



Università
per Stranieri
di Perugia

PROGRAMMA D'ESAME

Laurea: **Comunicazione internazionale e pubblicitaria**

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

Curriculum: **Internazionale, Pubblicitario**

Anno di corso: **I**

Semestre: **I**

Docente: **Luca Rosati**

SSD: **L-ART/06**

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**

Anno Accademico 2015-2016

PREREQUISITI

Nessuno.

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 da un lato da un sovraccarico informativo senza precedenti; dall'altro dalla transizione da un'economia basata sul prodotto a un'economia basata sull'esperienza. Le nostre esperienze sono oggi sempre più omnicanali (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 sito web, di un servizio o di una esperienza
- ri-progettare in chiave migliorativa un'architettura informativa
- produrre i *deliverable* necessari a documentare il progetto sia all'interno del gruppo di lavoro sia verso il committente.

CONTENUTO DEL CORSO

- Dall'economia del prodotto all'economia dell'esperienza
- Cos'è un'esperienza
- Esperienza ed ecosistemi fisico-digitali: dalla multicanalità alla omnicanalità
- 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.

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

TIPO DI ESAME

L'esame è orale e consiste in:

- domande sul programma
- discussione di un progetto (precedentemente elaborato) che può riguardare a scelta:
 1. l'analisi e il re-design dell'architettura dell'informazione e della user experience di un sito web, di un software o di una app (*percorso 1*, cf. sotto par. *Testi di riferimento*)
 2. l'analisi e il re-design dell'architettura dell'informazione e della user experience di un ambiente fisico, di un servizio o di un'esperienza omnicanale (*percorso 2*, cf. sotto par. *Testi di riferimento*).

Maggiori informazioni e guide al progetto sono disponibili nella webclass. Il materiale nella webclass riguarda temi discussi a lezione non presenti nei libri.

TESTI DI RIFERIMENTO

Per frequentanti e non.

In base all'oggetto del progetto finale, sono previsti due diversi percorsi di studio. Il primo focalizza maggiormente sul web (siti web, app, software); il secondo su ambienti fisici o su servizi/esperienze omnicanali (cf. sopra par. *Tipo di esame*).

Percorso 1: web

1. Rosati L. (2007). *Architettura dell'informazione*. Apogeo.
2. Krug S. (2010). *Usabilità. Individuare e risolvere i problemi*. Tecniche Nuove.
3. Materiale delle lezioni nella webclass, <https://webclass.unistrapg.it/> (non serve password).

Percorso 2: ambienti fisici e servizi

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 delle lezioni nella webclass, <https://webclass.unistrapg.it/> (non serve password).

Per chi preferisce leggere in inglese.

Percorso 1

1. Resmini A., Rosati L. (2011). *Pervasive Information Architecture: Designing Cross-Channel User Experiences*. Morgan Kaufmann.
2. Krug S. (2009). *Rocket Surgery Made Easy: The Do-It-Yourself Guide to Finding and Fixing Usability Problems*. New Riders.
3. Materiale delle lezioni nella webclass, <https://webclass.unistrapg.it/> (non serve password).

Percorso 2

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. (Chapters 1-5; 9-10).
3. Materiale delle lezioni nella webclass, <https://webclass.unistrapg.it/> (non serve password).

ALTRE INFORMAZIONI

Ricevimento: prima o dopo la lezione; su appuntamento da concordare via email: [luca.rosati \(at\) unistrapg.it](mailto:luca.rosati@unistrapg.it)