



# **Corso di architettura dell'informazione**

## Programma

---

## Obiettivi

Tutto il corso poggia su un approccio “leggero” (*lean*) allo user-centered design, in grado di bilanciare velocità di esecuzione e qualità del risultato. La filosofia è che si può fare una buona progettazione anche in tempi relativamente brevi. Perno di questo approccio è l'idea di *minmum viable product*, cioè quella di arrivare presto, già nelle prime fasi del progetto, a prototipi (cartacei o semi-funzionanti) da testare sia internamente al team di progetto sia con utenti esterni; così da ottenere un feedback immediato sulle ipotesi architeturali concepite “a tavolino”.

1. Approccio ciclico vs. approccio a cascata (slide)
2. <http://www.usability.gov/how-to-and-tools/resources/ucd-map.html>

## Raccolta e analisi

È una fase di **ascolto** e raccolta di informazioni e serve a porre le basi per tutte le attività successive. È in genere la Cenerentola del progetto: proprio per la sua apparente ovvietà, questa fase è spesso sottostimata o saltata a piè pari, con ripercussioni negative su tutto il lavoro successivo.

In realtà, durante la raccolta vengono svolte attività delicatissime e cruciali che servono da fondamenta dell'intero progetto: ecco il motivo della sua importanza.

1. Kick-off meeting, <http://www.usability.gov/how-to-and-tools/resources/templates/questions-ask-kick-meetings.html>
2. interviste agli stakeholder aziendali, vale a dire tutte le persone e i settori aziendali a vario titolo coinvolti nel progetto (non solo il committente, quindi)
3. proto-personas
  - mediante workshop collaborativo, <http://uxmag.com/articles/using-proto-personas-for-executive-alignment>
  - basate su web analytics, <http://www.nngroup.com/articles/analytics-persona-segment/>

- basate su information seeking behavior,  
<http://trovabile.org/articoli/un-modello-integrato-di-interazione-uomo-informazione> + <http://boxesandarrows.com/four-modes-of-seeking-information-and-how-to-design-for-them/>
- 4. scenari: customer journey map, <http://is.gd/heHSTQ>
- 5. valutazione euristica (valutazione sulla base di linee guida); architettura dell'informazione <http://lucarosati.it/corsi/architettura-informazione/materiale#lineeguida>; usabilità <http://lucarosati.it/corsi/usabilita/materiale#valutare-1>
- 6. guerrilla test: test con utenti, veloci e a basso costo, <http://www.sensible.com/downloads-rsme.html>
- 7. analisi comparativa, [http://www.digital-web.com/articles/competitive\\_analysis/](http://www.digital-web.com/articles/competitive_analysis/)
- 8. ricerca bibliografica: analisi di case-study sul tema.

## Prototipazione rapida

1. Affinity diagram, <http://www.balancedscorecard.org/portals/o/pdf/affinity.pdf> + <http://www.usabilitynet.org/tools/affinity.htm>
2. customer journey map, <http://is.gd/heHSTQ>
3. disegni o wireframe a bassa fedeltà
4. prototipi interattivi in html.

## Test

5. Valutazione euristica (valutazione sulla base di linee guida), v. sopra par. *Raccolta e analisi*
6. guerrilla test: test con utenti, veloci e a basso costo, <http://www.sensible.com/downloads-rsme.html>

## **Libri di riferimento**

### *Fasi e metodi della progettazione*

Lavazza C. (2012) *Comunicare la user experience. Dall'idea al progetto*. Apogeo.

### *Usabilità: valutazione euristica*

Krug S. (2014) *Don't make me think. Un approccio di buon senso all'usabilità web e mobile*. Tecniche Nuove.

### *Usabilità: test con utenti*

Krug S. (2010) *Usabilità. Individuare e risolvere i problemi*. Tecniche Nuove.

### *Architettura dell'informazione*

Rosati L. (2007) *Architettura dell'informazione*. Apogeo.