



Università
per Stranieri
di Perugia

Anno Accademico 2022-2023

PROGRAMMA D'ESAME

Laurea: **Digital Humanities per l'italiano**

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

Anno di corso: **I**

Semestre: **II**

Docente: **Alessio Patalocco**

SSD: **L-ART/06**

CFU: **6**

Carico di lavoro globale: **150 ore**

Ripartizione del carico di lavoro: **60 ore di lezione e 165 ore di studio individuale**

Lingua di insegnamento: **Italiano**

PREREQUISITI

Non ci sono particolari prerequisiti.

Gli studenti possono utilizzare lo strumento di LOL per interagire con il docente e chiarire eventuali dubbi sulle proprie conoscenze storiche di base.

Per gli studenti per i quali sarà necessario, il docente predisporrà materiali didattici ad hoc per colmare eventuali lacune.

Per gli studenti stranieri frequentanti e non frequentanti:

Padronanza della lingua italiana orale e scritta almeno al livello B2 del QCER.

Gli studenti stranieri devono, se necessario e in particolare se segnalato nei colloqui in ingresso, avvalersi del servizio di tutorato linguistico offerto dall'Ateneo.

OBIETTIVI FORMATIVI

Conoscenza e comprensione:

capire che cos'è l'architettura dell'informazione e perché è importante anche nell'influenzare le nostre scelte sia legate all'acquisto di prodotti che all'acquisizione di informazioni. Capire i meccanismi dello User Experience Design in ambienti complessi siano essi digitali oppure no.

Capacità di applicare conoscenze e comprensione:

strumentalizzare la comprensione di questi meccanismi per poter progettare una struttura informativa e la user experience di un ambiente fisico o digitale, cambiarne i principi legandoli alla vendita di un prodotto o ad un servizio. Preparazione di documenti di presentazione di un progetto rivolto al pubblico o ad un committente.

CONTENUTO DEL CORSO

Il corso consta di due parti, una più teorica, l'altra di carattere laboratoriale. La prima parte si occupa di spiegare il valore di una materia come l'architettura dell'informazione: l'attuale periodo storico caratterizzato dall'info-tainment necessita uno sforzo particolare da parte degli utenti per non perdersi all'interno di ambienti informativi (sia fisici che virtuali) durante la ricerca delle informazioni. Fornire una struttura ai dati

e un orientamento all'interno degli stessi è lo scopo principale di questa materia; secondariamente la stessa struttura dei dati (cioè la sequenza in cui vengono ordinati) conferisce un senso ai dati stessi fornendo all'utente anche delle informazioni preliminari sui dati stessi. L'architettura dell'informazione e lo user experience design sono materie relativamente recenti nate per migliorare la rintracciabilità dei dati, ma si deve tenere conto anche del senso che questi dati prendono quando si classificano in un certo modo. Si tratta di una materia "meticciasca" (un mix tra architettura, semiotica, linguaggio, biblioteconomia e arte della memoria) importantissima per non smarrirsi all'interno di una realtà densa di informazioni.

La parte laboratoriale prevede l'applicazione delle conoscenze a casi studio reali, da sviluppare durante il corso, col fine di fissare meglio i concetti e vederne subito le corrispondenze pratiche. Si dovranno riprogettare alcuni spazi digitali (siti web, software web-based, app ecc.) ed uno spazio fisico (un centro commerciale, un ambiente di lavoro, ecc.) caratterizzati da un'alta complessità informativa, con l'obiettivo di aumentare la capacità di trovare gli elementi ricercati e cambiando loro di senso a seconda degli scopi della committenza. Tutto questo per comprendere meglio le corrispondenze tra struttura e dato organizzato e per capire i cambiamenti di senso che il processo di design implica nel momento in cui si devono "architettare informazioni".

METODI DIDATTICI

Per studenti frequentanti:

Partecipazione alle lezioni frontali; partecipazione alle discussioni di gruppo; partecipazione alle eventuali esercitazioni. Ogni lezione avrà una prima parte di "teoria" e una seconda di "laboratorio" legata alle applicazioni pratiche in funzione del lavoro che si dovrà presentare all'esame.

Materiali didattici saranno resi disponibili in LOL (letture consigliate, dispense); ricevimento con il docente che proporrà, agli studenti per cui lo riterrà necessario, percorsi personalizzati di studio attraverso materiali didattici ad hoc.

Per studenti non frequentanti:

Studio sui testi di riferimento e sulle lezioni caricate sulla piattaforma Webclass; si prevede una valutazione critica (riportata in una relazione scritta) da effettuare su almeno una struttura informatica e un'altra su almeno una struttura fisica.

