

Progettare

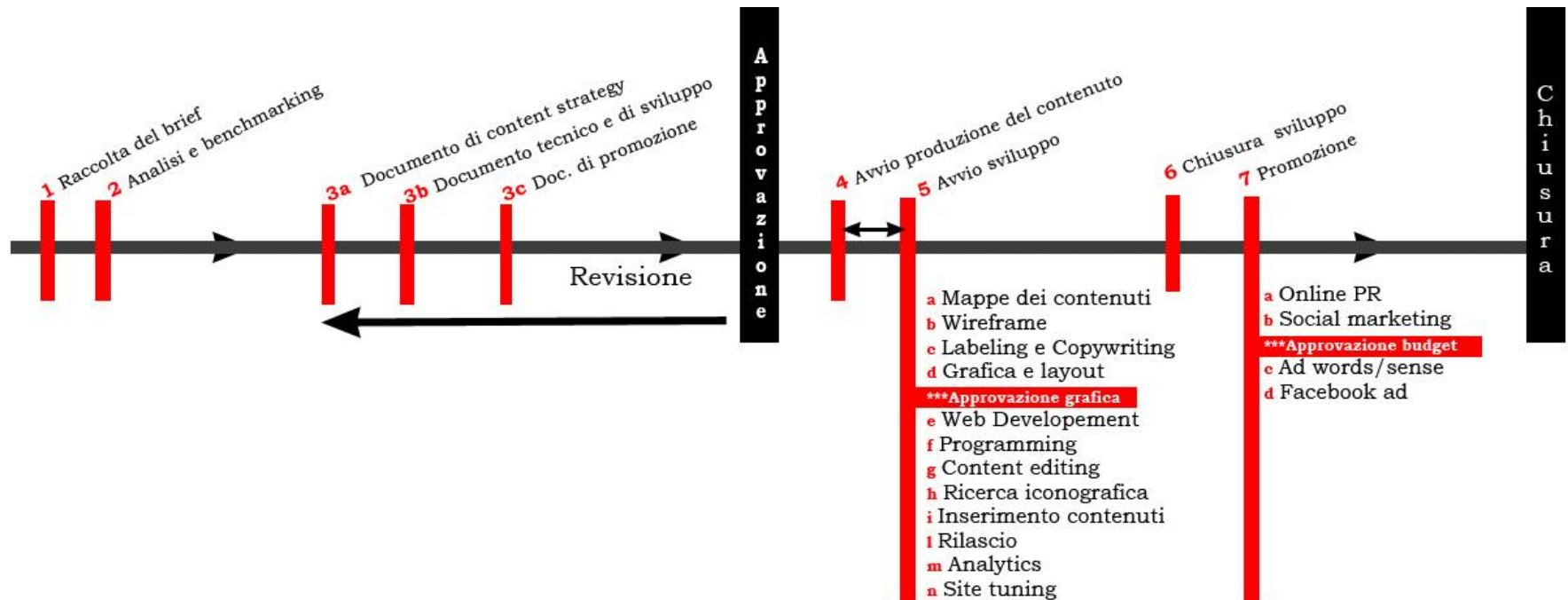
**E documentare il proprio lavoro
con il Web Project Plan**

Francesca Tomasi – francesca.tomasi@unibo.it



(Web) Project Management

Variabili trasversali da valutare: **tempi** (durata del progetto); **costi** (risorse umane e finanziarie) e **qualità** (rispondere alle esigenze dell'utente).



Una possibile guida alla progettazione siti Web:

<http://www.html.it/pag/19169/che-cos-il-web-project-management/>



Web project design

Vari modelli disponibili

1. ANALISI

- ✓ Analisi dello scenario di mercato
- ✓ Analisi di settore e studio della presenza sul web
- ✓ Analisi delle aziende leader (*best practices*)
- ✓ Analisi del posizionamento competitivo
- ✓ Definizione degli obiettivi strategici ed operativi del sito

2. WEB DESIGN

- ✓ Progettazione ed implementazione dell'architettura informativa
- ✓ Progettazione ed implementazione del modello di navigazione
- ✓ Definizione del *labeling* (etichettatura)
- ✓ Definizione e realizzazione delle "gabbie logiche".

3. VISUAL DESIGN

Ideazione e progettazione della *Digital Identity*

- ✓ Ideazione e progettazione dei layout grafici
- ✓ Definizione e progettazione della guida di stile
- ✓ Costruzione del *template* del sito

4. PROGETTAZIONE APPLICAZIONI

- ✓ Definizione dei modelli di comunicazione uomo/macchina
- ✓ Definizione e progettazione dei sistemi di interazione
- ✓ Progettazione ed implementazione di sistemi di comunicazione interattiva

5. CONTENT DESIGN

- ✓ Definizione e redazione del piano editoriale
- ✓ Definizione del tono e dello stile di comunicazione
- ✓ Ideazione e realizzazione dei contenuti del sito
- ✓ Gestione dei contenuti testuali e multimediali
- ✓ Aggiornamento continuo



Il nostro piano di progettazione (Web Project Plan) per realizzare la documentazione

Idea (abstract)

- 1. Brief** (pianificazione)
- 2. Benchmark** (esistente e competitors)
- 3. Struttura** (mappa, schema e categorie)
- 4. Layout** (architettura e wireframes)
- 5. Usabilità** (efficacia, grafica e tipografia)
- 6. Servizi** (browsing e interazione)
- 7. Bibliografia e sitografia** di progetto



Partiamo dall'idea

- ✓ Cosa ho in mente di fare?
- ✓ Contemplare TUTTI i livelli del progetto:
 - Contenuto
 - Caratteristiche
 - Funzionalità
 - Strumenti
 - Accesso
- ✓ E verificare che non esista già qualcosa di identico



1. Brief



I primi passi: brief

Il brief è il primo confronto con il progetto al fine della **pianificazione** del lavoro. E' necessario confrontarsi con i seguenti **aspetti**:

- a) Finalità e obiettivi del progetto
- b) Pubblico di riferimento
- c) Accesso alla risorsa (PC, tablet, smartphone)
- d) Modalità di raccolta dei contenuti e dei dati



1a. Obiettivi informativi

Qual è il **contenuto**? E quindi quale **obiettivo** informativo si pone il mio progetto?

È necessario in questa fase definire, sulla base di questi interrogativi, quali sono i **materiali** (e gli oggetti) che andranno a popolare le pagine del progetto.

Contenuto e obiettivo informativo rimandano alla nozione di genere o ambito e quindi di tipo:

Ambiti disciplinari (anche più di uno): letteratura, arte, storia, spettacolo, cinema, etc.

Tipo: sito personale, edizione di testi, raccolta di immagini, collezione di risorse, rivista, etc.



1b. Utenza

A chi è rivolto il **messaggio**? È necessario stabilire l'***audience***, cioè definire a quale comunità di utenti si rivolge, quali sono i bisogni informativi del pubblico cui la risorsa sarà destinata.

Bisognerà allora riflettere sulla scelta dei materiali e sulle modalità della loro organizzazione, anche alla luce delle **possibili tipologie di lettori (accesso profilato)**.



