

well home

Modulo 4

USER JOURNEY



**Funded by
the European Union**

PERCHÉ SVOLGIAMO QUESTA ATTIVITÀ (I)

Quando si decide di cambiare o ristrutturare uno spazio, è importante **capire** come viene utilizzato nella quotidianità. Una stanza può sembrarci perfetta sulla carta, ma nella vita reale le persone potrebbero sentirsi *a disagio, bloccate, stressate o evitare determinate zone*.

Le persone si muovono, si fermano, aspettano, interagiscono con gli altri e svolgono le loro attività quotidiane in uno spazio. Queste azioni e abitudini ci forniscono molte informazioni su ciò che funziona bene e ciò che non funziona. Se le ignoriamo, le decisioni di progettazione *potrebbero non corrispondere alle reali esigenze*.

PERCHÉ SVOLGIAMO QUESTA ATTIVITÀ (I)

Ecco perché svolgiamo l'attività USER JOURNEY.

Ti permette di **vedere uno spazio attraverso gli occhi delle persone che lo utilizzano**, così che i cambiamenti successivi siano ispirati alla vita reale, non a supposizioni.

COS'È L'ATTIVITÀ DI NAVIGAZIONE DELL'UTENTE

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.

Modalità d'uso: linee, simboli e post-it colorati per indicare movimenti, azioni, necessità, problemi e idee. Ogni colore indica qualcosa di diverso, ad esempio i luoghi che risultano poco confortevoli, le aree che invece funzionano bene o gli aspetti che potrebbero essere migliorati.

COS'È L'ATTIVITÀ DEL PERCORSO DELL'UTENTE

Non esistono disegni giusti o sbagliati.

L'obiettivo è quello di **rendere visibile l'esperienza quotidiana**, affinché possa essere successivamente utilizzata per migliorare lo spazio.

PERCHÉ LO FAI PRIMA DI TUTTO PER TE STESSO

Prima di aiutare gli altri a rendere più confortevoli i loro spazi, è importante **conoscere le proprie abitudini e i propri movimenti**. Anche tu ti sposti in casa in un certo modo, eviti alcune zone, ti fermi in altre e ti senti a tuo agio o a disagio in luoghi diversi.

Mappando la propria USER JOURNEY, si acquisisce una maggiore **consapevolezza di come le azioni quotidiane, le routine e le emozioni sono collegate allo spazio**. Questo permette di notare aspetti che normalmente si svolgono senza pensarci.

PERCHÉ LO FAI PRIMA DI TUTTO PER TE STESSO

Quando si comprende prima la propria esperienza, **è più facile rispettare e comprendere** il modo in cui gli altri vivono i propri spazi, anche quando le loro abitudini o esigenze sono diverse dalle proprie.



**COME QUESTA
ATTIVITÀ TI AIUTA
NELLA VITA REALE**

Ogni spazio racconta una storia su come le persone si muovono, interagiscono e trascorrono il loro tempo al suo interno.

L'attività USER JOURNEY ti aiuta a **riconoscere questi modelli reali**, piuttosto che cercare di indovinare come dovrebbe essere utilizzato uno spazio.



COME QUESTA ATTIVITÀ TI AIUTA NELLA VITA REALE

Quando successivamente lavori al miglioramento o alla riqualificazione di un luogo reale, questa attività ti aiuta a **capire dove si presentano i problemi**, come aree affollate, percorsi scomodi o luoghi evitati dalle persone. Mostra anche dove le cose funzionano già bene e dovrebbero essere protette.

Utilizzando lo strumento USER JOURNEY, **saprai progettare cambiamenti** che si adattano alla vita reale delle persone, rendendo gli spazi più confortevoli, accessibili e facili da usare per tutti.

ESEMPIO:

Stai per apportare una modifica al design di una sala comune condivisa in una scuola.

Immagina che ti venga chiesto di migliorare questo spazio in modo che gli studenti si sentano più a loro agio durante le pause.

Cosa faresti per prima cosa?

Prima di pensare all'arredamento, ai colori o alle decorazioni, osserva come gli studenti si muovono nella stanza.

Potrai notare dove entrano, dove si fermano, dove si siedono e quali aree evitano.

Forse molti studenti percorrono lo stesso percorso stretto, alcuni angoli non vengono mai utilizzati, mentre altri sembrano affollati o rumorosi.



ESEMPIO:

Stai per apportare una modifica al design di una sala comune condivisa in una scuola.

Immagina che ti venga chiesto di migliorare questo spazio in modo che gli studenti si sentano più a loro agio durante le pause.

Cosa faresti per prima cosa?

Grazie alla mappatura di questi movimenti e azioni, proprio come avviene con lo strumento USER JOURNEY, è possibile comprendere come viene realmente utilizzato lo spazio.

Questo ti permette di capire dove gli studenti si sentono a proprio agio, dove si sentono bloccati o stressati e quali aspetti potrebbero essere migliorati.

Invece di fare supposizioni, puoi progettare sulla base di abitudini e di esperienze reali.

Più ti alleni ora nell'osservare e mappare i percorsi degli utenti, meglio riuscirai a creare spazi che funzionano davvero per le persone che li utilizzano.

QUALE È L'ABILITÀ PIÙ IMPORTANTE CHE SI PUÒ ACQUISIRE QUI?

In questo contesto, per **pensiero analitico** si intende:

- Osservare come le persone **si muovono**, **agiscono** e **interagiscono** effettivamente in uno spazio.
- Identificare **modelli**, **comportamenti** ricorrenti e aree di tensione o **opportunità**.

IL PENSIERO
ANALITICO

QUALE È L'ABILITÀ PIÙ IMPORTANTE CHE SI PUÒ ACQUISIRE QUI?

A poco a poco, questo ti aiuta a:

- Riconoscere **problemi**, **esigenze** e **aree poco sfruttate** che non sempre sono evidenti a prima vista.
- Tradurre le osservazioni in **intuizioni attuabili per decisioni di progettazione** realistiche, incentrate sull'utente e adatte alla vita quotidiana.

IL PENSIERO
ANALITICO



UTILIZZIAMO LO STRUMENTO «USER JOURNEY»

Ora creerai una semplice **mappa di uno spazio** e mostrerai come viene utilizzato durante le attività quotidiane.

Lo farai disegnando percorsi, segnando i punti di sosta e utilizzando colori o post-it.

Al termine, **condividerai** ciò che desideri (solo se ti senti a tuo agio) con il gruppo.

Questo non è un test. È un **modo per capire come viene realmente vissuto uno spazio**, nel caso in cui si desideri migliorarlo in modo attento e realistico

QUIZ
RISPOSTE

1) B

2) B

3) C

4) B

5) A

6) C

7) B

well,
home

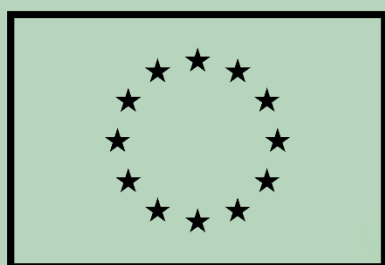
Partner del progetto

FUNDACIÓN
Intras

fonix

mem mind
emotion
movement

 **SIVA**



**Funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore/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 per essi.