



Università
per Stranieri
di Perugia

PROGRAMMA D'ESAME

Laurea: **Comunicazione internazionale
interculturale e pubblicitaria**

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

Curriculum: **Internazionale, Pubblicitario**

Anno: **I**

Semestre: **II**

Docente: **Luca Rosati**

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**

Anno Accademico 2018-2019

PREREQUISITI

Conoscenza base della lingua inglese; competenze informatiche di base (funzionamento del web; navigazione web; principali pacchetti di office automation).

Lettura degli articoli introduttivi al corso nella webclass, utili a comprendere il senso della materia: perché l'architettura dell'informazione? a quali problemi risponde? (<https://webclass.unistrapg.it>, par. Da dove comincio?).

OBIETTIVI FORMATIVI

Conoscenze e comprensione

Apprendere i principi fondamentali dell'architettura dell'informazione e dello user experience design, soprattutto nella loro applicazione agli ambienti digitali.

Capacità di applicare conoscenze e comprensione

Saper analizzare l'architettura informativa e la user experience di un ambiente digitale, produrre la documentazione necessaria a presentare l'analisi sia all'interno del gruppo di lavoro sia al committente.

CONTENUTO DEL CORSO

A tutti probabilmente è capitato di perdersi all'interno di un aeroporto o di un centro commerciale, o di non trovare l'informazione ricercata in un sito web. Evitare che questo accada, fornire orientamento e "trovabilità" all'interno di ambienti complessi è lo scopo dell'architettura dell'informazione.

L'architettura dell'informazione e lo user experience design sono campi emergenti il cui obiettivo è migliorare l'esperienza delle persone nella loro interazione con l'informazione e con l'ambiente. Si tratta di saperi di confine, situati al crocevia di discipline più tradizionali e altre più nuove.

Il corso è focalizzato sugli spazi digitali (siti web, app ecc.) caratterizzati da un'alta densità informativa; l'obiettivo è mostrare come l'architettura dell'informazione e lo user experience design possano migliorare l'interazione uomo-informazione: la capacità di trovare l'elemento ricercato; la facilità di orientamento e

navigazione; la comprensibilità e fruibilità dei contenuti o servizi; l'esperienza complessiva che deriva dall'interazione con il sito o l'app.

In questo quadro, l'architettura dell'informazione fornisce conoscenze e strumenti per l'organizzazione semantica dell'informazione (knowledge organization), la ricerca e il recupero dell'informazione, l'analisi degli aspetti cognitivi implicati; lo user experience design fornisce metodi per progettare intorno ai bisogni concreti delle persone, e per coinvolgere le persone stesse nel processo di design.

METODI DIDATTICI

Per studenti frequentanti

Il corso ha un taglio prevalentemente pratico-applicativo: la metodologia è quella dell'apprendere facendo. Le lezioni frontali saranno ridotte al minimo indispensabile, mentre verrà dato ampio spazio ad analisi di casi, testimonianze e laboratori.

Una volta introdotti i concetti e gli strumenti di base, gli studenti sceglieranno un **progetto** su cui lavorare più approfonditamente (singolarmente o in gruppo); i risultati verranno quindi presentati e discussi in classe. Questo consentirà a chi frequenta di elaborare il progetto previsto per l'esame e ottenere la valutazione già durante il corso (cf. par. *Modalità di valutazione*).

Per studenti non frequentanti

Studio individuale dei testi di riferimento e del materiale integrativo presente nella webclass (il materiale nella webclass permette anche a chi non ha frequentato di recuperare i temi affrontati a lezione non presenti nei libri).

Prima di affrontare lo studio, è fondamentale leggere l'introduzione al corso nella webclass (<https://webclass.unistrapg.it>, par. Da dove comincio?): perché l'architettura dell'informazione? a quali problemi risponde?

MODALITA' DI VALUTAZIONE

Per studenti frequentanti e non frequentanti

L'esame è orale e consiste in:

1. domande sui principi fondamentali del corso
2. discussione di un progetto che lo studente avrà elaborato prima dell'esame.

Il progetto consiste:

- nella valutazione euristica dell'architettura dell'informazione e della user experience di un sito web (in versione desktop o mobile) o di una app
- in un test con utenti (tree testing) del sito o della app scelti.

La valutazione euristica è una valutazione basata su linee guida (euristiche) – cioè i principi affrontati nel corso; la valutazione è fatta "a tavolino" da uno o più esperti (in questo caso, lo studente).

Il test con utenti è un metodo di valutazione che coinvolge direttamente gli utenti del sito o della app. In particolare, il tree testing serve ad analizzare l'architettura dell'informazione, misurando la "trovabilità" di un elemento all'interno di siti o app.

Il sito o la app da analizzare sono a scelta dello studente; il progetto può essere svolto singolarmente o in gruppo (massimo 3 persone). Per i dettagli sul progetto (cos'è, com'è fatto ecc.) è necessario leggere la **guida** pubblicata nella webclass (<https://webclass.unistrapg.it>, par. Programma; non serve password).

Per studenti frequentanti

Attraverso la partecipazione alle lezioni, gli studenti frequentanti possono elaborare il progetto previsto per l'esame già durante lo svolgimento del corso, e arrivare così a una valutazione prima della fine delle lezioni (senza necessità di sostenere l'esame). Nel caso in cui lo studente non sia soddisfatto della valutazione ottenuta, potrà comunque presentarsi all'esame per integrare.

TESTI DI RIFERIMENTO

Per frequentanti e non frequentanti

Per chi preferisce leggere in italiano.

1. Rosati L. (2018). *Architettura dell'informazione*. Milano: Apogeo.
2. Rosati L. (2019). *Sense-making. Organizzare il mare dell'informazione e creare valore con le persone*. Roma: User experience university.
3. Tree Testing
 - a. Guida, <https://www.optimalworkshop.com/101/tree-testing>
 - b. Piattaforma per effettuare il test, <https://www.optimalworkshop.com/treejack>
4. Materiale delle lezioni nella webclass (<https://webclass.unistrapg.it>, non serve password).

Per chi preferisce leggere in inglese.

1. Resmini A., Rosati L. (2011). *Pervasive Information Architecture*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.
2. Ross J. (2011). *Comparing User Research Methods for Information Architecture*. UX Matters, June 7, <https://is.gd/xzasbg>.
3. Tree Testing
 - a. Guida, <https://www.optimalworkshop.com/101/tree-testing>
 - b. Piattaforma per effettuare il test, <https://www.optimalworkshop.com/treejack>
4. Materiale delle lezioni nella webclass (<https://webclass.unistrapg.it>, non serve password).

TESTI DI CONSULTAZIONE E APPROFONDIMENTO

- Rosenfeld L., Morville P., Arango J. (2015) *Information Architecture: For the Web and Beyond*. O'Reilly.
- O'Brien, D. (2016). *Tree testing for Websites: A free comprehensive guide for evaluating site structures*. <https://is.gd/zOhgm1>.
- *Trovabile*, rivista di architettura dell'informazione, <https://www.trovabile.org>.

ALTRE INFORMAZIONI

Ricevimento su appuntamento da concordare per email: [luca.rosati \(at\) unistrapg.it](mailto:luca.rosati@unistrapg.it)