1c. Uso dei media e accesso

Qual è il **mezzo di comunicazione** prescelto?

L'integrazione dei media costituisce uno dei punti di forza di una risorsa digitale: **testo, immagini, suoni, video, animazioni**.

Si tratta di oggetti che possono essere integrati in una pagina HTML, ma ricordando che è necessario valutare anche le disponibilità tecnologiche dell'utente finale e il tipo di device pensato per l'accesso.

Come è pensato l'accesso alla risorsa Web? Con quali **devices**? Solo da computer fisso o da mobile o tablet? Importanza del **design multiplatforma** sulla base del target utente.



1d. Contenuti

Testi, immagini, audio e video è possibile prenderli dal Web.
Copiare non è un peccato....

A patto di **conoscere le licenze e saper citare**

(cfr. Strumenti > Diritti di utilizzo in 'Google immagini'
https://support.google.com/legal/answer/3463239?sa=X&ved=2ahUKEwj786Gts_eAhUFDMAKHXCuDZ0QIZ0DegQIARAB)

Risorse online liberamente riusabili (licenza CC-BY -
<https://creativecommons.org/licenses/?lang=it>).

E.g. WIKI family: WikiCommons per elementi multimediali;
Wikipedia per i testi; Wikidata per le categorie descrittive di un
oggetto.

Ma anche (alcuni esempi):

- ✓ YouTube
- ✓ GoogleMaps
- ✓ InternetArchive



2. Benchmark



Analisi dell'esistente

Benchmark significa analisi di mercato (competitors). Tale analisi avviene a livello di:

- ✓ idea
- ✓ contenuti esistenti (testi, immagini, audio e video)
- ✓ design (template di pagina e architettura, colori, font, etc.)
- ✓ tecnologie (tools, ambienti, infrastrutture, linguaggi)

Ci sono siti che già parlano dello stesso contenuto? E se sì perché c'è bisogno di qualcosa di nuovo?

Nella fase di benchmark è anche possibile individuare piattaforme, layout, tools, design, servizi, strumenti che è possibile **riusare**.



3. Struttura

Mappa concettuale



La mappa concettuale

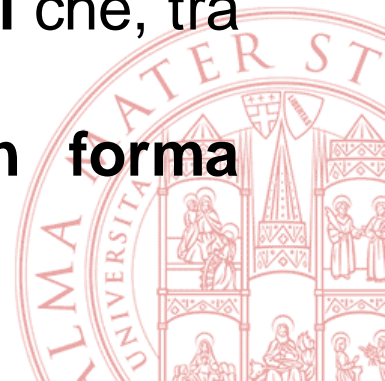
Il primo passo per la progettazione è costituito dall'elaborazione della **rete delle correlazioni** che sussistono fra i **concetti** coinvolti in un progetto digitale.

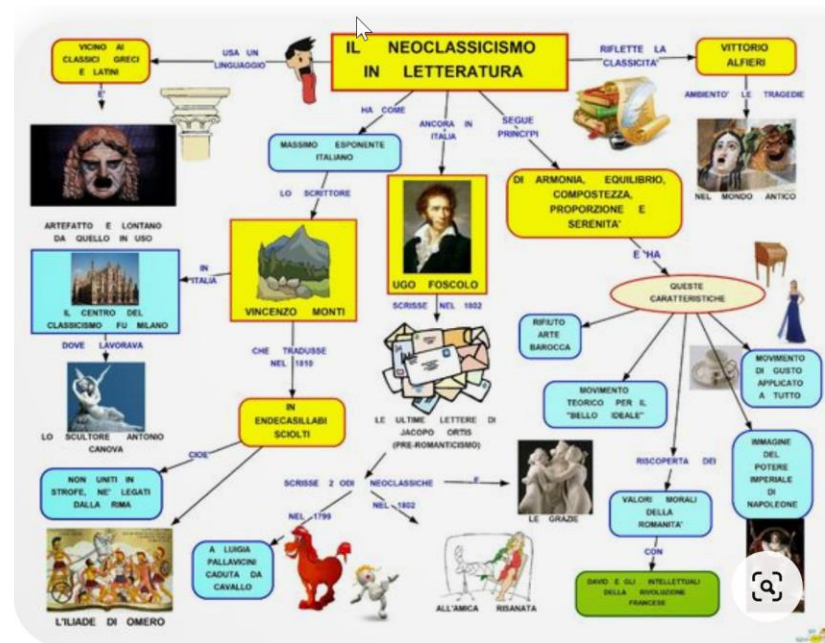
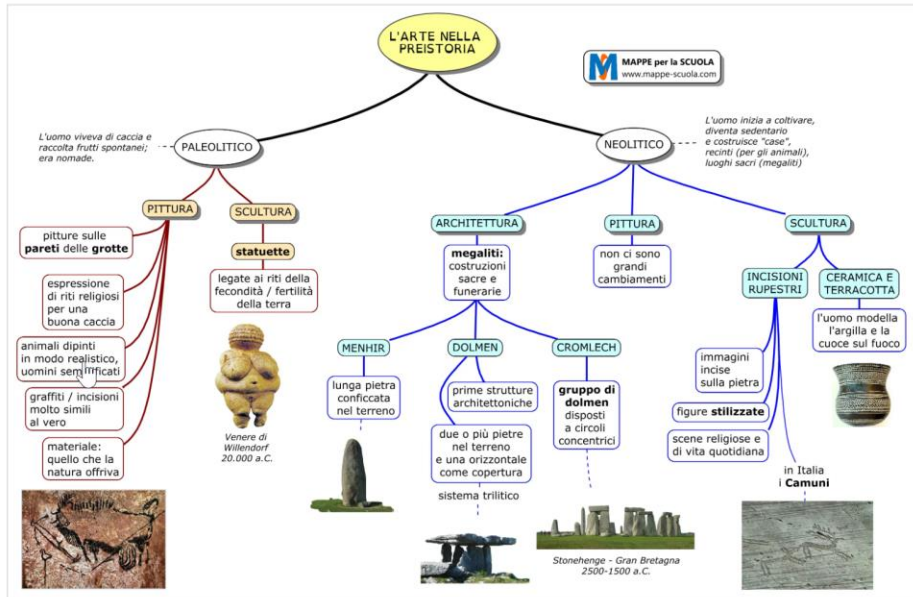
Si parla di **mappa concettuale** per definire il rapporto che intercorre fra le varie unità logiche di informazione.

La mappa ragiona per **parole chiave**, e ha l'obiettivo di permettere di definire quale tipo di connessione logica esista fra tali parole.

Popolare il sito con i contenuti è momento successivo a quello della mappa, che scaturisce dalla riflessione su quali siano i **temi** che si intendono affrontare, e rappresentare, e quali siano quindi le **associazioni** che, tra tali contenuti, è possibile stabilire.

E' una sorta di rappresentazione dell'idea in forma grafica.





