

Web book

Paolo Ceravolo

paolo.ceravolo@unimi.it

Editoria Digitale

- Un Web book è una forma di pubblicazione digitale progettata per favorire la fruibilità del testo online attraverso il WWW
- Combina forme tradizionali di **fruizione del testo** con la flessibilità delle **applicazioni Web** con la loro usabilità, portabilità e scalabilità
- Il termine non è fortemente consolidato ma sta acquisendo forza negli ultimi anni. In alternativa vengono usati termini come: *online book*, *digital book*, *fluid book*, *web-based book*, *living book*
- Uno dei grossi vantaggi è l'eliminazione della necessità di software specifici, inoltre il prodotto può essere **accessibile ovunque** e in qualsiasi momento e la **lettura** resa più facilmente **interattiva** con elementi multimediali

- Le principali caratteristiche dei Web book sono:
 - **Accessibilità.** Accessibili via browser da qualsiasi dispositivo connesso a Internet, permettendo ai lettori di accedere ai contenuti da qualsiasi luogo e in qualsiasi momento, indipendentemente dal dispositivo che possiedono. Possono essere pubblicati su siti web dedicati, piattaforme di self-publishing o utilizzando formati specifici come ePUB3, offrono quindi agli autori molte opzioni per raggiungere il proprio pubblico
 - **Interattività.** I Web book possono integrare testo, immagini, video, audio e altri elementi multimediali, consentendo agli autori di arricchire l'esperienza di lettura. Possono anche includere collegamenti ipertestuali, codice eseguibili, grafici interattivi, lettura sonora e funzionalità collaborative
 - **Aggiornabilità.** I contenuti posso essere aggiornati in tempo reale. Un web book può essere anche il risultato di un lavoro collaborativo che integra contributi di più autori oppure che riportare i risultati aggiornati di un manuale di prodotto o dei risultati di una ricerca scientifica

- Ci sono diversi modelli di lettura che possono influenzare la percezione dell'utente e la fruibilità del contenuto di un testo
 - **Lettura sequenziale.** È il modello di lettura più tradizionale, in cui gli utenti seguono un flusso lineare di contenuti da una pagina o schermata all'altra. Questo modello è tipico per i libri stampati e molti ebook digitali. È adatto soprattutto alla narrativa o alla saggistica divulgativa
 - **Lettura non lineare.** In questo modello, gli utenti possono accedere ai contenuti in modo non sequenziale. Questo si realizza attraverso strumenti di ipertestualità, collegamenti interni o menu di navigazione che consentono agli utenti di saltare direttamente a sezioni specifiche del contenuto. Questo modello è comune in documenti tecnici, manuali online e contenuti educativi interattivi
 - **Lettura visuale.** Questo modello pone un'enfasi particolare sull'aspetto visuale del contenuto. Può coinvolgere l'uso di immagini, grafici, diagrammi e layout visivamente accattivanti per migliorare l'esperienza di lettura. Questo è spesso importante per le riviste, i fumetti, i libri illustrati e i materiali didattici che richiedono una componente visiva significativa
 - **Lettura testuale.** Al contrario, in questo modello, l'attenzione si concentra principalmente sul testo, eliminando altri elementi per ottenere maggiore semplicità e chiarezza. Gli ebook tradizionali e molti documenti di testo online seguono questo modello. La documentazione di una libreria, una API o un software è forse un intermedio tra visuale e testuale, si privilegia la semplicità ma è importante formattare il codice in modo da semplificare la lettura visiva, alcuni diagrammi possono aiutare il lettore a orientarsi

- Ci sono diversi modelli di lettura che possono influenzare la percezione dell'utente e la fruibilità del contenuto
- **Lettura collaborativa.** Alcune piattaforme offrono modelli di lettura che incorporano elementi collaborativi. Ad esempio, la possibilità di condividere annotazioni, commenti o discussioni direttamente nel contesto del testo. Questo modello può promuovere l'interazione tra gli utenti e arricchire l'esperienza di lettura
- **Lettura interattiva.** Questi modelli spesso integrano elementi interattivi per coinvolgere gli utenti e migliorare l'esperienza di apprendimento. Piattaforme di apprendimento online, ebook interattivi e risorse educative digitali spesso adottano questi modelli di lettura interattivi per migliorare l'engagement e facilitare l'apprendimento attivo. L'obiettivo è offrire un'esperienza di apprendimento più coinvolgente e personalizzata rispetto alla tradizionale lettura sequenziale
- **Lettura adattiva.** Questo modello coinvolge l'adattamento del contenuto in base al comportamento o alle preferenze dell'utente. Ad esempio, la personalizzazione della formattazione del testo, la dimensione del carattere o la modalità di visualizzazione notturna in base alle preferenze dell'utente
- **Lettura ludica.** Esistono esperienze di lettura che si intersecano con il gioco. Questi libri offrono ai lettori una narrazione interattiva in cui possono prendere decisioni chiave che influenzano il corso della storia. Gli elementi di gioco, come le scelte multiple, i punteggi e i rami narrativi, sono incorporati nel tessuto stesso del libro. Oltre ai tradizionali librogame, i giochi di enigmi e rompicapi oggi possono esistere strumenti basati sulla realtà aumentata o la realtà virtuale

