

INFORMATIONAL ARCHITECTURE (ia)

Disciplina che si focalizza sull'organizzazione dell'informazioni nei prodotti digitali.

Obiettivo:

- organizzare schermo in modo tale che l'utente possa facilmente trovare le informazioni necessarie
- creare un flow che permette all'utente di navigare tra gli screens senza troppo effort

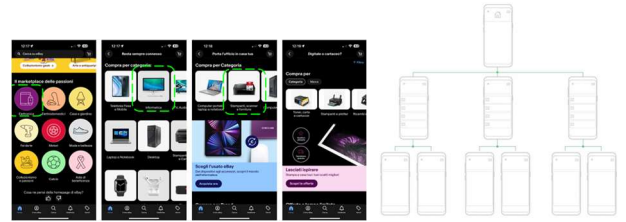
Considerazioni:

- tempo è molto prezioso
- persone vogliono trovare soluzioni ai loro problemi con il minimo effort
 - deve essere facile trovare soluzione altrimenti c'è il rischio che le persone abbandonino il task

Tipologie di Pattern:

1. **Hierarchy**: usato particolarmente per siti web

- Indice di pagina che ha link ad altre pagine che, a loro volta, possono avere link ad altre pagine
- **Pro**: per mobile app con struttura simile a sito web
- **Contro**: su schermi piccoli, non ottimizza scalabilità



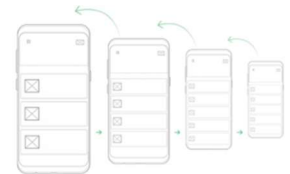
2. **Hub and Spoke**: c'è una index page (hub) sono vari riquadri e tu cliccando, vai più in profondità su quell'aspetto.

- Per andare ad un altro spoke, l'utente deve tornare al primo hub.
- Incoraggia l'utente a focalizzarsi su un task alla volta
- **Pro**: per app multi-funzionali dove ogni tool o feature ha il proprio intento e navigazione interna.
- **Contro**: se si vuole svolgere attività multitasking, non adatta.



3. **Nested doll** → matriosca: pattern lineare che permette agli utenti di muoversi dalla index page con overview sul contenuto generale a pagine con più dettagli:

- Navigazione molto lineare → difficile perdersi
- **Pro**: app che si focalizzano su pochi topic particolari
- **Contro**: lentezza per cambiare sezione → è molto difficile tornare indietro in quanto se torni indietro, devi ripassare da tutte le pagine in cui sei passato (Shein)



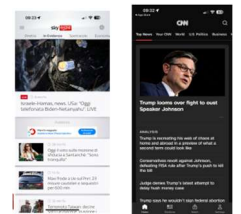
4. **Tabbed View** → insieme di indicatori sopra, selezionando cambio la visione

- Contenuto diviso per sezioni, utente cambia sezione dalla toolbar
- **Pro**: per multitasking
- **Contro**: mantenere più semplice possibile



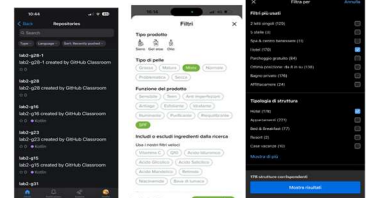
5. **Dashboard**: index page ha una preview di quello che si avrebbe cliccando (titolo, sottotitolo, immagine)

- Permette all'utente di vedere le informazioni più importanti, analizzarle e dare giusta priorità
- **Pro**: app con molti contenuti
- **Contro**: potrebbe sovraccaricare il contenuto dello schermo → troppe info



6. **Filtered Views**: offrono filtri in modo tale che gli utenti possano trovare facilmente cosa cercano

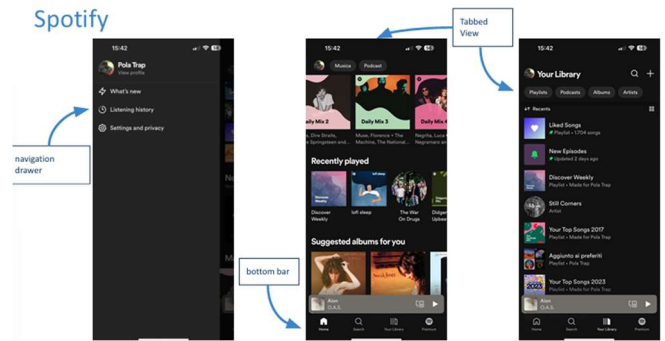
- **Pro**: libertà di scelta per l'utente su cosa vedere
- **Contro**: troppi filtri possono causare overload
 - i. Difficoltà a rappresentarli tutti



L'obiettivo è sempre KISS → Keep It Simple

Come usare I pattern:

- Si possono usare **diversi pattern** nella stessa applicazione
 - utile per gestire diverse complessità e per includere contenuti specifici di navigazione e di organizzazione necessari
- **Tabbed View**: Can be used as the main structure of the app to separate features or content categories at high level.
- **Hub and Spoke**: Can be used to detail sections of the app, where the user starts from a central "hub" and navigates to "spokes" or sub-sections.
- **Filtered View**: Can be applied in areas of the app where users have to filter large amounts of data or content to find what they are looking for.



tips to keep the IA simple:

- **Creare un inventario del contenuto**: bisogna capire di quali elementi è composta l'IA
 - list of all the content that needs to be in the app: all the titles, meta elements, audio files, videos, texts, documents
- **Wireframing**: disegnare le immagini schematiche di come l'applicazione apparirà
 - Focalizzandosi su come gli elementi IA saranno organizzati
- **Keep It Simple**: bisogna dare delle priorità al contenuto
 - Meno elementi si includono, meglio è
 - reduce the number of links to less than 10
 - minimize the number of levels in the structure
 - get rid of pages with little or no content: every page should be worth navigating to
 - make sure your links and menu options are clear but not too long
- **Set priority** → inserire più vicine possibile all'utente le operazioni che farà più frequentemente
- **Testing & Feedback** → prima di rilasciare l'app è molto importante farla testare agli utenti
- **Review your IA Regularly** → per due ragioni principali:
 - everything can get outdated: importante mantenersi al passo con gli ultimi trend di design
 - gather the feedback and use it to review and change the IA.

Cognitive load: quantità di bairpower che un utente deve investire per interagire con il prodotto.

- La nostra short-term memory non può contenere molte informazioni o molte opzioni
- Più facile memorizzare **chunks** se hanno un significato
- **the magical number 7** → quanti numeri un utente può memorizzare 7 ± 2

PROTOTYPING

Difficoltà emotive:

- Incertezza
- Stress
- Frustrazioni
- Conflitti
- Attaccamento emotivo → developer possono essere troppo attaccati alle loro idee → rendendo difficile l'accettazione di critiche.