Vediamo qualche esempio di progetto (utile per raccogliere anche dati/oggetti):

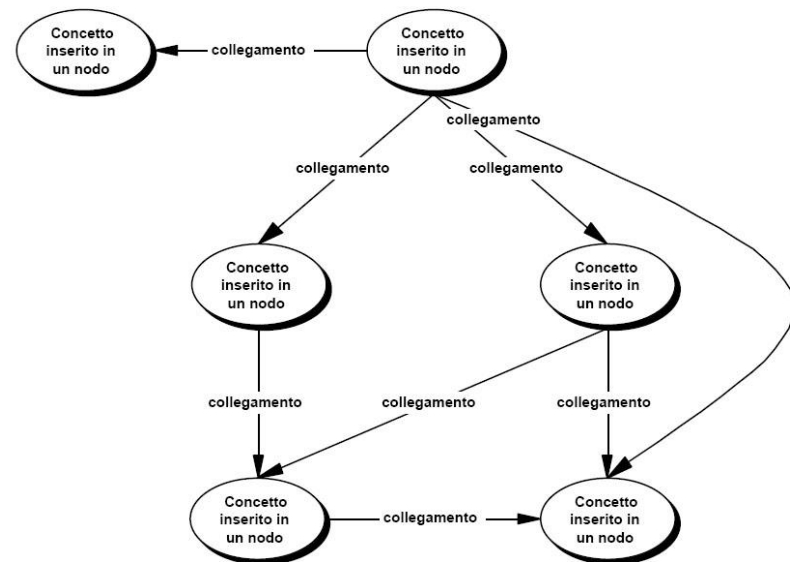
<https://www.pinterest.it/pin/1031887333347207371/>

La mappa NON è pensata per uno specifico output (e.g. libro, articolo in rivista, capitolo di volume a stampa o digitale o ancora sito web), ma ci permette di **ragionare sui CONCETTI chiave di una narrazione** attraverso una struttura a grafo

Esempi di mappe concettuali

(http://it.wikipedia.org/wiki/Mappa_concettuale)

Immagini da Google «Mappe concettuali»

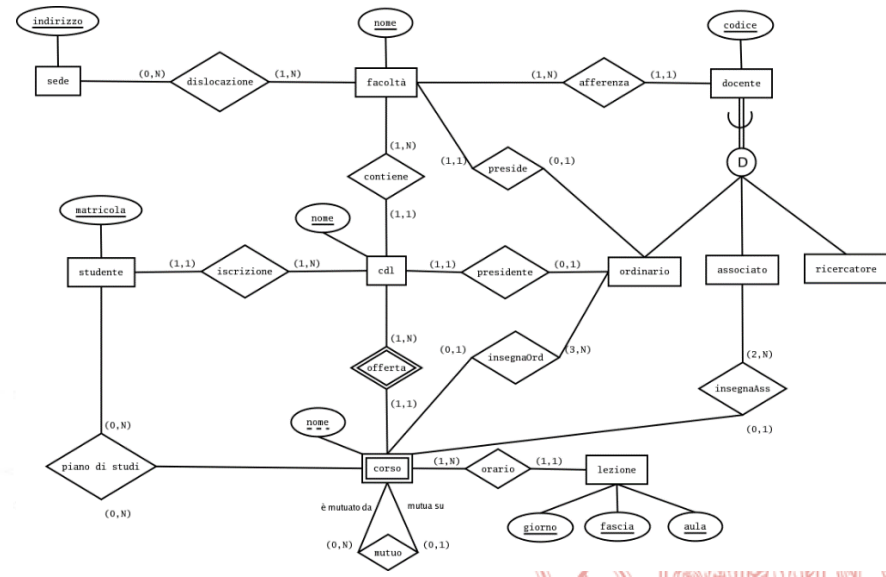
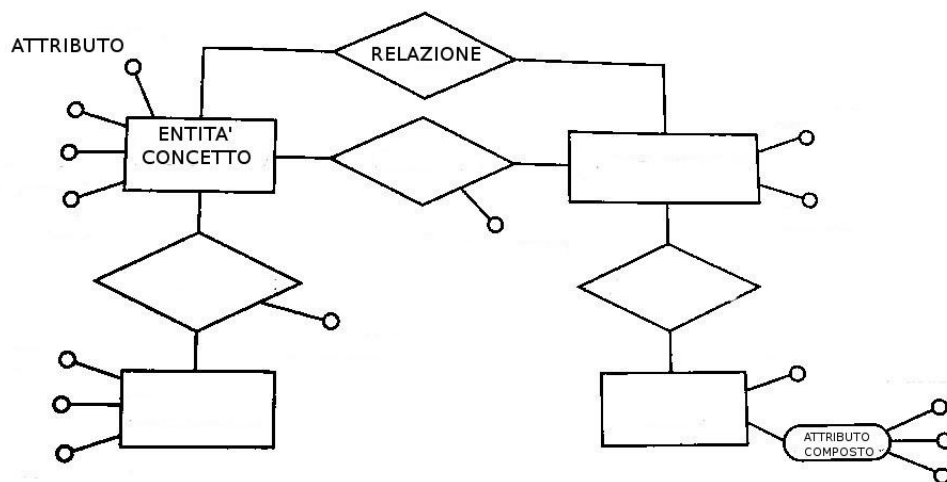


La modellazione concettuale

La modellazione concettuale, come definita nel campo della progettazione di una base di dati, può essere utilizzata anche per **descrivere** un progetto Web.

