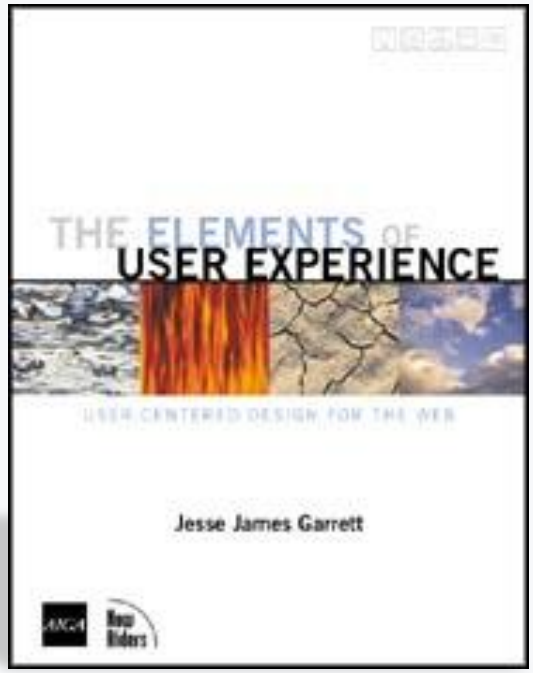
WEB DESIGN

User Experience (UX) - 3

Prof. ssa Romina Eramo
Dipartimento di Scienze della Comunicazione
Università degli Studi di Teramo
reramo@unite.it

Riferimenti

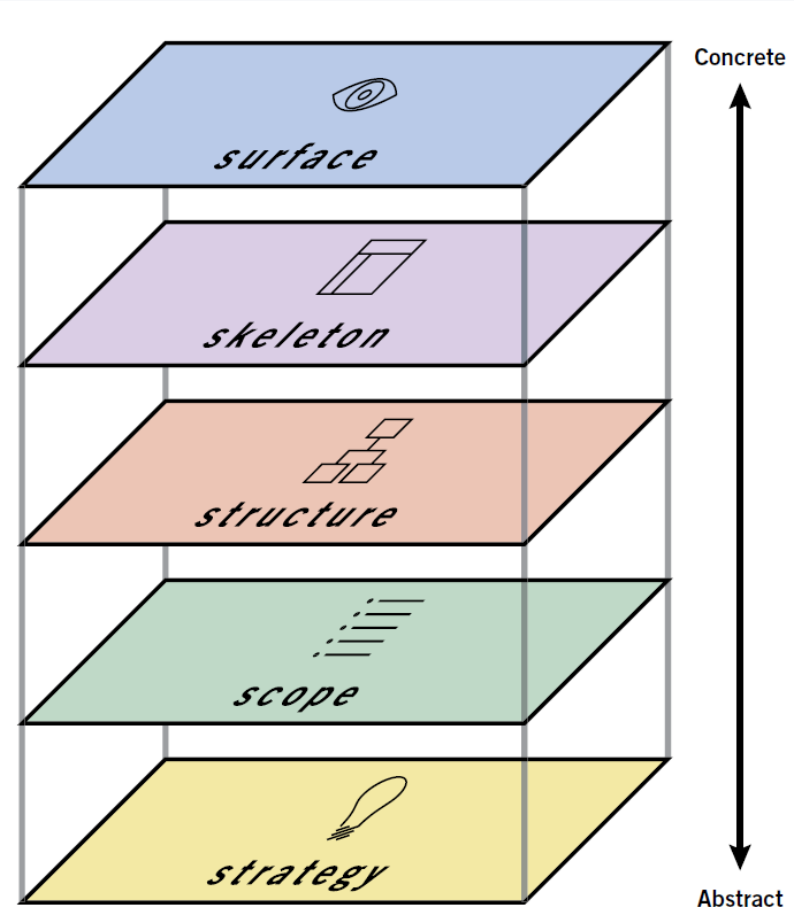


http://jjg.net/ia/visvocab

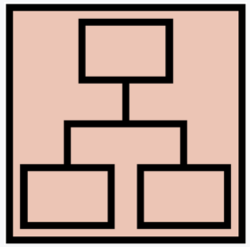
User Experience 5 piani (livelli)

