# Anteprima risultati SONDAGGIO WEB STRATEGY 2017

gennaio 2018

ICOM Italia e la Direzione generale Musei del MiBACT

Lo schema di monitoraggio e progettazione della web strategy a cura del gruppo di ricerca Digital Cultural Heritage ICOM Italia

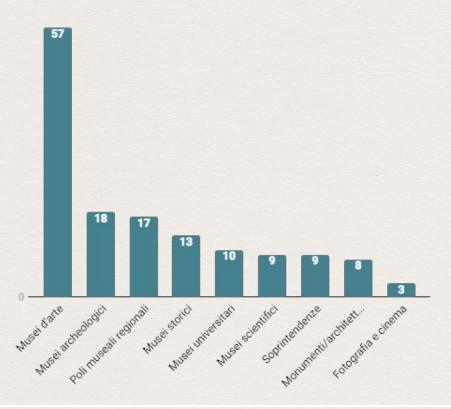




## Alcuni dati

185

partecipanti al sondaggio









Chi compila e per quale museo

#### Progettazione e realizzazione









# LIVELLO 1 Struttura dei contenuti/ Architettura dell'informazione

MENU E CONTENUTI - LINK ESTERNI ED INTERNI - SCRITTURA PER IL WEB

La **struttura dei contenuti** e la **navigazione** sono adeguate, semplici e chiare? Per struttura o architettura dell'informazione si intende l'analisi e l'insieme di **strategie** che determinano il "tono di voce" e la "reputazione" nei diversi motori di ricerca.





# Struttura dei contenuti/ Architettura dell'informazione

MENU E CONTENUTI - LINK ESTERNI ED INTERNI - SCRITTURA PER IL WEB

La **struttura dei contenuti** e la **navigazione** sono adeguate, semplici e chiare? Per struttura o architettura dell'informazione si intende l'analisi e l'insieme di **strategie** che determinano il "tono di voce" e la "reputazione" nei diversi motori di ricerca.

Menu e contenuti - Link esterni ed interni - Scrittura per il web
La media dei punteggi assegnati ai tre parametri è molto alta [3 su 4]

Sono aspetti di base, ma importanti per la user experience.





# LIVELLO 2 2° livello - Strategia dei contenuti





# Strategia dei contenuti

TIPOLOGIA DI CONTENUTI MULTIMEDIALI - DIFFERENZIAZIONE DELLO STILE PER TARGET - INFORMAZIONI

Qual è il livello di comprensione dei contenuti testuali e multimediali utilizzati? Esistono contenuti diversificati in base ai target di utenti (es. esperti, bambini, persone con disabilità cognitive, stranieri)? Viene utilizzata una scrittura adeguata al web?

Lo scopo principale è quello di analizzare l'utilizzo dei contenuti testuali e multimediali, che dovrebbero rappresentare il ruolo istituzionale del Museo ed essere realizzati appositamente per il web (concetto di usabilità) utilizzando linguaggi e immagini di qualità e formato adatti.

#### INTERNAZIONALIZZAZIONE

La mancanza di contenuti in altre lingue (35,4%) e i testi in inglese solo per le sezioni principali del sito web (35,4%) limita la possibilità di relazione con l'estero. Un aspetto su cui riflettere con attenzione.







#### Tipologia di contenuti multimediali

Il punteggio assegnato ai parametri è piuttosto alto. La narrazione multimediale sembra un concetto acquisito.



Sono presenti immagini ad alta definizione con didascalie complete (tag) e fanno parte di una narrazione strutturata e coerente. All'interno del sito le titolazioni sono chiare, i testi leggibili e accessibili e sono correlati da immagini ed elaborazioni multimediali

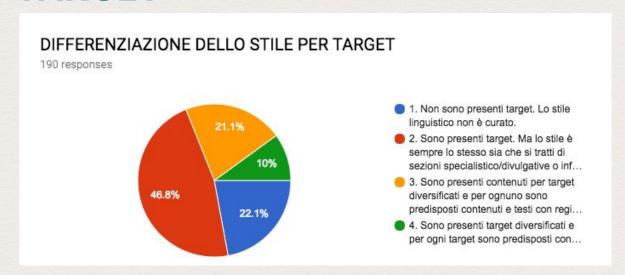


Le immagini hanno un formato adatto al web, ma non sono inquadrabili all'interno di una narrazione strutturata e coerente in tutto il sito web. Es. Le didascalie delle immagini non sono accurate o non sono presenti





# DIFFERENZIAZIONE DELLO STILE PER TARGET

















# LIVELLO 3 Progetto dell'interfaccia web





# Progetto dell'interfaccia web

OPERABILITÀ - ADATTABILITÀ AI VARI DISPOSITIVI / RESPONSIVE DESIGN - IDENTITÀ VISIVA

Qual è l'aspetto grafico e la disposizione degli elementi nella pagina (interfaccia) del sito web? Facilita le operazioni che l'utente deve svolgere?