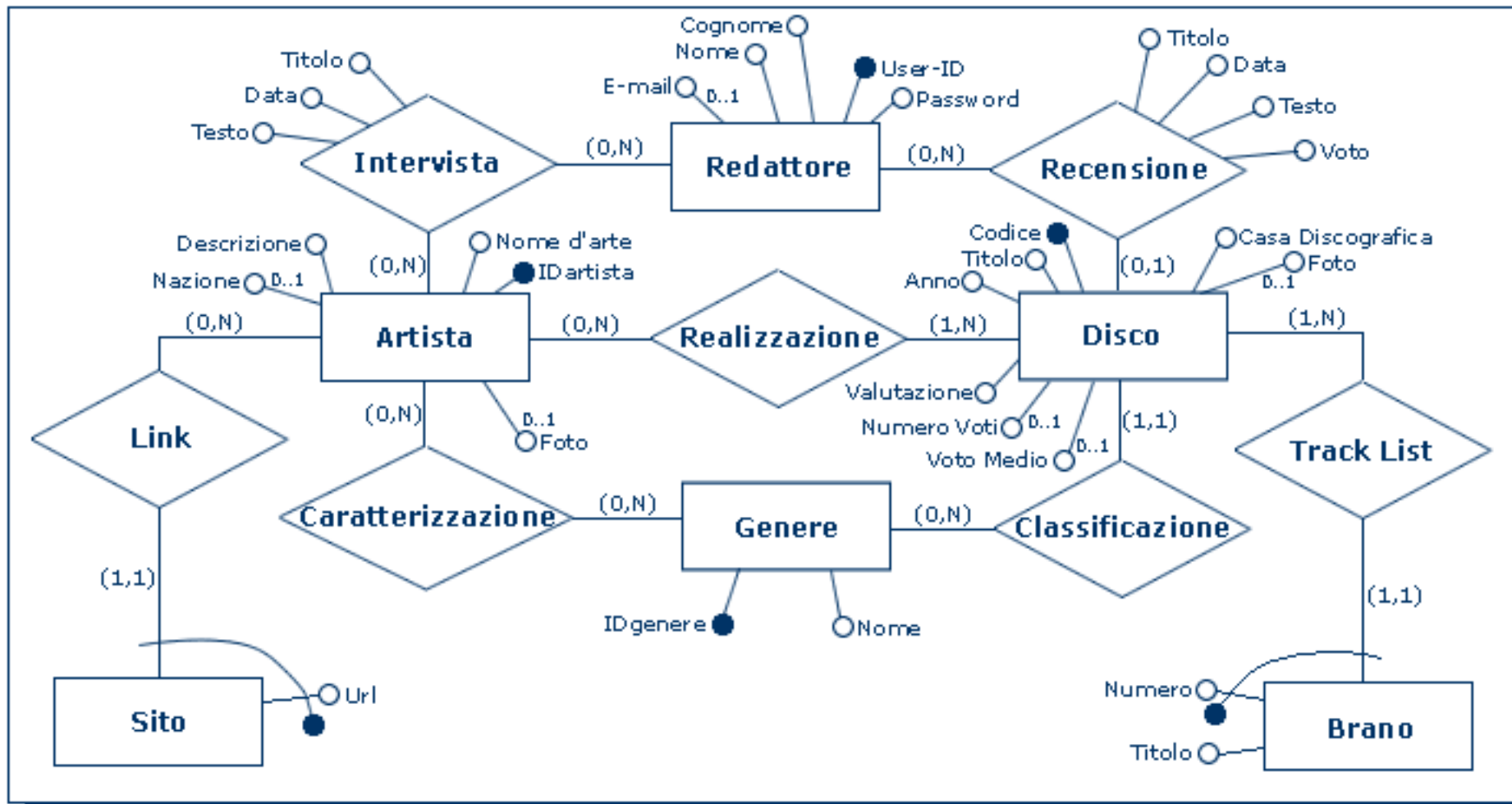
Il **modello E/R** può essere una notazione funzionale alla rappresentazione dei **concetti** e delle **relazioni** che documentano il progetto e il suo obiettivo di ricerca.

Cfr. https://it.wikipedia.org/wiki/Modello_E-R



Modello E/R

Un possibile diagramma di modello per una mappa concettuale

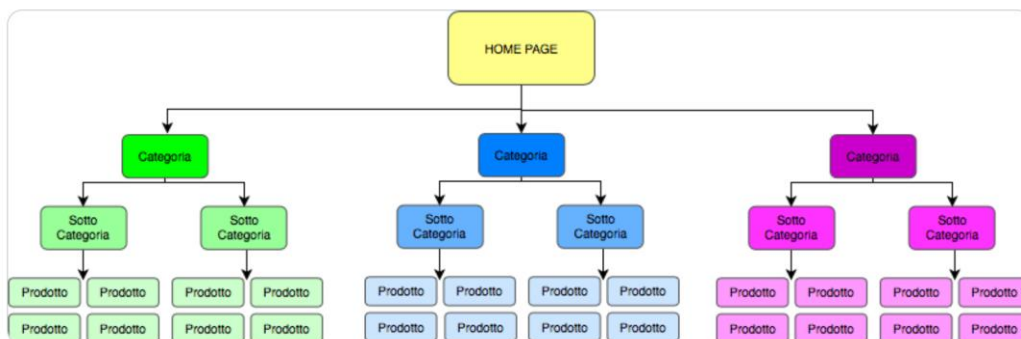


3. Struttura

Schema dipendenze



Storyboard



Tipicamente la gerarchia la deduciamo dagli strumenti di navigazione del sito



Home > Didattica > Insegnamenti > INFORMATICA UMANISTICA (1) 2023/2024

Iscriversi, studiare, laurearsi

Lauree e Lauree Magistrali

Insegnamenti

Master universitari

Dottorati di ricerca

Scuole di specializzazione

Corsi di alta formazione

Summer e winter school

Education progetti internazionali

Formazione insegnanti

Innovazione didattica

Esami di Stato

27311 - INFORMATICA UMANISTICA (1)

ANNO ACCADEMICO 2023/2024

Conoscenze e abilità da conseguire

Al termine del corso lo studente comprende il concetto di informazione e conosce i metodi della rappresentazione digitale e dei sistemi di elaborazione automatica dei dati nel campo delle discipline umanistiche; possiede conoscenze teoriche, capacità metodologiche e tecniche per rappresentare ed elaborare dati di natura umanistica.

Contenuti

Il corso guiderà lo studente nell'apprendimento dei principi che stanno a fondamento della **filiera produttiva di oggetti digitali** di ambito umanistico, con speciale attenzione al mondo del Web. In particolare lo studente acquisirà competenze relative al complesso processo di **ideazione, progettazione, realizzazione e pubblicazione** di una risorsa digitale, scegliendo i più adeguati tools e linguaggi rispetto al modello ideale da realizzare e al dominio di riferimento (editoria, beni culturali [archivi, biblioteche, musei e gallerie, edizioni di testi], riviste). In particolare saranno argomenti del corso i seguenti step di processo:

- Fasi del **project management plan**. Brief, benchmark, documento di progetto, produzione, sviluppo, testing, promozione;
- Principi della **produzione**. Codifica dei caratteri e formati, scrittura per il Web, usabilità dei contenuti, architettura della pagina, testo e media;

< [Cerca insegnamenti](#)

Scheda insegnamento

- ✦ Docente
[Francesca Tomasi](#)
- ✦ Crediti formativi
6
- ✦ SSD
ING-INF/05
- ✦ Modalità didattica
Convenzionale - Lezioni in presenza
- ✦ Lingua di insegnamento
Italiano
- ✦ Campus di Bologna
- ✦ Corso
Laurea in Lettere (cod. 8850)
- Valido anche per
Laurea in [Storia \(cod. 0962\)](#)
- 🕒 [Orario delle lezioni](#) dal 09/11/2023
al 19/12/2023

E da qui partiamo per
ragionare
sull'architettura di
interfaccia



3. Struttura

Categorie



Good to know	All metadata
Istituzione fornitrice	Istituto Luce - Cinecittà
Editore	INCOM
Argomento	Fabbri casa editrice ; Ungaretti, Giuseppe ; Fabbri, Dino
Tipo di oggetto	Newsreel ; Cinegiornale
Fornitore	EUScreen
Paese fornitore	Italy
Licenza del supporto in questo record (se non diversamente specificato)	http://rightsstatements.org/vocab/InC/1.0/
Diritti	Istituto Luce Cinecittà, All rights reserved
Data	15/11/1963
Data di uscita	15/11/1963
Periodo	1963
Luoghi	Scuola Dante Alighieri di Roma
Contenuto generato dagli utenti	false
Codice di identificazione	http://mint-projects.image.ntua.gr/data/euscreenXL/IL5000049583 ; IL5000049583
Nome della collezione	2051914_Ag_EU_EUScreenXL_1028
Timestamp creato	2015-12-06T20:36:28.825Z
Timestamp aggiornato	2020-06-09T06:42:34.466Z
Estensione	cinegiornale
Formato	black&white ; mono
Lingua	Italian
Fa parte di	Cronache del mondo CM406

Elementi simili



Quali sono le categorie pertinenti degli oggetti della mia raccolta?