design

concept



Structure



- Progettazione strutturale dello spazio informativo
  - da decisioni **astratte** → a decisioni più **concrete**,
    - » che influenzano direttamente ciò che l'utente **sperimenta**
- Come l'utente si muove e dà un senso alle attività e alle informazioni
  - **Information Architecture** → lato *contenuti*
    - » Organizzazione, gerarchia, categorizzazione e **nomenclatura dei contenuti**
    - » Definisce **come i contenuti sono organizzati, categorizzati, gerarchizzati e messi in relazione**.
  - **Interaction Design** → lato *funzionalità*
    - » Definizione dei **flussi di interazione** e del comportamento del sistema
    - » Definisce **come il sistema si comporta quando l'utente agisce**: sequenza delle azioni, flussi, stati, feedback, regole di interazione.

Documentare la Struttura

- La documentazione strutturale può assumere forme diverse:
  - outline testuali
  - fogli di calcolo o database
  - diagrammi
- Il **diagramma** è lo strumento principale per Information Architecture e Interaction Design.
- Perché?
  - rappresenta visivamente relazioni, gerarchie, flussi
  - rende comprensibile ciò che a parole sarebbe complesso
  - facilita la comunicazione interna al team

Chi gestisce la struttura del sito?

Dipende dall'organizzazione:

- **Team editoriali / marketing**

  → se il sito è orientato ai contenuti

- **Team tecnici**

  → se l'azienda ha cultura IT

- **Project manager tecnico**

  → se manca una figura UX dedicata

Information architecture: di cosa si occupa

- L'**Information Architecture (IA)** riguarda:
  - come **organizziamo, raggruppiamo e presentiamo** le informazioni,
  - per permettere agli utenti di **capire**, **trovare** e **usare** i contenuti.
- È cruciale:
  - nei siti orientati ai contenuti (siti informativi, corporate, news),
  - ma utile anche in prodotti più funzionali (app, sistemi complessi).

Strutturare i contenuti

INFORMATION ARCHITECTURE

Top-down approach

- Parte da:
  - **obiettivi di prodotto** + **bisogni utenti** (Strategia),
  - definisce grandi **categorie**, poi sottocategorie.
- Crea una “scatola vuota” dentro cui inserire contenuti e funzioni.

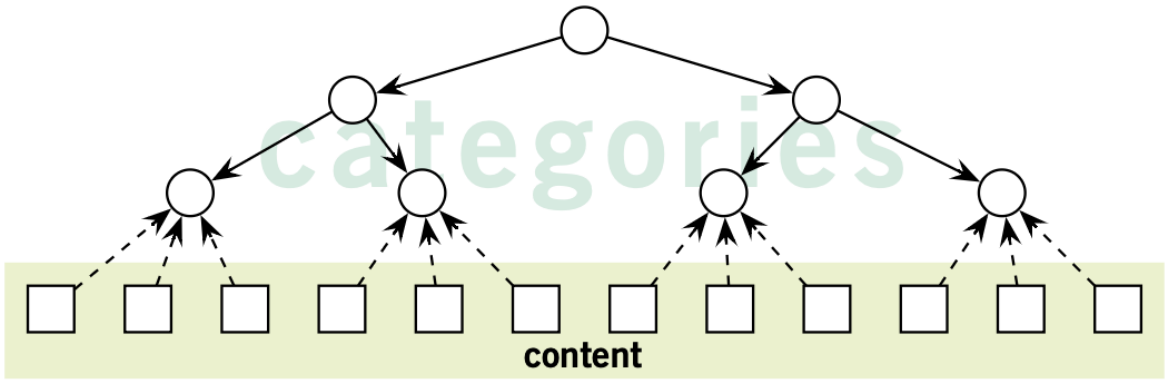
Bottom-up approach

- Parte dai **contenuti reali** (o previsti), li raggruppa:
  - piccoli gruppi → categorie → categorie più alte.
- Rischi:
  - Top-down: ignorare dettagli importanti.
  - Bottom-up: struttura troppo “su misura” sull’esistente, poco flessibile.
- Soluzione: bilanciare **top-down + bottom-up**.

