

# Utenti e Contenuti Digitali

Sebastiano Bagnara

Facoltà di Architettura-Alghero

CdL Design

# Evoluzione

1996: 250.000 siti web, quasi tutti “read-only”

contenuto pressochè tutto “pubblicato”

45.000.000 di utenti nel mondo

attività tipica: ricerca e navigazione

# Evoluzione

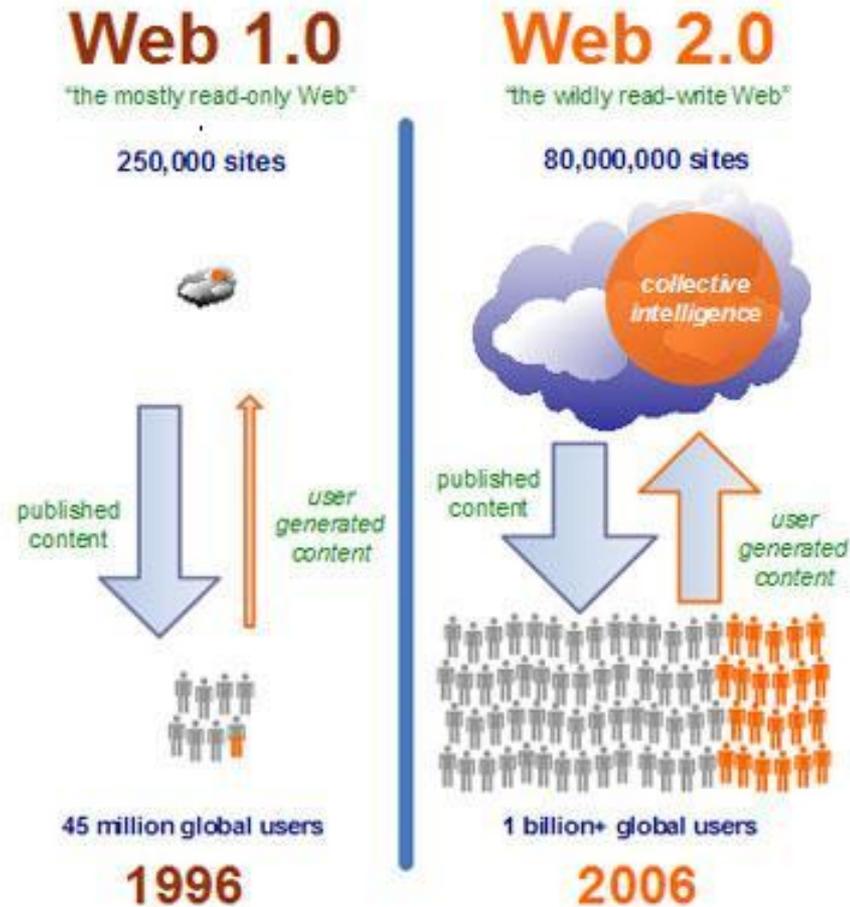
2006: 80.000.000 di siti, quasi tutti “read-write”

un terzo del contenuto generato dagli utenti. Molto pubblicato “arricchito”.

più di un miliardo di utenti

attività tipica emergente: generare e scambiare contenuti

# Evoluzione



# Quantità e Usabilità

Attenzione e tempo a disposizione dell'uomo rimangono limitati. Occorre rendere facili (e lo sappiamo fare) le attività di

classificazione

gestione

esplorazione

manipolazione

accesso

protezione

# Generazione di contenuti

Occorre un cambio di paradigma nella progettazione delle interfacce:

da supporto alla esplorazione e alla navigazione a supporto alla produzione e allo scambio di contenuti

# Interfacce

Il profilo utente cambia:

dall'analisi dei bisogni (abbastanza stabili) alla cattura dei desideri e delle fantasie (instabili, provvisori)

Le interfacce diventano adattive:

mutano in funzione del contesto e della attività

# Interfacce e contenuti

I contenuti sono modulati dalle interfacce, e quindi dai bisogni, desideri, e dalle conseguenti attività dell'utente, e dal contesto d'uso e dall'ambiente.

# Questioni aperte

Le attribuzioni di autorevolezza, reputazione e fiducia mutano:

Prevale il criterio del consenso di comunità con confini e competenze non chiari

# Questioni aperte

Invasione della novità

Scarso tempo per la riflessione

Memoria ed esperienza come peso

Nuovi “digital divide”