

Guida al progetto da svolgere per il corso di architettura dell'informazione 2011-2012

Percorso 1: Architettura dell'informazione tra fisico e digitale

Cosa

Il progetto da elaborare per il corso consiste:

- nell'analisi di un **sistema o ambiente** informativo complesso (v. sotto) dal punto di vista dell'architettura dell'informazione (il tema del corso)
- nell'ipotesi di redesign del sistema analizzato (sulla base di quanto emerso dall'analisi) seguendo le fasi canoniche dello user-centered design – cf. guide all'indirizzo <http://lucarosati.it/corsi/architettura-informazione/materiale#fasi>.

Per «sistema o ambiente» intendo:

- un **sito** o applicazione web
- un **luogo** come un museo, un ospedale, un punto vendita e simili (in tal caso per architettura dell'informazione si intende la logica con cui all'interno di tale contesto sono organizzati prodotti, ambienti, percorsi)
- un **servizio** (soprattutto quei servizi che richiedono, per essere fruiti, un transito fra differenti media a cavallo tra fisico e digitale)
- altro (in tal caso, concordalo prima con me).

Il concetto di architettura dell'informazione non riguarda infatti soltanto il web ma qualunque ambiente informativo condiviso:

- **fisico** (punti vendita, musei, biblioteche ecc.)
- **digitale** (siti web, intranet, banche dati ecc.)
- **procedurale** (servizi e flussi informativi nei processi aziendali).

Come

Ovvero: che forma ha il progetto?

Uno degli assunti cardine dello user-centered design è quello di documentare il progetto fin dalle sue fasi iniziali.

Un progetto, quindi, è una serie di **documenti** (detti *deliverables*) che possono assumere varie forme: in genere è un mix di testi, diagrammi, immagini che documentano il contesto, i contenuti o funzionalità di un sistema, gli utenti cui è destinato; l'analisi dell'esistente; le ipotesi di redesign e le motivazioni di tali scelte.

Per quanto riguarda il tipo, il numero e la forma di tali documenti, consulta le guide segnalate alla pagina:

<http://lucarosati.it/corsi/architettura-informazione/materiale#fasi>.

Un progetto ha quindi la forma di un fascicolo o quaderno – un vero e proprio book che racconta la storia dell'oggetto analizzato: contesto, obiettivi, pubblico; analisi dello stato attuale; ipotesi di redesign.

La memoria di un progetto, infatti, non può essere affidata a presentazioni, poster, email o verbali di riunione (che dopo un po' di tempo rischiano di diventare incomprensibili). Questi possono essere impiegati per presentare gli avanzamenti o la sintesi di un progetto negli incontri con i vari stakeholder, ma sempre in affiancamento – non in alternativa – a un documento testuale. Questo infatti assolve sia la funzione di memoria del progetto sia (e soprattutto) quella di manuale per coloro che dovranno effettuare lo sviluppo esecutivo del progetto (grafici, programmatori ecc.).

Stile dei documenti

Il concetto di architettura dell'informazione si applica anche ai documenti: è quindi fondamentale che anch'essi rispettino i principi di una buona architettura informativa. Fra gli altri:

- **flessibilità**, favorendo più strategie di lettura e fruizione e quindi anche la consultazione veloce
- **coerenza**, ovvero appropriatezza al pubblico e allo scopo
- **organizzazione** degli argomenti in modo da facilitare i diversi stili di *information seeking* e lettura. La suddivisione del documento in blocchi (paragrafi e sottoparagrafi), l'impiego di immagini e ancore visive, schemi, tabelle ecc. favoriscono certamente la leggibilità. Attenzione però: sintesi o schematicità non significa povertà.

Nella realtà, questo tipo di documentazione è destinata a figure che sono in genere molto occupate, che devono leggere molto materiale e hanno quindi poco tempo. Tenendo conto di ciò, è importante che lo stile dei documenti si adegui anche a una lettura o scorrimento veloce (*scanning*).

È essenziale inoltre inserire schermate, foto o disegni del sistema analizzato. Per catturare schermate di siti web, v. <http://it.wikipedia.org/wiki/Screenshot>.

Esempi e casi studio

Oltre alle guide già citate sopra, i casi studio discussi a lezione ed altri esempi utili sono indicati alla pagina:

<http://lucarosati.it/corsi/architettura-informazione/materiale> - barra laterale.

Percorso 2: Architettura dell'informazione e motori di ricerca

Cosa

Il progetto da elaborare per il corso consiste:

- nell'analisi di un **sito web** a scelta (di medio-alta complessità) dal punto di vista dell'architettura dell'informazione e del suo posizionamento nei motori di ricerca (SEO – Search Engine Optimization);
- nell'ipotesi di redesign del sito (sulla base di quanto emerso dall'analisi) per migliorarne l'architettura dell'informazione e il posizionamento nei motori (gli stessi aspetti cioè considerati nell'analisi).

In tal caso, sia l'analisi sia il redesign dovranno concentrarsi soprattutto sul legame e sulla reciproca influenza fra architettura dell'informazione e ottimizzazione per i motori di ricerca.

Come

Ovvero: che forma ha il progetto?

Le fasi e i metodi da seguire sono quelle indicate alla pagina

<http://lucarosati.it/corsi/architettura-informazione/materiale#fasi> – per la struttura generale del progetto – e quelle indicate nei testi di riferimento per gli aspetti più specifici del SEO.

Per il resto vale quanto scritto nel par. omonimo relativo al *Percorso 1* (p. 2).

Stile dei documenti

Cf. par. omonimo relativo al *Percorso 1* (pp. 2-3).

Per approfondire, una selezione di risorse sul tema è reperibile a:

<http://www.delicious.com/luca.rosati/seo>

Percorso 3: Architettura dell'informazione, serious game & service design

Cosa

Il progetto da elaborare è in tutto molto simile a quello descritto al par. *Cosa* relativo al *Percorso 1* (p. 1).

Il tema del gioco o della *gamification* entra in scena nella fase di redesign come possibile leva per migliorare il sistema: per stimolare comportamenti virtuosi o funzionali agli obiettivi del progetto da parte del pubblico o degli *stakeholder*; o per arricchire (attraverso componenti ludiche, appunto) l'esperienza d'uso complessiva di quell'artefatto, luogo o servizio.

L'idea è quindi mettere al servizio dell'architettura dell'informazione aspetti tipici del gioco (*gamification*) per incentivare o rafforzare certe dinamiche di interazione uomo-informazione e uomo-ambiente previste dal progetto di redesign.

Come

Per quanto riguarda la forma del progetto, lo stile dei documenti ecc. vale quanto indicato ai parr. *Come* e successivi del *Percorso 1* (pp. 2-3).

Per approfondire, una selezione di risorse sul tema è reperibile a:

- <http://www.delicious.com/luca.rosati/gamification>
- <http://www.delicious.com/luca.rosati/games>

Nota finale sul “metodo”

Bisogna riflettere sulle idee
come fossero formaggi
e farle bollire e farle
fermentare.

[...]

È un lavoro serale questo,
devono abbaiare i cani
e l'aria farsi fredda
e calda la ricotta e chiara.

– Valerio Magrelli, *Ora serrata retinae*.