(su questo punto torneremo quando parleremo di Dublin Core)

https://www.europeana.eu/it/item/2051914/data_euscreenXL_IL5000049583

Italia - Una "Divina Commedia" illustrata con i capolavori della pittura mondiale



CONDIVIDI

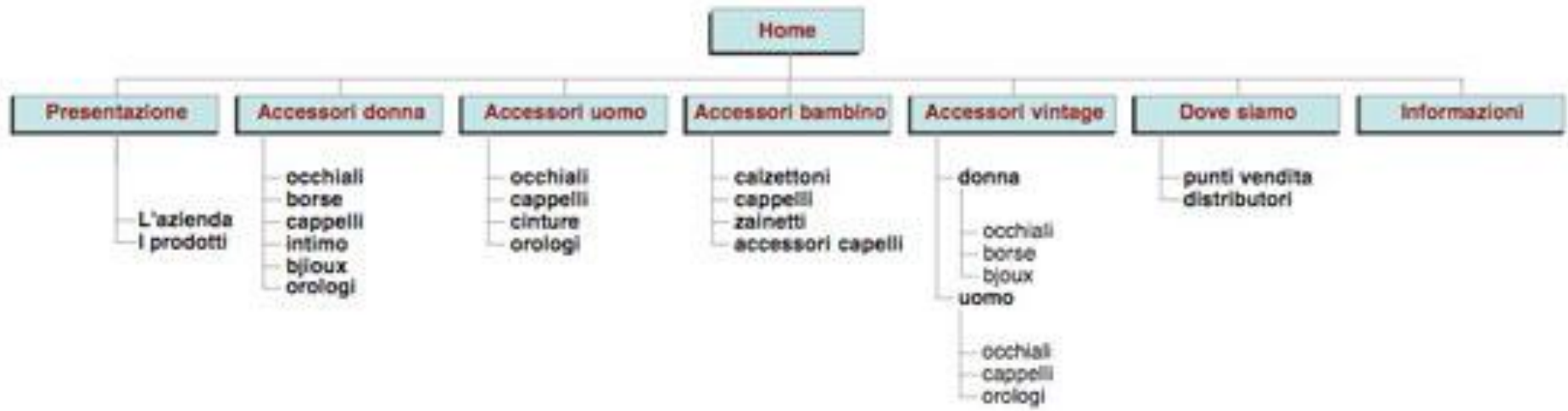
SCARICA

© In Copyright

Vedi su [Istituto Luce - Cinecittà](#)

CATEGORIZZARE o CLASSIFICARE una collezione o raccolta di oggetti che condividono delle proprietà.

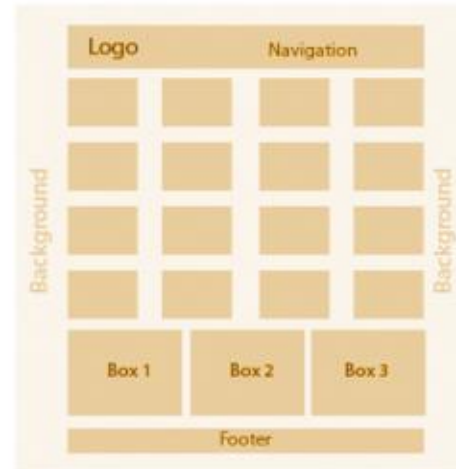
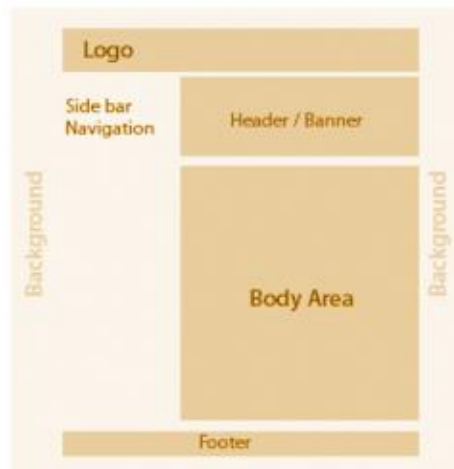
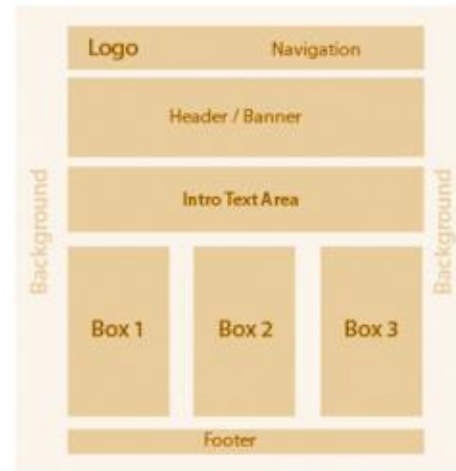
Quando il digital asset diventa uno strumento di organizzazione della raccolta degli oggetti del mio progetto



Come usare le categorie descrittive degli oggetti di una raccolta come strumento di organizzazione delle pagine
(torneremo a breve sugli strumenti di navigazione)

4. Layout

Architettura d'interfaccia



Componenti dell'architettura

Con architettura si intende l'organizzazione di una risorsa informativa:

- ✓ **elementi della pagina**, le componenti logiche in cui si articola ogni singola unità di lettura. La struttura della pagina generalmente è composta da quattro zone distinte: la **testata**; il **corpo**; la **barra di navigazione principale**; il **piè di pagina**.
- ✓ **strumenti di navigazione**, il cui scopo è da un lato fornire al lettore un'idea dei **contenuti** proposti e dall'altro far capire le modalità con cui è stato **costruito** e strutturato il progetto; elementi necessari quindi per poter orientare il lettore fra i materiali



Elementi della pagina

mercoledì 30 gennaio 2008

DIPARTIMENTO
FILOLOGIA CLASSICA E MEDIOEVALE

TESTATA

Download | Mappa | Supporto | La mia e-mail | UniboSearch | Rubrica | Login

Facoltà | Strumenti informatici | Eikasmós | La perenne | Adamantius | Centro di Studi Retorici e Grammaticali

Sei in: Home > Dipartimento > Chi siamo

Chi siamo

Il Dipartimento di Filologia Classica e Medioevale è nato nel 1982, e ha incorporato l'Istituto di Filologia Classica e Medioevale della Facoltà di Lettere e Filosofia e l'Istituto di Filologia Latina e Medioevale della Facoltà di Magistero.

