

Guida alla tesina–progetto da svolgere per il corso di Web design (usabilità e architettura dell'informazione)

[In] un'enciclopedia cinese che s'intitola Emporio celeste di conoscimenti benevoli [...] è scritto che gli animali si dividono in (a) appartenenti all'Imperatore, (b) imbalsamati, (c) ammaestrati, (d) lattonzoli, (e) sirene, (f) favolosi, (g) cani randagi, (h) inclusi in questa classificazione, (i) che s'agitano come pazzi, (j) innumerevoli, (k) disegnati con un pennello finissimo di pelo di cammello, (l) eccetera, (m) che hanno rotto il vaso, (n) che da lontano sembrano mosche.

- Borges, *La lingua analitica di John Wilkins*.

Cosa

Il progetto da elaborare per il corso consiste nell'analisi di un sistema o ambiente (sito web, catalogo prodotti, luoghi fisici...) dal punto di vista dell'usabilità e dell'architettura dell'informazione (i concetti del corso).

Per “sistema o ambiente” intendo:

- un **sito** o applicazione web
- un telefonino, un servizio informativo touchscreen
- un **luogo** come un museo, 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 **catalogo** prodotti
- altro (in tal caso, concordalo prima con me).

Il lavoro può essere effettuato singolarmente o in gruppo (max 3 persone).

Perché

Che senso ha svolgere un simile lavoro?

Con la rivoluzione informatica ci si è illusi che la tecnologia potesse risolvere d'un colpo il problema dell'organizzazione e della gestione dell'informazione, al fine di favorirne la reperibilità e dunque la trasformazione in conoscenza. Questa illusione ha riguardato anche settori da secoli preposti all'organizzazione del sapere, come la biblioteconomia, l'archivistica e perfino la filosofia.

Oggi, dopo la prima fase di vita della grande Rete, tale illusione si è manifestata chiaramente come tale, riportando invece all'attenzione di tutti, come cruciale, il problema dell'organizzazione dei contenuti. [...]

- la tecnologia è un supporto alla gestione della conoscenza che non elimina il problema dell'organizzazione della conoscenza stessa;
- l'organizzazione della conoscenza si fonda su principi in gran parte indipendenti dal suo supporto fisico (cartaceo, digitale o altro)

(Gnoli et al., *Organizzare la conoscenza*, p. ix).

Come: ovvero che forma può avere la tesina-progetto

Concretamente che forma può assumere la tesina-progetto?

Si tratta essenzialmente di uno o più documenti (detti anche *deliverables*) che possono assumere varie forme.

Se pure non esistono ricette assolute, possiamo comunque individuare alcune tipologie di *deliverables*, ormai comunemente accettati e riconosciuti anche in sede di convegni ed eventi internazionali (vedi sotto).

Tuttavia - dato che gli argomenti del lavoro sono l'architettura dell'informazione e l'usabilità - sarebbe opportuno che anche il progetto stesso fosse concepito in modo usabile, vale a dire redatto in modo tale da:

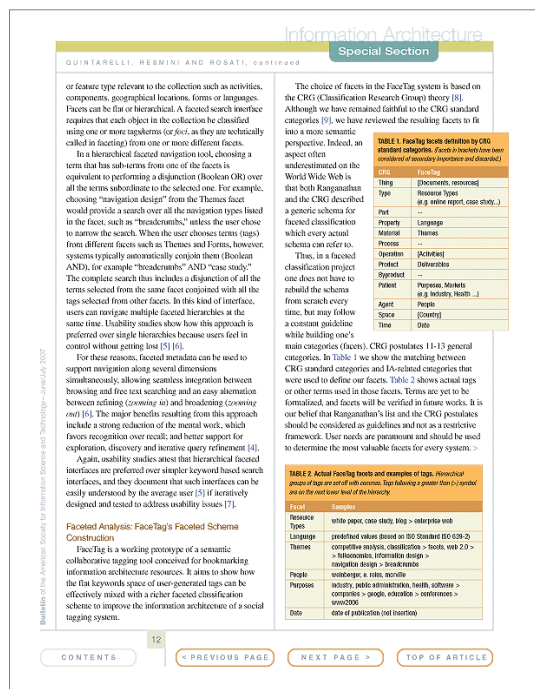
- favorire la fruizione anche da parte di un pubblico di "non addetti"
- favorire lo scorrimento o la consultazione veloce e non solo una lettura passo passo.

Nella realtà, infatti, questo tipo di documentazione è destinata a figure che sono in genere molto occupate, devono già leggere tanti altre carte, e hanno quindi poco tempo. Tenendo conto di questo, sarebbe opportuno che lo stile dei documenti si adeguasse anche a una consultazione veloce. Pur non rinunciando a profondità e ricchezza, il testo potrebbe conformarsi a quel tipo di stile che le linee guida sull'usabilità e l'architettura dell'informazione suggeriscono per le pagine web (e adottate nel mio stesso libro e in quello di Sofia Postai).

NB: qualunque forma sceglierai, è essenziale inserire schermate, foto o disegni dell'oggetto analizzato.

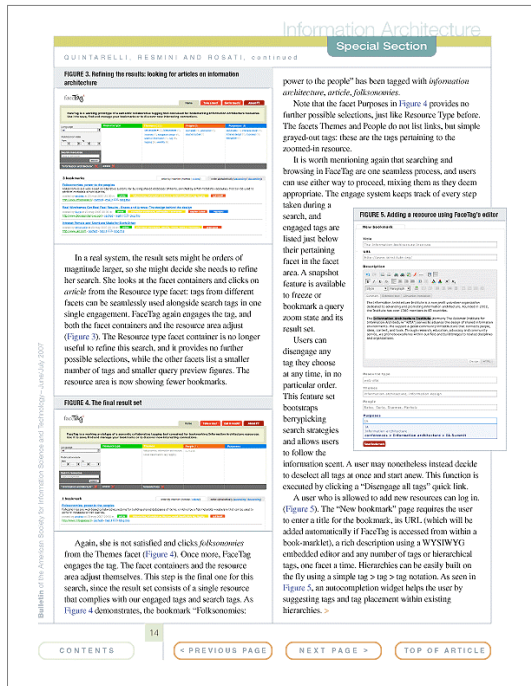
Per catturare schermate di siti web, v. <http://it.wikipedia.org/wiki/Screenshot>.