Per gli studenti non frequentanti e lavoratori si consiglia di contattare il docente per predisporre un programma personalizzato con eventuali materiali appositamente predisposti su LOL.

Nel caso in cui le condizioni generali relative alla pandemia lo richiedano, saranno adottate modalità di didattica blended o totalmente a distanza, anche grazie alle piattaforme digitali a disposizione.

METODI DI ACCERTAMENTO

Per i frequentanti: Consegna e presentazione orale di un elaborato di progetto. Viene valutato il lavoro che gli studenti presenteranno in sede d'esame assieme ad una prova orale che consiste nella spiegazione delle scelte effettuate con una dissertazione sugli argomenti principali del corso trattato nei testi della bibliografia, rintracciandone l'applicazione sull'elaborato d'esame.

Per i non frequentanti: Esame orale (domande e risposte). Si tratterà di un esame orale con domande e risposte toccando tutti i principali argomenti del corso con eventuali approfondimenti di dettaglio riscontrabili nella bibliografia del corso stesso.

Per gli studenti con DSA, la cui certificazione sia depositata presso la Segreteria Studenti, sono previste misure compensative e/o dispensative. Le richieste saranno valutate caso per caso allo scopo di adattare il programma e le modalità d'esame alle singole esigenze. A tal fine è necessario contattare il docente con congruo anticipo, anche mediante la Commissione per le differenze e l'inclusione (differenze-inclusione@unistrapg.it).

TESTI DI RIFERIMENTO

Per frequentanti:

PATALOCCO, ALESSIO: "Manualetto per architettare informazioni", Edizioni Archeoares, Viterbo, 2020

Dispense e materiali forniti durante il corso

Per non frequentanti:

ROSATI, LUCA: "Architettura dell'Informazione. Guida alla trovabilità, dagli oggetti quotidiani al web", Apogeo, Milano, 2018

BONNES, MIRILIA; BONAIUTO, MARINO; LEE, TERENCE (a cura di): Teorie in pratica per la psicologia ambientale, Raffaello Cortina Editore, Milano 2004

TESTI DI CONSULTAZIONE E APPROFONDIMENTO

PATALOCCO, ALESSIO: "Comunicazione visiva in ambito urbano", Archeoares, Viterbo, 2019

RESMINI, ANDREA; ROSATI, LUCA: "Pervasive information architecture. Designing cross-channel user experiences" Morgan Kaufmann, Burlington, 2011

STERLING, BRUCE: "Shaping Things", MIT Press, Cambridge, 2005

AUBERT, NICOLAS: "La société hypermoderne: Ruptures et contradictions", L'Harmattan, Paris, 2010

GALLUCCI, FRANCESCO: "Marketing emozionale e neuroscienze", Egea, Milano, 2011

GIANNINI, A.; MARZI, T.; VIGGIANO, M., "Design. Percezione visiva e cognizione. Psicologia dell'arte. La scelta del prodotto: emozioni, decisioni e neuroestetica", Giunti, 2011

LIPOVETSKY, GILLES; CHARLES SERGE: "Les temps Hypermodernes", Grasset, Paris, 2004

LIPOVETSKY, GILLES: "L'esthetisation du monde. Vivre à l'age du capitalisme artiste", Gallimard, Paris, 2013

MAEDA, JOHN: "The laws of simplicity" (tr.it.a cura di Marco Faillo, Le leggi della semplicità, Mondadori, Milano, 2006

MENDUNI, ENRICO: "Entertainment. Spettacoli, centri commerciali, talk show, parchi a tema, social network", Il Mulino, Bologna, 2013

PERUGINI, RAYNALDO: "La Memoria creativa", Officina edizioni, Roma, 1984

PROVENZANO, ANTONIO: "Visual merchandising. Dal marketing emozionale alla vendita visiva" F.Angeli, Milano, 2012

YATES, FRANCES: "The Art of Memory" (tr.it.a cura di Albano Biondi, l'arte della memoria, Einaudi, Torino, 1972)

Altri testi di consultazione e approfondimento verranno indicati su LOL o durante le lezioni.

ALTRE INFORMAZIONI

È richiesta l'iscrizione on-line al corso sulla piattaforma LOL.

Si consiglia la frequenza. Il ricevimento si effettua previo appuntamento tramite email con il docente.

L'indirizzo email di riferimento è: alessio.patalocco@unistrapg.it

Numero di telefono +39 339 4336792 (anche whatsapp).