



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: **II**

Docente: **Luca Rosati**

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 2016-2017**

## PREREQUISITI

---

Sono utili la conoscenza della lingua inglese e il possesso di competenze informatiche di base. Aver già svolto gli esami di inglese e il laboratorio informatico è quindi consigliato ma non vincolante.

Soprattutto per i non frequentanti, prima ancora di studiare i libri, è raccomandata la consultazione del materiale introduttivo presente nella webclass.

## OBIETTIVI FORMATIVI

---

- Conoscere i principi fondamentali dell'architettura dell'informazione di sistemi informativi complessi, sia fisici sia digitali
- saper progettare o riprogettare l'architettura informativa e la user experience di un ambiente digitale (sito web, software web-based, app ecc.)
- produrre la documentazione necessaria a presentare il progetto 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 all'interno di 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 (come l'architettura, la biblioteconomia, le scienze del linguaggio) e altre più nuove (come le scienze dell'informazione, la psicologia cognitiva, l'interazione uomo-computer).

Il corso si concentrerà in particolare sugli spazi digitali (siti web, software web-based, app ecc.) caratterizzati da un'alta densità o complessità informativa, con l'obiettivo di 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 software.

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 offre 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. Abbracciando il modello della classe rovesciata (flipped classroom), le lezioni frontali saranno ridotte al minimo indispensabile mentre verrà dato ampio spazio ad analisi di casi, simulazioni e progetti. Una volta introdotti i concetti e gli strumenti di base, gli studenti saranno chiamati a lavorare (singolarmente o in gruppo) su alcuni case study e a presentare poi in classe i risultati, proprio come si fa nella pratica professionale.

In seguito, gli stessi gruppi, dovranno scegliere un progetto su cui lavorare più approfonditamente e da portare avanti per tutto il resto del corso. Il progetto consiste nella valutazione euristica (cioè mediante le linee guida del corso), in un test con utenti, e nella proposta di re-design di un sito web, software, app o altro ambiente digitale scelto dagli studenti stessi.

Questo consentirà a chi frequenta di elaborare il progetto previsto per l'esame (v. sotto) e ottenere la valutazione già durante il corso.

### Per studenti non frequentanti

Il materiale nella webclass permette anche a chi non frequenta di recuperare i temi affrontati a lezione non presenti nei libri.

Per i non frequentanti è previsto inoltre un seminario dedicato che introdurrà i fondamentali del corso e illustrerà le modalità d'esame (per la data contattare la dott. Laura Lo Forte, [laura.loforte@unistrapg.it](mailto:laura.loforte@unistrapg.it)).

## **MODALITA' DI VALUTAZIONE**

---

### Per studenti frequentanti

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

### Per studenti non frequentanti

L'esame è orale e consiste in:

- domande sul programma
- discussione di un progetto (precedentemente elaborato) riguardante l'analisi e il re-design dell'architettura dell'informazione e della user experience di un sito web, di un software web-based, di una app o altro ambiente digitale.

Maggiori informazioni sul progetto (cos'è, com'è fatto ecc.) sono contenute nella guida pubblicata nella **webclass**.

## TESTI DI RIFERIMENTO

---

Per frequentanti e non.

1. Rosati L. (2007) *Architettura dell'informazione*. Apogeo.
2. Krug S. (2010) *Usabilità. Individuare e risolvere i problemi*. Tecniche Nuove.
3. un testo a scelta fra:
  - a. Bindi Y. (2017) *Language design. Guida all'usabilità delle parole per professionisti della comunicazione*. Apogeo.
  - b. Rizzo F. (2009) *Strategie di co-design. Teorie, metodi e strumenti per progettare con gli utenti*. Franco Angeli.
4. Materiale delle lezioni nella webclass (non serve password).

## TESTI DI CONSULTAZIONE E APPROFONDIMENTO

---

- Rosenfeld L., Morville P., Arango J. (2015) *Information Architecture: For the Web and Beyond*. O'Reilly.
- Gnoli et al. (2006) *Organizzare la conoscenza. Dalle biblioteche all'architettura dell'informazione per il Web*. Tecniche Nuove.
- Lavazza C. (2012) *Comunicare la User Experience*. Apogeo [ebook].

## ALTRE INFORMAZIONI

---

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