



Università
per Stranieri
di Perugia

Anno Accademico 2011-2012

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 preferibile (ma non vincolante) aver già svolto gli esami di Informatica, Inglese e Linguistica del primo anno.

OBIETTIVI FORMATIVI

L'architettura dell'informazione è un sapere emergente il cui obiettivo è organizzare informazioni, servizi e percorsi all'interno di spazi complessi – sia fisici sia digitali – per migliorare l'interazione uomo-informazione e uomo-ambiente.

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 le scienze dell'informazione, le scienze cognitive e comportamentali, il web design. Questo sapere possiede un valore strategico nel panorama attuale caratterizzato da una proliferazione d'informazione a tutti i livelli. L'architettura dell'informazione permette di migliorare o arricchire la nostra interazione con l'informazione in tutti gli spazi informativi condivisi:

- fisici – punti vendita, musei, biblioteche
- digitali – siti web, intranet, banche dati e motori di ricerca
- procedurali – flussi informativi nei processi aziendali.

Il corso fornisce strumenti e metodi per:

- analizzare l'architettura dell'informazione di sistemi informativi complessi, sia fisici sia digitali
- progettare o ri-progettare l'architettura informativa di un sistema
- gestire un progetto di architettura dell'informazione di medio-grandi dimensioni.

CONTENUTO DEL CORSO

- Organizzare la conoscenza: dalle biblioteche all'architettura dell'informazione per il web
- Strategie di ricerca dell'informazione (*information seeking behavior*)
- Modelli di classificazione dell'informazione
- Euristiche per la progettazione e l'analisi dell'architettura informativa di sistemi complessi
- Fasi e metodi del progetto
- Architettura dell'informazione, internet degli oggetti e design applicato ai servizi
- Analisi di casi.
- Maggiori informazioni a: <http://lucarosati.it/corsi/architettura-informazione>.

METODI DIDATTICI

Lezioni frontali, esercitazioni in aula, analisi di casi.

Il corso avrà un taglio prevalentemente pratico-applicativo. La metodologia è quella dell'apprendere facendo. Ampio spazio verrà dato quindi all'analisi di casi e al lavoro di gruppo su progetti reali.

TIPO DI ESAME

L'esame è orale e consiste nella discussione di un progetto, precedentemente elaborato, riguardante l'analisi e il re-design di un sistema informativo complesso (fisico o digitale) dal punto di vista dell'architettura dell'informazione.

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

TESTI DI RIFERIMENTO

PARTE GENERALE

Per chi preferisce leggere in italiano:

- Rosati, Luca. 2007. *Architettura dell'informazione: Trovabilità dagli oggetti quotidiani al web*. Apogeo.

Materiale integrativo online, <http://lucarosati.it/corsi/architettura-informazione/materiale>.

Per chi preferisce leggere in inglese:

- Resmini, A.; Rosati, L. 2011. *Pervasive Information Architecture: Designing Cross-Channel User Experiences*. Morgan Kaufmann.

Materiale integrativo online, <http://lucarosati.it/corsi/architettura-informazione/materiale>.

PARTE MONOGRAFICA

Accanto alla parte generale è previsto un percorso monografico a scelta fra i seguenti tre: lo scopo è applicare i concetti della disciplina a casi specifici e concreti, così da bilanciare meglio teoria e prassi e apprendere l'uso degli strumenti di lavoro.

Percorso 1. Architettura dell'informazione pura

- Gnoli et al. 2006. *Organizzare la conoscenza: Dalle biblioteche all'architettura dell'informazione per il Web*. Tecniche Nuove.

oppure:

- Rosenfeld, L.; Morville, P. 2006. *Information Architecture for the World Wide Web: Designing Large-Scale Web Sites*. 3rd Edition. O'Reilly.

Percorso 2. Architettura dell'informazione e motori di ricerca

- Vasta, D. 2009. *SEO [Search Engine Optimization]: Ottimizzazione web per motori di ricerca*. Apogeo.

oppure:

- Enge et al. 2009. *The Art of SEO: Mastering Search Engine Optimization*. O'Reilly, cap. 1-10.

oppure:

- Hearst, M. 2009. *Search User Interfaces*. Cambridge University Press. Disponibile anche in versione html gratuita a <http://searchuserinterfaces.com/book>.

Percorso 3. Architettura dell'informazione, serious game e service design

- McGonigal, J. 2011. *La realtà in gioco: Perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo*. Apogeo.

oppure:

- McGonigal, J. 2011. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin.

ALTRE INFORMAZIONI

Email: [lucarosati \(at\) gmail.com](mailto:lucarosati (at) gmail.com)

Tel: +39 328 4521181

Web: <http://lucarosati.it>