Il Dipartimento ospita una [biblioteca](#) a scaffale aperto (quasi 64 mila volumi e 467 periodici), sale di lettura, e tre [laboratori informatici](#) (con diversi gradi di accesso e un totale di 300 postazioni) dai quali è possibile usufruire della ricca collezione di [strumenti informatici per la ricerca classica](#) (circa 90 database fra bibliografici e testuali).

L'accesso alle sale di lettura e ai laboratori informatici del Dipartimento è riservato agli studenti dell'Area Umanistica (Facoltà di Lettere e Filosofia, Lingue e Letterature Straniere, Scienze della Formazione, Conservazione dei Beni Culturali, SSLMIT Scuola Superiore di Lingue Moderne per Interpreti e Traduttori, Psicologia).

La struttura è inoltre sede di un [Dottorato di Ricerca](#) in "Filologia Greca e Latina" e del Centro Studi ["La permanenza del Classico"](#).

Quattro periodici vengono prodotti in sede: [«Adamantius»](#), [«Eikasmós»](#), [«Papers on Grammar»](#), [«Papers on Rhetoric»](#).

Il Dipartimento collabora poi alla realizzazione degli strumenti bibliografici [«Année philologique»](#) e [«Medioevo Latino»](#).

BARRA DI NAVIGAZIONE

CORPO

PIEDE DI PAGINA

Servizi Online

- AlmaWelcome!
- Contabilità
- Convenzioni e tirocini
- GuideWeb-Inserimento programmi
- La mia e-mail
- Piani di studio online
- Servizi bibliotecari d'Ateneo
- Stradario di Bologna
- Verballi d'esame digitali
- Il mio Portale
- Iscrizione agli esami online

STRUTTURE

- Centro Studi "La permanenza del Classico"

In evidenza

[Stradario di Bologna](#)
Da consultare per sapere come raggiungere il Dipartimento.

Allegati

Scarica le piante del Dipartimento:

- [Mappa Zona A](#) [69 KB]
- [Mappa Zona B](#) [98 KB]
- [Mappa Zona C](#) [31 KB]

Contatti

- Dipartimento di Filologia Classica e Medioevale
- via Zamboni 32
40126 Bologna
- lunedì, martedì, mercoledì, giovedì, venerdì
8.30 - 19.00
- +39.051.2098507
- +39.051.228172

FAQ | Glossario | Link

unibo.it

©Copyright 2005-2008 - ALMA MATER STUDIORUM - Università di Bologna
Via Zamboni, 33 - 40126 Bologna - Partita IVA: 01131710376
[Informativa sulla Privacy](#) - [Sistema di Identità di Ateneo](#)

inizio pagina

Elementi della pagina in dettaglio

- ✓ **Intestazione.** Deve essere uguale in tutto il sito. Meglio associare un'immagine (e magari un logo) che evochi il contenuto principale del sito
- ✓ **Corpo.** Il testo deve essere chiaro, leggibile, usabile
- ✓ **Barre di navigazione.** Sempre nella stessa posizione nel sito, evocative, semanticamente pertinenti
- ✓ **Piede di pagina.** Destinato ad accogliere le indicazioni sul *copyright* e riportare le informazioni relative alla **data di creazione e aggiornamento dei contenuti**



La navigazione. Elementi chiave

- ✓ **Navigazione principale o globale (i canali)**
- ✓ **Navigazione secondaria (i sottocanali)**
- ✓ **Navigazione contestuale (link aggiuntivi)**
- ✓ **Briciole di pane (struttura gerarchica del sito)**
- ✓ **Metanavigazione (o navigazione di servizio)**

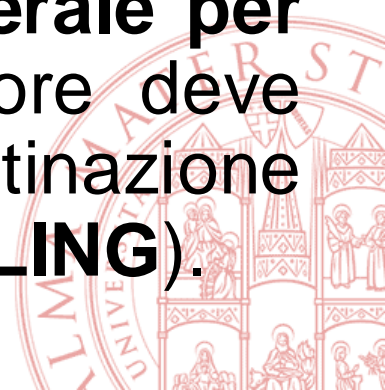


Navigazione principale

La barra di navigazione è una delle componenti più importanti della pagina perché **consente all'utente di avere una percezione chiara dei contenuti** e di navigare la struttura senza perdersi.

Elemento fondamentale della navigazione principale è che le voci del navigatore devono avere un **nome significativo** che evochi immediatamente i contenuti della destinazione.

Questa considerazione è valida in generale per ogni tipo di link ipertestuale: il lettore deve sempre comprendere quale sarà la destinazione del collegamento (importanza del **LABELING**).



Navigazione secondaria

È un sistema di navigazione secondario separato da quello di navigazione principale, che comprende le **sotto sezioni in cui è suddivisa ogni singola area**, cioè i livelli gerarchicamente dipendenti dalla navigazione primaria.

Può essere un menù aggiuntivo che compare entrando sul canale di navigazione primaria oppure può essere collocato in una diversa area dello specchio della pagina.

Deve comparire **solo** quando viene aperta la voce di navigazione primaria.



Navigazione contestuale

Fa parte della navigazione secondaria la **navigazione contestuale**: un sistema di navigazione che collega concettualmente un documento ad un insieme più vasto di documenti, a formare un gruppo tematicamente coerente.

Può essere classificato come navigazione contestuale la serie dei **link che collegano fra loro le pagine** (innesto delle rete oltre la gerarchia) e i **box di approfondimento** laterali. Tali box si chiamano contestuali perché sono **specifici per la pagina corrente**. Devono quindi cambiare al cambiare della pagina.



Briciole di pane

Le briciole di pane **indicano all'utente in quale punto della struttura si trova**, rispetto ai diversi livelli in cui è organizzato il sito.

Costituiscono un sistema di navigazione attraverso cui il lettore percepisce la **struttura dell'informazione** mediante l'associazione fra la pagina corrente in cui si trova e il percorso effettuato per arrivarci.

La briciole di pane mostrano il percorso dalla home (pagina principale di apertura del sito o nodo radice) alla pagina corrente nella forma: Home > NavPrinc> NavSec > Pagina_corrente.

Tutte le voci delle briciole di pane devono **essere collegamenti attivi** fatta eccezione la Pagina_corrente



Metanavigazione

Sezione della pagina in cui vengono messi a disposizione dell'utente **strumenti di aiuto e funzionalità generali**: dai contatti all'eventuale motore di ricerca, dalla guida alla navigazione alla mappa dell'ipertesto, dal copyright alle licenze, dai credits al multilinguismo, da un login utente all'iscrizione a una newsletter (il Web Project Plan stesso è una pagina che va resa accessibile attraverso un link nello spazio di metanavigazione).

La sua collocazione è **sopra o sotto la testata del sito** e/o collocata nel **piè di pagina**.

Tipicamente i link di metanavigazione a livello di testata sono **DIVERSI** da quelli nel piede di pagina.



