Documentazione Progetto Modellazione Concettuale Per Il Web Semantico 2023/2024

# Fase 1: Raccolta informazioni

Per comodità si riportano i requisiti del progetto divisi per ogni attività da svolgere

“Raccogliere e analizzare la documentazione sul dominio di conoscenza

– Siti

– Manuali

– Standard

• Individuare

– Funzionalità: reference (es. Cidoc-CRM), annotazione dati (es. FoodOn ontology),

interoperabilità (MobiVoc: Open Mobility Vocabulary), accesso ai dati (es. Music Brainz).

– Tipo di utenti: specialisti, pubblico generico, comunità specifiche, ecc.

• Competency questions per esprimere le domande a cui l’ontologia deve rispondere

– spesso espresse in SPARQL (e poi riviste) dall’inizio

– Con quali artisti ha collaborato un certo gruppo?

– Quali innovazioni ha prodotto una certa tecnologia?

– Quale combinazione di ingredienti è adatta per una determinata intolleranza?

– Dove si getta un involucro di un certo tipo?”

**Dominio di riferimento: dominio videoludico**

**Sitografia**

<https://www.wikidata.org/wiki/?uselang=it>

<https://liquipedia.net/>

<https://www.fandom.com/>

<http://vocab.linkeddata.es/vgo/>

**Manuali-Documentazione affine**

<https://dgarijo.com/papers/vgo.pdf>

<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/79070/4/OntoJogo_An_Ontology_for_Game_Classification.pdf>

**Funzionalità:**

1. Accesso ai dati
2. Interoperabilità

Utente destinatario del servizio: utente comune

**Competency Questions:**

1. Qual è il titolo dei videogiochi di una determinata serie?
2. Chi sono programmatori e publisher di un titolo videoludico?
3. Qual è il protagonista di un certo videogioco? Come si relaziona con gli altri personaggi?
4. Il videogioco è accessibile in quali e quante lingue?
5. Qual è l’ordine cronologico dei videogiochi di una serie?
6. Quali sono i giochi con le migliori valutazioni? Divise per genere?