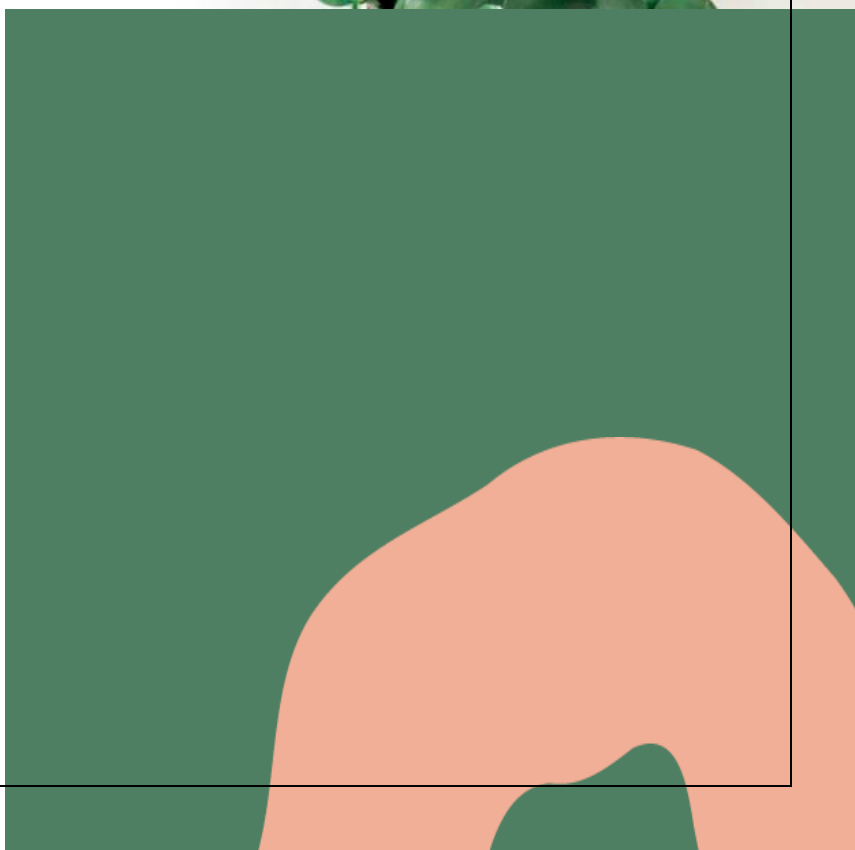
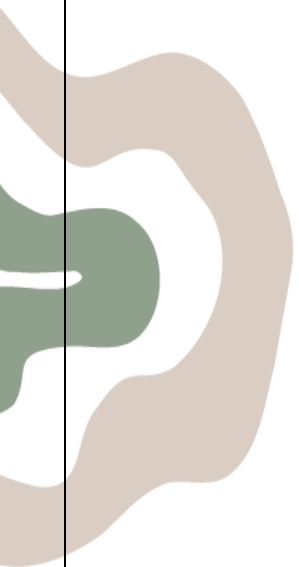


Modulo 4

# USER JOURNEY

well  
*home*



---

# Modulo 4: USER JOURNEY

*Perché questa attività è importante e in che modo ti può aiutare quando rinnovi luoghi reali.*

## Perché svolgiamo questa attività

Prima di modificare o ristrutturare uno spazio, è importante capire come le persone lo utilizzino effettivamente nella vita quotidiana. Una stanza può sembrare perfetta sulla carta, ma in realtà le persone possono sentirsi a disagio, bloccate, stressate o evitare determinate aree.

Le persone si muovono, si soffermano, aspettano, incontrano altre persone e svolgono le loro attività quotidiane in uno specifico spazio. Questi movimenti e queste abitudini ci forniscono molte informazioni su ciò che funziona bene e ciò che non funziona. Se li ignoriamo, le decisioni di progettazione potrebbero non corrispondere alle reali esigenze.

Ecco perché svolgiamo l'attività USER JOURNEY. Ti consente di guardare uno spazio attraverso gli occhi delle persone che lo utilizzano, così che i cambiamenti futuri si basino sulla vita reale e non su supposizioni.

## Cos'è l'attività USER JOURNEY

L'attività USER JOURNEY è un esercizio pratico in cui si traccia una mappa dell'utilizzo effettivo di uno spazio. Per farlo, è necessario disegnare una semplice planimetria e mostrare come le persone si muovono, si fermano, si incontrano o utilizzano le diverse aree durante il giorno.

Si utilizzano linee, simboli e post-it colorati per rappresentare movimenti, azioni, esigenze, problemi e idee. Ogni colore serve a indicare una cosa diversa, ad esempio i luoghi che risultano scomodi, le aree che funzionano bene o gli aspetti che potrebbero essere migliorati.

Non esistono disegni giusti o sbagliati. L'obiettivo non è quello di realizzare un progetto perfetto, ma di rendere visibile l'esperienza quotidiana, in modo da poterla utilizzare in seguito per migliorare lo spazio.

## Cosa farai in questa attività

In questa attività creerai una semplice mappa di uno spazio e tracciarai come le persone lo utilizzano durante le attività quotidiane. Disegnerai percorsi, contrassegnerai punti di sosta e annoterai dove le persone si sentono a proprio agio, a disagio o confuse.