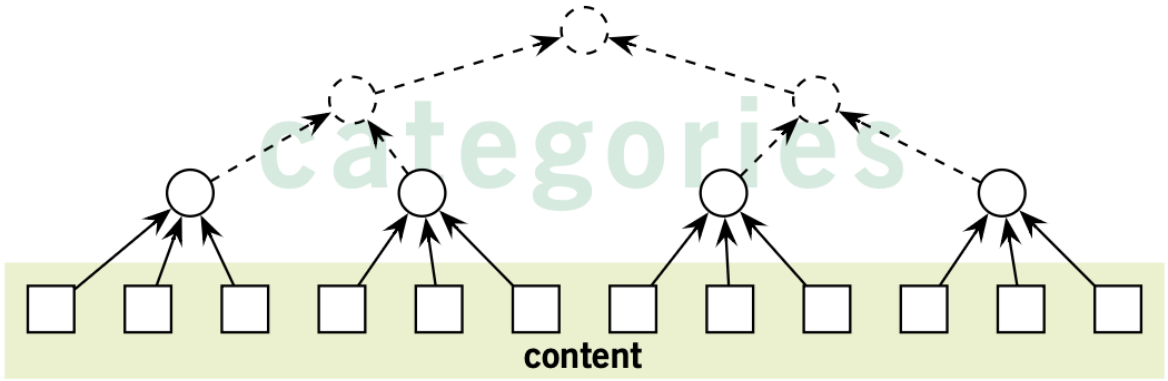
Strutturare i contenuti

INFORMATION ARCHITECTURE

A top-down architectural approach is driven by considerations from the strategy plane.

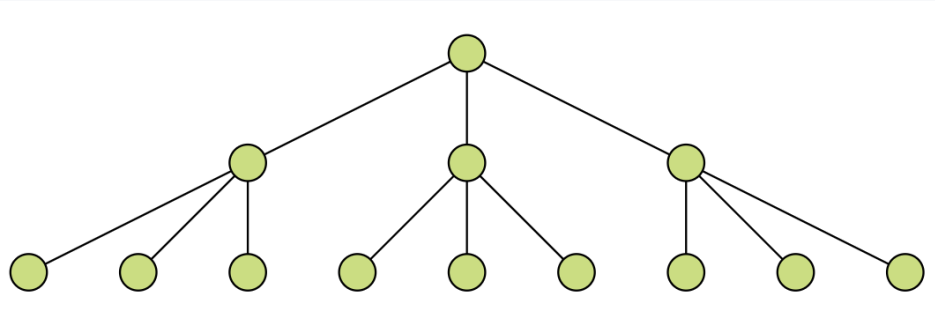


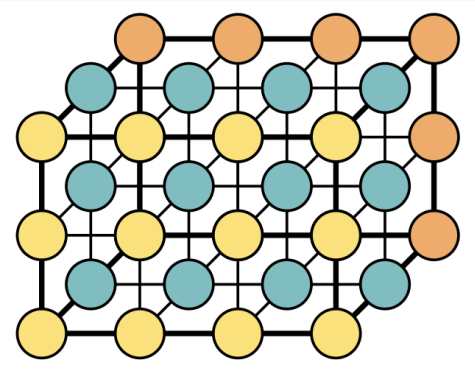
A bottom-up architectural approach is driven by considerations from the scope plane.



