

Esercizio in Aula 1 – Design for Finding & Design for Understanding

Obiettivo:

Applicare i concetti di architettura dell'informazione per progettare un'interfaccia che aiuti l'utente a **trovare** (Design for Finding) e **capiere** (Design for Understanding) le informazioni in modo efficace.

Scenario:

Immaginare di progettare una pagina web per un portale universitario dove gli studenti cercano corsi di laurea.

Parte 1 – Design for Finding (Tempo: 15 minuti – lavoro in gruppo)

Progettare una **struttura o bozza** di una pagina del sito che aiuti l'utente a:

- cercare un corso specifico per nome (es. "Comunicazione Digitale"),
- esplorare corsi per area tematica o dipartimento,
- filtrare corsi (es. per durata, sede, tipo di laurea, ecc.).

Pensare a:

- Quali strumenti di ricerca offre?
- Quali etichette e filtri sono utili?
- Come supportare l'utente che non sa bene cosa cercare?

Parte 2 – Design for Understanding (Tempo: 15 minuti – stesso gruppo)

Progettare la homepage di quel portale, con l'obiettivo di **aiutare l'utente a capire dove si trova e cosa può fare**.

1. Create una mappa della homepage considerando:
 - Le sezioni più importanti da mostrare subito.
 - Quali etichette, icone o elementi visivi guidano meglio l'utente.
 - Come rendere chiaro il "contesto" del sito.
2. Pensate a:
 - L'organizzazione delle informazioni.
 - Il tono comunicativo (es. formale/informale, orientato all'azione, ecc.).
 - Il senso di orientamento e coerenza tra le pagine.

Consegna finale:

Ogni gruppo espone in **3 minuti**:

- Una mappa/bozza della pagina
- Una spiegazione di **come sono stati applicati i principi di Design for Finding e Design for Understanding**