- Esistono molte iniziative che hanno adottato questa visione
- Attualmente, i Webbook costituiscono una tecnologia emergente all'interno di un panorama editoriale in rapida evoluzione.
 - La loro adozione non è ancora generalizzata, ma potrebbe effettivamente rivoluzionare il settore dell'editoria digitale in un prossimo futuro
- [Bookdown](#) fondata nel 2015 come strumento avanzato per pubblicazione tecniche che includono presenza di codice
 - Adotta linguaggi di marcatura, come Markdown, semplificando la scrittura e la formattazione dei contenuti anche per chi non possiede competenze avanzate in programmazione. In realtà sviluppa una sua versione di Markdown per estendere la capacità di istruire il rendering del codice
 - Permette di eseguire il codice R in fase di rendering permettendo di incorporare analisi statistiche e visualizzazioni direttamente nel testo ma anche di generare notebook eseguibili
 - Permettendo agli autori di rendere rapidamente disponibili i loro libri online e di collegare il proprio progetto a un repository Git
 - La piattaforma fornisce strumenti di tracciamento delle interazioni degli utenti, permettendo agli autori di comprendere le preferenze e ottimizzare l'esperienza di lettura nel tempo

-
- Esistono molte iniziative che hanno adottato questa visione
 - [GitBook](#) è una piattaforma che consente di creare, gestire e pubblicare documentazione online in modo collaborativo utilizzando il sistema di controllo versione Git
 - Adotta Markdown come formato sorgente dei testi ma supporta molti altri formati in importazione
 - Supporta funzionalità di collaborazione tra più autori. GitBook gestisce le modifiche in modo che i membri del team possano lavorare contemporaneamente senza sovrapporsi
 - Integra il sistema di controllo versione Git, il che significa che ogni modifica alla documentazione viene registrata e può essere facilmente rintracciata
 - Permette agli autori di rendere rapidamente disponibili i loro libri online e di collegare il proprio progetto a un repository Git
 - Consente di pubblicare la documentazione in vari formati, come HTML, PDF ed eBook

-
- Esistono molte iniziative che hanno adottato questa visione
 - [MkDocs](#) Scritto in Python, partendo da Markdown consente di generare un documento HTML configurando la trasformazione con un file di configurazione YAML
 - [MdBook](#) Scritto in Rust, partendo da una collezione di file Markdown consente di generare un documento HTML
 - [BookStack](#) Basato su Laravel, un framework PHP, e rilasciato sotto la licenza MIT. È un software wiki gratuito. La sua struttura si ispira al concetto di organizzazione dei libri, offrendo un'interfaccia semplice e multilingue disponibile in oltre trenta lingue
 - [Docusaurus](#) Basato su React, si tratta di un generatore di siti statici (SSG) open source sviluppato dal team di Facebook. Consente la creazione di siti Web statici con contenuti scritti in Markdown
 - [Docsify.js](#) Scritto in Javascript per essere eseguito in Node.js è un generatore di siti non statici partendo da Markdown
 - [Hugo](#) Scritto in GO , è un generatore di siti statici versatile, in grado di processare dati, bundle multilingue, configurazioni, modelli di layout, file statici, risorse e contenuti scritti in Markdown, HTML, AsciiDoctor

- La maggior parte delle iniziative hanno una vocazione tecnica, sono orientate alla realizzazione e distribuzione di manuali tecnici
- Ci sono tuttavia anche iniziative orientate verso l'editoria di consumo
 - [Issuu](#): acquisita di recente da Bending Spoons SpA
 - Consente di creare dei Flipbook delle pubblicazioni con significativi contenuti grafici (come portfolio, riviste, cataloghi, brochure) per la visualizzazione online, migliorando accessibilità e aggiornabilità
 - [Pressbook](#):
 - Piattaforma per facilitare il processo di digital publishing e supportare la creazione collaborativa di contenuti. Ce ne sono molte ma è rappresentativa perché una delle più complete
 - Copre la stessa domanda delle piattaforme di selfpublishing per ebook ma adottando formati Web
 - [Soeliok](#):
 - Trilogia fantasy immersiva fruibile via Web
 - Combina testo, audiolibro, grafica interattiva
 - Mira a sviluppare un ecosistema di prodotti come mappe, card, manuali