



techwave.unipd@gmail.com

title

Design

Architettura dell'informazione

Come si organizzano, archiviano e ricercano Informazioni.

Elementi principali:

- Contesto: Fondamentale. Può modificare l'aspettativa dell'utente.
- Contenuto
- Utenti

L'utente non deve sentirsi **perso** all'interno del sito:

Domanda	Risposta
Dove sono?	Presenza di Breadcrumb

La presenza di una mappa del sito rappresenta una metrica: Se tante persone accedono alla pagina il mio sito non è chiaro. Non dovrebbe essere necessario accedere alla mappa per capire dove devo andare.

Non è uno strumento di orientamento

Problemi dell'organizzazione dell'informazione

Possibile utilizzare diversi schemi, alcuni ambigui, altri meno.

- **Schemi Metaforici:** Possono essere più o meno comprensibili.
- **Strutture Organizzative:** Le principali sono 4:
 - Sequenza
 - Gerarchia
 - A matrice
 - Ipertesto

Comportamento degli utenti

Caso migliore:

1. L'utente pone una domanda
2. Ricerca / Naviga
3. L'utente riceve una risposta
4. Fine della ricerca

Gli utenti spesso non sanno cosa vogliono. Terminano spesso la ricerca con insuccesso.

Metafora della pesca

Gli utenti vengono paragonati a dei pescatori:

Nome	Tipo Utente	Risposta
Tiro perfetto	L'utente sa cosa sta cercando	Barra di ricerca
Trappola per aragoste	L'utente non ha un'idea precisa, impara nel percorso. Processo esplorativo	Barra di navigazione. Chatbot.
Pesca con la rete	L'utente vuole esplorare tutto all'interno di un argomento	/
Boa di segnalazione	L'utente vuole ritrovare un elemento	Bookmark del browser. Wishlist.