Tipo A. Documento a carattere testuale (paper)



Si tratta di un classico articolo cartaceo, grosso modo dalle 5 alle 10 pp. (anche qui non esistono misure assolute, ciò che conta è la qualità) che "racconta" il progetto delineandone gli aspetti fondamentali (tipo di progetto scelto, obiettivi, analisi, soluzioni proposte). Esempi sono questa stessa guida che stai leggendo, il capitolo di un libro, le figure qui a fianco (estratte dal paper: <http://www.asis.org/Bulletin/Jun-07/QuintarelliEtc..pdf>).

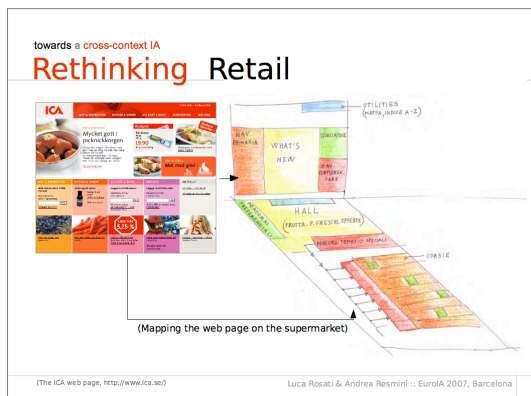
In ogni caso, un buon *paper* dovrebbe **catturare l'attenzione** e invitare alla lettura. Tantopiù che nella realtà aziendale questo tipo di documenti è destinato a figure che hanno molto da fare e che quindi "vanno di fretta": se il suo stile non è accattivante, il documento rischierà di non essere letto. Tenendo conto di questo, sarebbe opportuno che lo stile dei documenti agevolasse quindi anche una consultazione veloce (vale a dire lo scorrimento o *scanning*, e non solo la lettura passo passo).



Una buona organizzazione 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*).

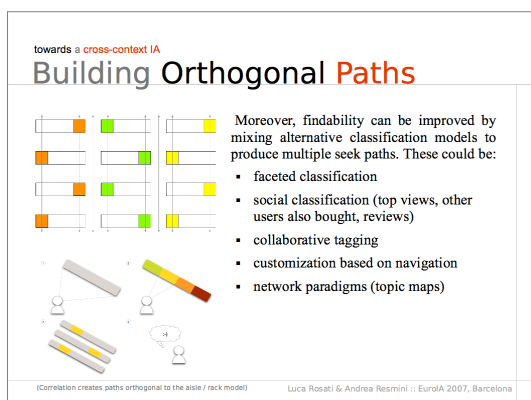
Un esempio fra gli altri può essere il *Bulletin* della ASIS&T (American Society for Information Science and Technology): <http://www.asis.org/bulletin.html>.

Tipo B. Presentazione (keynote)



Se scegli questa strada, consulta prima le **guide** "Presentazioni (Power Point e dintorni)" alla pagina <http://lucarosati.it/corsi/strumenti>.

Come il termine stesso suggerisce, le presentazioni sono fatte per essere guardate più che lette: slide fitte di testo sono pertanto un errore (se ho bisogno di scrivere molto farò un *paper*); viceversa è la forma iconica che in tal caso va privilegiata, e il testo ridotto all'osso e inserito in forma schematica.



Esempi di mie presentazioni sono reperibili ampiamente in tutta la sezione *Corsi* del mio sito, <http://lucarosati.it/corsi/>.

Oppure puoi consultare le presentazioni del *Summit europeo di architettura dell'informazione*: <http://www.slideshare.net/search/slideshow?q=euroia&type=all>.

Tipo C. Poster



I poster sono una o più tavole (di solito formato A0 o A1, ma anche in questo caso non ci sono dogmi) che sintetizzano in un'unica soluzione gli aspetti più salienti di una ricerca (le *poster sessions* sono ormai comuni in molte conferenze).

NB: non occorre che il poster sia redatto in formato digitale e stampato, può essere anche costruito manualmente.

Esempi e guide:

- Poster presentati allo Europe's Third Information Architecture Summit, <http://www.euroia.org/2007/Posters.aspx>
- How to Present a Poster Paper, <http://www.aavso.org/aavso/meetings/howposter.shtml>
- Linee guida per la presentazione dei poster, http://www.unitn.it/convegni/neuroscienze_poster.htm
- Tavola periodica dei metodi di visualizzazione http://www.visual-literacy.org/periodic_table/periodic_table.html.

Ottime fonti di ispirazione per i poster sono:

- pagine iniziali degli atlanti geografici (tavole di astronomia o geologia, carte tematiche o monografiche e simili)
- manifesti, locandine, brochure
- opere d'arte (particolarmente utili tritici e politici)
- vetrine.

Tipo D. Soluzione mista

Si tratta di un mix di quanto sopra (es. paper + keynote sintetica di accompagnamento, paper + poster...) o di soluzioni intermedie a quelle precedenti, come per esempio:

- una brochure
- un pieghevole
- un video.

*Bisogna riflettere sulle idee
come fossero formaggi
e farle bollire e farle
fermentare.
- V. Magrelli*