Regole generali di progettazione del menù di navigazione

- ✓ **Coerenza.** Il testo nel menù è anche il titolo della pagina e la voce delle briciole di pane
- ✓ **Feedback.** I menù attivi (o anche i pulsanti) cambiano di stato (es. quello attivo non è linkabile ed è di colore diverso)
- ✓ **Memorizzabilità.** Il box del menù principale non ha più di 5 collegamenti (max 6, compresa la home)
- ✓ ***Learnability*.** Il menù di navigazione principale rispecchia il più possibile la struttura informativa del sito. Devo capire come è fatto il sito solo leggendo i menù
- ✓ **Orientamento.** Gli strumenti di navigazione non devono mai cambiare di posizione all'interno delle pagine
- ✓ **Convenzioni.** Usare icone standard e convenzionali



Un esempio: cosa notiamo?

- ▶ Testata con **logo evocativo**
- ▶ Navigazione primaria sotto la testata con **canale attivo in evidenza**
- ▶ Briciole di pane **navigabili**
- ▶ Navigazione secondaria laterale a sn con **pagina attiva in evidenza**
- ▶ Box laterali in colonna dx **pertinenti** rispetto alla pagina corrente (contestuale)
- ▶ Metanavigazione sopra la testata e, **diversa**, nel footer
- ▶ Footer con **copyright** (paternità e data)
- ▶ **Loghi** intuitivi



**Coerenza, Feedback, Memorizzabilità,
Learneability, Orientamento, Convenzioni**

4. Layout

Wireframes

WEBSITE TEMPLATE



940425376

iStock
Credit: pikepicture



Il Wireframe
ragiona per
templates
(ovvero pagine
che
condividono un
layout): Index
(home), Pagine
di primo livello,
Pagine di
secondo livello,
Oggetto
singolo,
Etc.

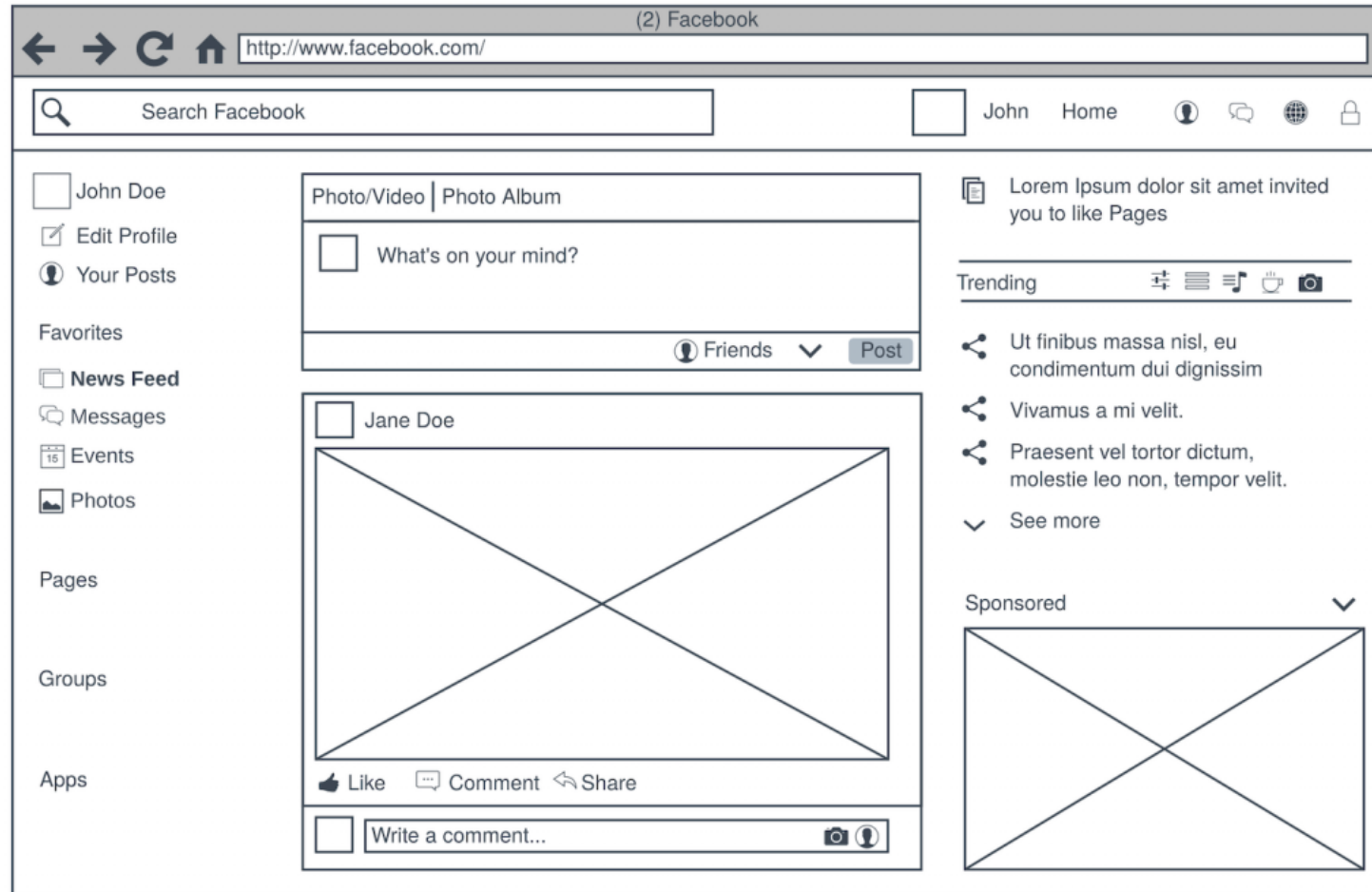
Il tool usato per
questa
immagine:
Balsamiq

<https://balsamiq.com/>

Disegnare il wireframe

Ovvero disegnare (*design*) le componenti logiche della navigazione e dell'interfaccia.

[https://it.wikipedia.org/wiki/Wireframe_\(web_design\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Wireframe_(web_design))



Dal wireframe

Al mockup

TESTATA		
META NAVIGAZIONE CON LINK		
<ul style="list-style-type: none"> Home Navigazione Primaria <ul style="list-style-type: none"> Eventuale Navigazione Secondaria 	<p>Briciole > di > pane > Navigazione</p> <p>Sitografia/bibliografia</p> <p>Box in evidenza</p> <p>Testo del box</p> <p>Etichette descrittive contestuali</p>	
Box	<p>CORPO DEL DOCUMENTO</p> <p>Con eventuale navigazione contestuale per stabilire relazioni fra le pagine</p> <p>Ulteriore contenuto</p> <p>Ulteriore contenuto</p>	
PIEDE DI PAGINA		

Amarcord

[Home](#)
[L'opera](#)
[Il commento](#)
[Il contesto culturale](#)
[Il regista](#)
[Biografia](#)
[Sceneggiatura](#)
[Film](#)

[Guida al sito](#)
[Mappa concettuale](#)
[Cerca](#)

[Home](#)
[Regista](#)
[Biografia](#)



Biografia

Federico Fellini (Rimini, 20 gennaio 1920 – Roma, 31 ottobre 1993) è stato un celebre regista e sceneggiatore italiano.

Nell'arco di quasi quarant'anni - da *Lo sceicco bianco* del 1952 a *La voce della luna* del 1990 - Fellini ha "ritratto" in decine di lungometraggi una piccola folla di personaggi memorabili.