Tipi di strutture

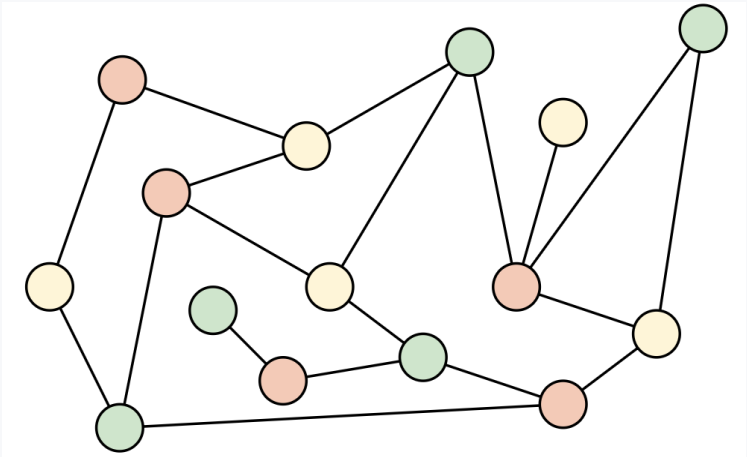
- **Gerarchica (ad albero)**
  - Nodi con relazioni padre/figlio.
  - È la più comune (menu, sottosezioni…)
- **A matrice (matrix)**
  - Navigazione lungo più dimensioni (es. per **colore** e per **taglia**).
  - Utile per supportare diversi modi di cercare le stesse cose.

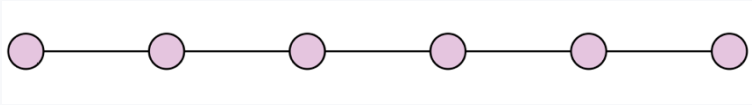




Tipi di strutture

- **Organica**
  - Collegamenti “a rete”, senza schema rigido.
  - Favorisce esplorazione libera, ma può disorientare.
- **Sequenziale**
  - Passi in ordine fisso (come un libro o un tutorial).
  - Indicata quando l’ordine è parte fondamentale dell’esperienza.