Utilizzerai colori, simboli e post-it per mostrare movimenti, azioni, esigenze e problemi che osservi o sperimenti. Questo rende le routine quotidiane visibili e più facili da comprendere.

---

L'ideale sarebbe che ogni studente applicasse l'esercizio a uno spazio che conosce o utilizza personalmente. Al termine, potrete condividere la vostra USER JOURNEY con il gruppo (solo se vi sentite a vostro agio), aiutando così tutti a comprendere come lo stesso spazio, o spazi simili, possano essere vissuti in modalità diverse da ciascuna persona.

## Perché farlo prima per te stesso

Prima di aiutare gli altri a migliorare lo spazio in cui vivono, è importante comprendere le proprie abitudini e i propri movimenti. Anche tu ti muovi nella casa in un certo modo, eviti alcune zone, ti fermi in altre e ti senti a tuo agio o a disagio in luoghi diversi.

Tracciando il tuo PERCORSO UTENTE, diventi più consapevole di come le azioni quotidiane, le routine e le emozioni siano collegate allo spazio. Questo ti aiuta a notare cose che normalmente fai senza pensarci.

Comprendendo prima la tua esperienza, sarà più facile rispettare e comprendere il modo in cui le altre persone vivono i loro spazi, anche se le loro abitudini o esigenze sono diverse dalle tue.

## In che modo questa attività ti aiuta nella vita reale

Ogni spazio racconta una storia di come le persone si muovono, interagiscono e trascorrono il loro tempo al suo interno. L'attività USER JOURNEY ti aiuta a notare questi comportamenti reali anziché cercare di indovinare come uno spazio dovrebbe essere utilizzato.

Quando in seguito ti occuperai di migliorare o ristrutturare un luogo reale, questa attività ti consentirà di comprendere dove si presentano i problemi, come aree affollate, percorsi scomodi o luoghi che le persone evitano. Ti mostrerà anche dove le cose funzionano già correttamente e dovrebbero essere preservate.

Utilizzando lo strumento USER JOURNEY, apprenderai a progettare modifiche che si adattino alla vita reale delle persone, rendendo gli spazi più confortevoli, accessibili e facili da utilizzare per tutti.

## Qual è l'abilità più importante che impari qui?

\*PENSIERO ANALITICO \*

In questo contesto, il pensiero analitico significa:

- Osservare come le persone si muovono, agiscono e interagiscono realmente in un determinato spazio.
- Identificare modelli, comportamenti ricorrenti e aree di tensione o opportunità.

A poco a poco, questo ti aiuta:

- Riconoscere problemi, esigenze e aree sottoutilizzate che non sempre sono evidenti a prima vista.

- 
- Tradurre le intuizioni in informazioni utili per prendere decisioni di progettazione realistiche, orientate all'utente e idonee alla vita quotidiana.

---

## VALUTAZIONE

### **1. Qual è lo scopo principale dell'attività USER JOURNEY?**

- a) Decorare uno spazio
- b) Comprendere come le persone usano e vivono realmente uno spazio
- c) Misurare le dimensioni di una stanza

### **2. Nell'attività USER JOURNEY, ti concentri principalmente su:**

- a) Marchi e prezzi dei mobili
- b) Movimenti, azioni e abitudini quotidiane in uno spazio
- c) Disegnare una planimetria perfetta

### **3. Perché mappate i movimenti e i punti deboli in uno spazio?**

- a) Per migliorare l'aspetto del disegno
- b) Per mostrare le proprie competenze architettoniche
- c) Per osservare dove le persone si sentono a proprio agio o a disagio

### **4. In che modo i post-it colorati e i simboli possono aiutarti a mostrare qualcosa?**

- a) Solo idee decorative
- b) Problemi, esigenze e idee di miglioramento
- c) Regole di costruzione

### **5. Perché è importante svolgere prima l'attività USER JOURNEY per te stesso?**

- a) Perché ti aiuta a comprendere le tue abitudini e i tuoi sentimenti
- b) Perché è più veloce
- c) Perché ti mostra il modo "giusto" di utilizzare lo spazio

### **6. Quando si utilizza lo strumento USER JOURNEY, quale affermazione è corretta?**

- a) Esiste un unico modo corretto per disegnare la mappa
- b) I disegni semplici sono considerati sbagliati
- c) Non esiste un modo giusto o sbagliato, ma solo un'esperienza autentica

### **7. In che modo l'attività USER JOURNEY è utile nei lavori di rinnovamento reali?**

- a) Aiuta a scegliere rapidamente i colori
- b) Aiuta a progettare gli spazi sulla base della vita reale, non di supposizioni
- c) Aiuta a copiare i progetti dalle riviste

---

# well home

*Programma speciale di formazione professionale sul benessere nell'interior design per consentire alle persone che vivono in condizioni di esclusione sociale di creare ambienti domestici rilassanti per i residenti delle case popolari.*

Progetto n.: 2024-1-ES01-KA220-VET-000244544

## Partner del progetto

FUNDACIÓN

**intras**

**fornix**

**mem**

mind  
emotion  
movement

 **SIVA**



**Co-funded by  
the European Union**

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.