla voce "testi di riferimento" da integrare con i materiali che saranno pubblicati sulla piattaforma "LOL learning on line" reperibili all'indirizzo <https://lol.unistrapg.it/>.

## **METODI DI ACCERTAMENTO**

---

L'esame è in forma orale e si propone di verificare la conoscenza dei testi indicati alla voce "testi di riferimento" e l'applicazione di tali conoscenze ai prodotti audiovisivi analizzati durante il corso.

## **TESTI DI RIFERIMENTO**

---

### Per studenti frequentanti

- Rosati L., *Architettura dell'informazione*, Apogeo, Milano, 2018
- Pescatore G., *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV*, Carocci editore, Roma, 2018

### Per studenti non frequentanti

- Rosati L., *Architettura dell'informazione*, Apogeo, Milano, 2018
- Pescatore G., *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie tv*, Carocci editore, Roma, 2018
- Materiale delle lezioni reso disponibile sulla piattaforma "LOL learning online"

## **TESTI DI CONSULTAZIONE E APPROFONDIMENTO**

---

- Badaloni F., *Architettura della comunicazione. Progettare i nuovi ecosistemi dell'informazione*, ilmiolibro self publishing, 2016
- Mittel J., *Complex Tv. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, Minimum fax, Roma, 2017

- Norman D., *La caffettiera del masochista. Il design degli oggetti quotidiani*, Giunti editore, Firenze, 2015

### **ALTRE INFORMAZIONI**

---

È raccomandata una regolare frequenza delle lezioni.

Il docente riceverà su appuntamento concordandolo in anticipo via mail all'indirizzo [leonardo.galeassi@unistrapg.it](mailto:leonardo.galeassi@unistrapg.it)