Un'interfaccia web efficace dovrebbe rendere la navigazione e l'orientamento all'interno del sito web il più semplice ed efficiente possibile per tutti gli utenti, facilitando loro lo svolgimento delle diverse attività da compiere, grazie ad un uso corretto e bilanciato degli strumenti della comunicazione non verbale.

#### Operabilità - Responsive design - Identità visiva

l punteggi sono piuttosto alti → nasce il sospetto che siano da chiarire i concetti di: operabilità / responsive design / identità visiva.

Avvieremo una verifica a campione, per approfondire questi aspetti.





# LIVELLO 4 Creazione di comunità o Community Building





# Creazione di comunità o Community Building

STRUMENTI DI CONDIVISIONE - DIALOGO MUSEO / PUBBLICO - CATALOGHI ONLINE - MONITORAGGIO

Il Museo dialoga con altri musei e con i suoi diversi pubblici? Si pone come tramite per favorire l'interazione tra gli utenti? Analisi dell'interazione tra utenti e tra utenti e istituzioni culturali grazie alle piattaforme di social network e ad altri strumenti di condivisione.



#### Dialogo museo / pubblico

Il pubblico ha la possibilità di dialogare con il museo grazie ai riferimenti e-mail dello staff museale.

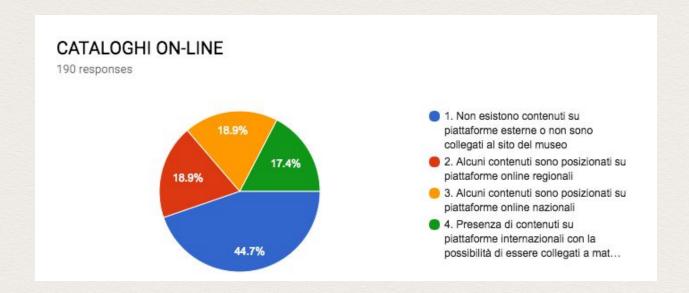
MA ...

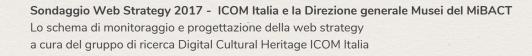
Emerge la difficoltà di individuare le persone di riferimento, noi stessi abbiamo avuto qualche problema nel reperire nomi e mail dei referenti da contattare.





### **CATALOGHI ON-LINE**

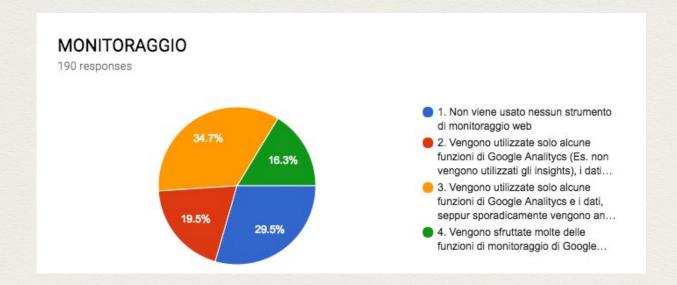








### **MONITORAGGIO**









# LIVELLO 5 Creazione di comunità o Community Building





#### Grado di interazione o Creatività dell'utente

#### GESTIONE CONTENUTI PER L'UTENTE - RIUSO DEI CONTENUTI - EDITING CONTENUTI

È possibile lasciare una testimonianza, un lavoro, una propria ricerca da condividere con altri utenti? Si può comporre una propria collezione digitale accompagnata da commenti e immagini personali? Analisi degli strumenti di interazione che permettono all'utente di creare e condividere dei contenuti, sia attraverso l'utilizzo di piattaforme esterne (forum, blog, social network e piattaforme specifiche), sia attraverso un'apposita sezione del sito web. Un avvicinamento del pubblico piuttosto che un insegnamento autoritario del Museo.

I punteggi sono molto bassi per tutti i parametri considerati, ma ce lo aspettavamo. Alcuni realtà estere sono molto avanti in questo approccio collaborativo.

Questo livello indica un'importante direzione futura per i Musei italiani.





## Grado di interazione o Creatività dell'utente

#### Gestione contenuti per l'utente



#### **Editing contenuti**









#### Queste sono solo le prime anticipazioni.

Stiamo avviando l'analisi approfondita dei dati. L'analisi statistica multivariata ci permetterà di incrociare i dati e farà emergere indicazioni più dettagliate.

Ringraziamo tutti i Musei, luoghi di cultura, fondazioni che hanno partecipato.

Ringraziamo Tiziana Maffei, Presidente ICOM Italia e Manuel Guido, Direttore servizio II, Direzione Generale Musei, per il sostegno al progetto.





#### A cura del Gruppo di ricerca Digital Cultural Heritage ICOM Italia

Sarah Dominique Orlandi, Coordinatrice Gianfranco Calandra, Vincenza Ferrara, Anna Maria Marras, Sara Radice. Valentino Nizzo, Referente per il MiBACT-Direzione generale Musei, Direttore del Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia.

digital.cultural.lcomltalia@gmail.com