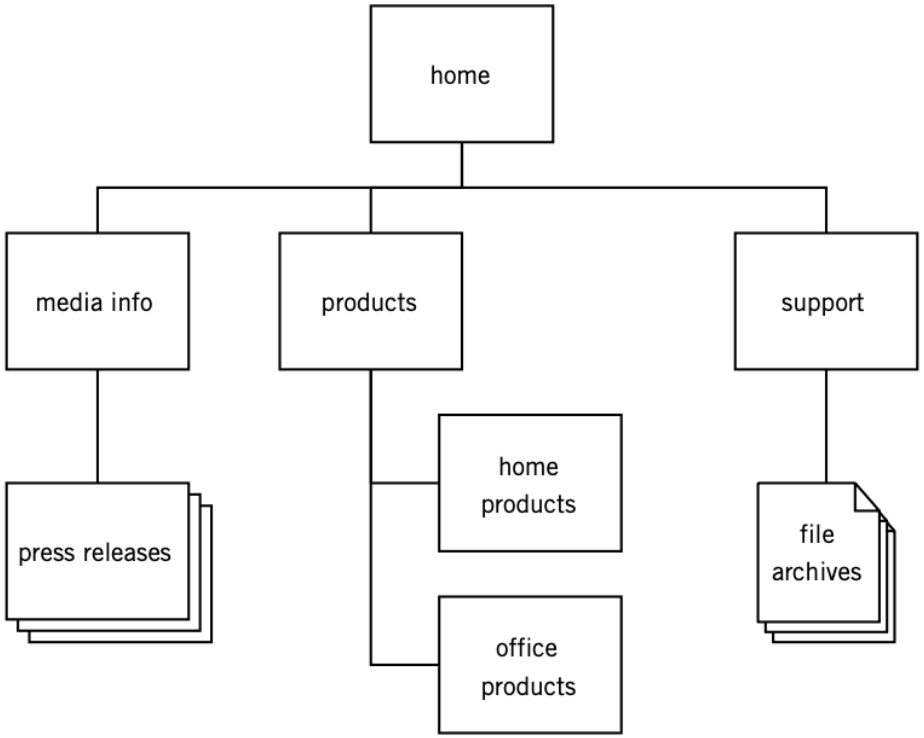




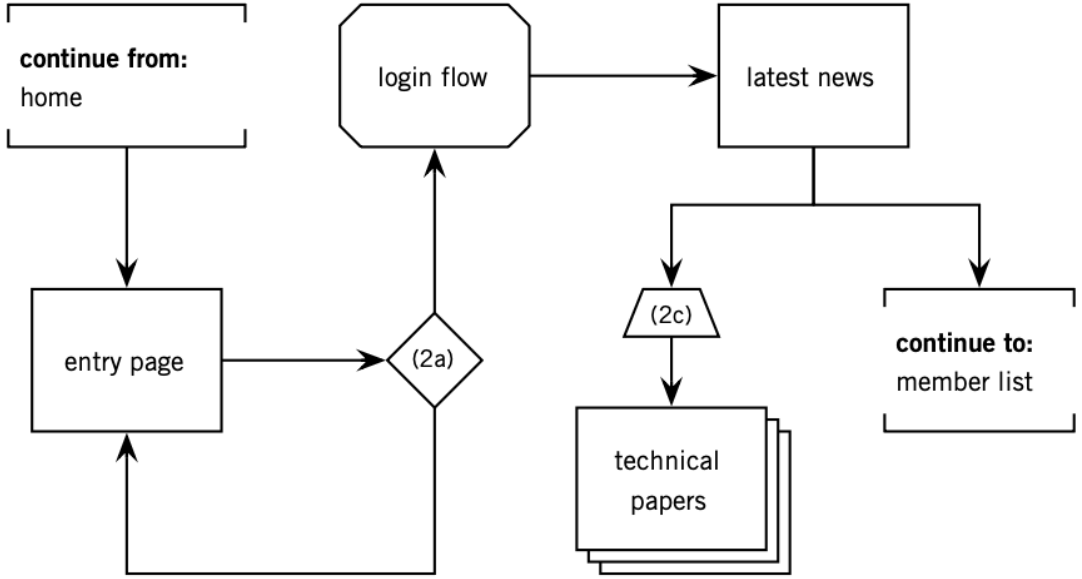
Principi di organizzazione

- Un **principio di organizzazione** è il criterio con cui raggruppiamo i nodi:
  - per **tipo di utente** (Consumer, Business, Investor),
  - per **geografia** (Europa, Asia, America),
  - per **tempo** (ultime news, archivio),
  - per **tema** (Sport, Politica, Economia).
- Ogni insieme di contenuti può avere **diverse possibili strutture**:
  - la sfida è trovare quella che **meglio risponde** a:
    - obiettivi di prodotto,
    - bisogni degli utenti.
- Concetto di **facets**:
  - attributi come marca, prezzo, categoria, colore…
  - attenzione: troppi facet = caos per l'utente.

INFORMATION ARCHITECTURE



The Visual Vocabulary is a system for diagramming architectures ranging from the very simple (top) to the very complex (bottom). See www.jjg.net/ia/visvocab/ for more details.



Linguaggio, Vocabolario controllato e Metadata

- Anche la **nomenclatura** è parte della struttura:
  - etichette di menu, nomi categorie, titoli sezioni…
- Strumento chiave: **vocabolario controllato**
  - lista di termini “ufficiali” da usare,
  - evita gergo interno incomprensibile per gli utenti,
  - garantisce **coerenza** tra diversi autori/editor.
- **Thesaurus**:
  - mappa sinonimi, sigle, varianti → verso un termine preferito.
  - utile per:
    - navigazione,
    - suggerimenti di ricerca,
    - collegamenti tra contenuti.

Metadata e ricerca

- **Metadata** = “informazioni sulle informazioni”
  - autore, data, tipo contenuto, tema, prodotto, settore, ecc.
- Vantaggi:
  - maggiore **flessibilità** nel riorganizzare i contenuti,
  - facile creare nuove sezioni o viste (es. una nuova area “Emergenza” usando contenuti già esistenti),
  - ricerca più intelligente rispetto al semplice full-text.
- Collegando:
  - **metadata** + **vocabolario controllato / thesaurus**

  → il motore di ricerca può:
    - interpretare sinonimi,
    - mostrare risultati più pertinenti,
    - suggerire contenuti correlati.

Interaction Design: l'idea di base

- Si occupa di:
  - descrivere i **comportamenti possibili** dell'utente,
  - definire come il **sistema risponde** a questi comportamenti.
- Metafora della **danza**:
  - l'utente agisce → il sistema reagisce → l'utente reagisce alla risposta, e così via.
- Obiettivo:
  - progettare software che funzioni **bene per le persone**, non solo per la macchina.