



Università
per Stranieri
di Perugia

Anno Accademico 2014-2015

PROGRAMMA D'ESAME

Laurea: **Comunicazione internazionale e pubblicitaria**

Insegnamento: **Architettura dell'informazione**

Curriculum: **Internazionale e Pubblicitario**

Anno di corso: **II**

Semestre: **I**

Docente: **Luca Rosati**

SSD: **M-FIL /05**

CFU: **6**

Carico di lavoro globale: **150 ore**

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

Lingua d'insegnamento: **italiano**

PREREQUISITI

È utile (ma non vincolante) aver già svolto gli esami di informatica e inglese del primo anno.

OBIETTIVI FORMATIVI

L'architettura dell'informazione è un sapere emergente il cui obiettivo è migliorare l'esperienza delle persone nella loro interazione con l'informazione.

Si tratta di un sapere di confine situato al crocevia di discipline più tradizionali (come l'architettura, la biblioteconomia, le scienze del linguaggio) e altre più nuove (come l'informatica, l'ergonomia e l'usabilità, la filosofia dell'informazione). Questo sapere possiede un valore strategico nel panorama attuale caratterizzato dalla transizione da un'economia di prodotto a un'economia dell'esperienza. Le nostre esperienze sono oggi sempre più cross-canali (abbracciano cioè più media e canali), sistemiche (intrecciano in modo complesso prodotti, servizi, processi e persone) e ubiqua (comportano un movimento continuo tra spazio fisico e spazio digitale). In questo quadro, l'architettura dell'informazione funge da tessuto connettivo, permette cioè di rendere coerenti e fluide queste esperienze, assicurando un modello concettuale costante nel passaggio da un punto a un altro del sistema-esperienza.

Il corso fornisce strumenti e metodi per:

- analizzare l'architettura dell'informazione di un'esperienza cross-canale
- ri-progettare in chiave migliorativa l'architettura dell'esperienza
- produrre i *deliverable* necessari a documentare il progetto sia all'interno del gruppo di lavoro sia verso il committente.

CONTENUTO DEL CORSO

- Dall'economia di prodotto all'economia dell'esperienza
- Cos'è un'esperienza
- Esperienza ed ecosistemi fisico-digitali: dalla multicanalità alla cross-canalità
- Il ruolo dell'architettura dell'informazione nell'economia dell'esperienza: architettura dell'informazione e user experience design
- Principi fondamentali dell'architettura dell'informazione
- Progettare o ri-progettare l'architettura dell'informazione
- Testimonianze, analisi di casi, laboratori.

METODI DIDATTICI

Per studenti frequentanti

Lezioni frontali, testimonianze e analisi di casi, laboratori.

Per studenti non frequentanti

Il materiale online (v. par. *Testi di riferimento*) permette anche a chi non frequenta di recuperare i temi affrontati a lezione non presenti nei libri. In aggiunta, sono previsti due seminari (di ca. 2 ore ciascuno): il primo introdurrà i temi del corso; il secondo spiegherà come svolgere il progetto d'esame.

TIPO DI ESAME

L'esame è orale e consiste in:

- domande sul programma
- discussione di un progetto (precedentemente elaborato) riguardante l'analisi e il re-design di un servizio/esperienza cross-canale dal punto di vista dell'architettura dell'informazione.

Maggiori informazioni e guide al progetto sono disponibili all'indirizzo: <http://lucarosati.it/corsi/architettura-informazione>.

TESTI DI RIFERIMENTO

Per frequentanti e non

Per chi preferisce leggere in italiano:

1. Rosati L. (2007). *Architettura dell'informazione*. Apogeo.
2. Pine II B.J., Gilmore J.H. (2000). *L'economia delle esperienze*. Rizzoli Etas.
3. Materiale online, <http://lucarosati.it/corsi/architettura-informazione/materiale>.

Per chi preferisce leggere in inglese:

1. Resmini, A.; Rosati, L. (2011). *Pervasive Information Architecture: Designing Cross-Channel User Experiences*. Morgan Kaufmann.
2. Pine II B.J., Gilmore J.H. (2011). *The Experience Economy*. Updated Edition. Harvard Business Review Press.
3. Materiale online, <http://lucarosati.it/corsi/architettura-informazione/materiale>.

In particolare:

- Rosati (2007) oppure Resmini e Rosati (2011) fornisce un'introduzione all'architettura dell'informazione (IA) e ne descrive i principi fondamentali.
- Pine II e Gilmore (2000) oppure Pine II e Gilmore (2011) spiega come oggi stiamo passando da un'economia di prodotto a un'economia dell'esperienza. E siccome l'IA ha come obiettivo quello di migliorare l'esperienza delle persone nella loro interazione con l'informazione in tutti gli ambienti informativi condivisi, fra IA ed esperienza c'è un legame fondamentale.
- Il materiale online contiene temi discussi a lezione non presenti nei libri. Di fondamentale importanza la guida al progetto da svolgere per il corso, gli strumenti per realizzarlo.

CONTATTI DEL DOCENTE

Il ricevimento è su appuntamento da concordare via email.

- Email: [luca.rosati \(at\) unistrapg.it](mailto:luca.rosati@unistrapg.it)
- Web: <http://lucarosati.it>.