Ha lasciato opere indimenticabili, graffianti, ricche di satira ma anche velate di una sottile malinconia. I titoli di tre dei suoi più celebri film, *La strada*, *La dolce vita*, e *Amarcord* - sono diventati dei topos citati, in lingua originale, in tutto il mondo.

Primo titolo
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nulla quis sem.

Altro titolo
Suspendisse id ante. Pellentesque quam massa, pellentesque et, vestibulum a, dapibus vitae, leo. Suspendisse id ante. [Continua](#)

Bibliografia
BiblioFellini: opera in tre volumi a cura di Marco Bertozzi con la collaborazione di Giuseppe Ricci e Simone Casavecchia.

Voci correlate
[Giulietta Masina](#)
[Marcello Mastroianni](#)
[Ernst Bernhard](#)

Collegamenti esterni
[Scheda nel Cinematografo.it](#)
[Open Directory Project](#)
[Fondazione Fellini](#)
[Internet Movie Database](#)

edition.cnn.com

Volside

Wireframe created with Winty by Volside on 12 Apr 2011

Winty Pro case study, and Winty hits 200k thanks to you!

Winty Pro

Export wireframe

Show headings

Hide info overlay

Edit wireframe

Greek original page

Support

Close

edition.cnn.com via winty

EDITION: INTERNATIONAL

U.S.

MEXICO

ARABIC

TV: CNN

Site in English

For editorial preferences

CNN

Search

Home

Video

World

U.S.

Africa

Asia

Europe

Latin America

Middle East

Business

World Sport

Entertainment

Tech

Travel

Report

January 15, 2013 - Updated 1949 GMT (2013 EDT) Edited by Dave Willard in London

EDITOR'S CHOICE

Lance Armstrong - Swartz anger - Royal baby - 'Future Syria' - Death Star - Golden Globe pics - Mayhem in Mali - Top baby names - Oscars

France and Nigeria to send more troops to Mali

What is Armstrong accused of using?

the CNN Freedom Project

France says it now has about 750 troops on the ground in Mali... and Nigeria promises 700 more as forces help the Malian military's efforts to win control from Islamist militants. [FULL STORY](#) (CYCLIST UNDER FIRE)

Lance Armstrong is expected to admit in an interview with Oprah Winfrey that he used performance-enhancing drugs during his cycling career. But what drugs lie at the heart of the allegations? [FULL STORY](#) (CYCLIST UNDER FIRE)

the CNN Freedom Project

More all-American here

Opinion: 'Swartz' by cyclist's answers

What do you think? Share your views

SWARTZ GRIEF

How Swartz helped build a culture

Aaron Swartz, who was found dead on Friday, helped create the Internet... and its open-minded philosophy, argues CNN's Todd Leopold.

TRAVEL TODAY

World's best place for water rafting?

Is India safe for single females?

Short: Spectacular new view of London

READ THIS, WATCH THIS

Shocking: star Rape

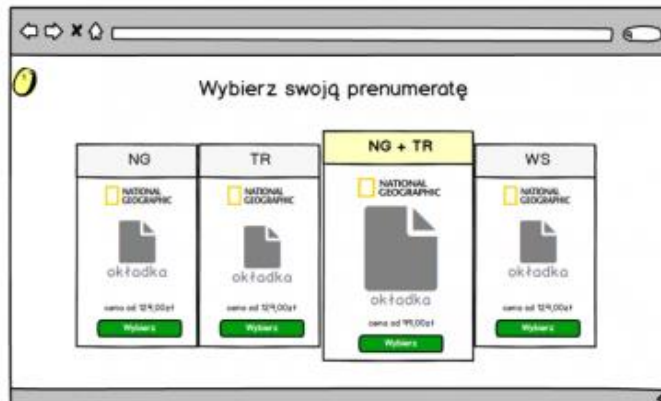
In pictures: Punishing

Reality: Simplest



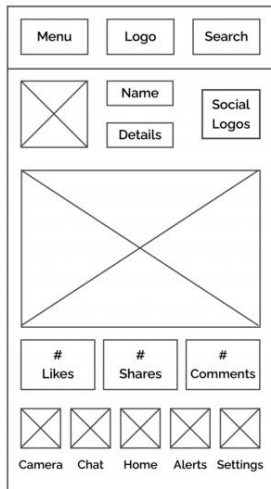
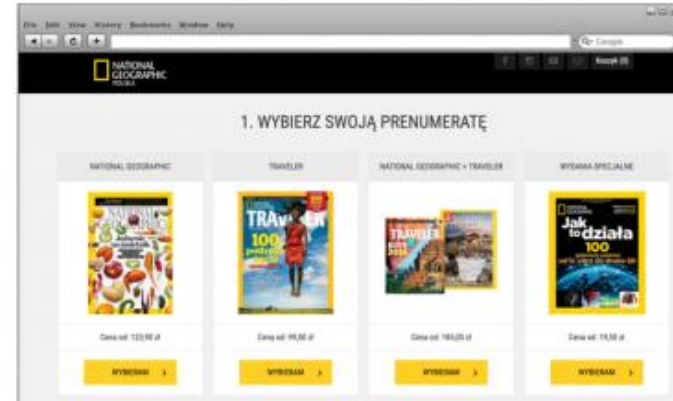
WIREFRAME

Structure + Functions + Content

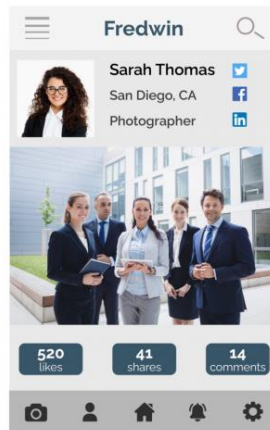


MOCKUP

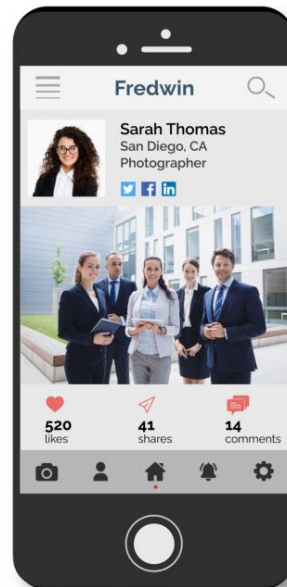
Style + Colours + Right Content



Wireframe



Mockup

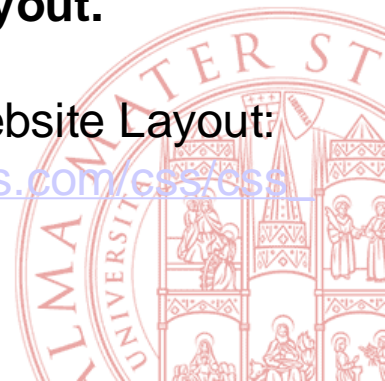


Prototype

Aver chiare le componenti di architettura è fondamentale perché andranno poi tradotte in HTML per la struttura interna della pagina, e gestite con i CSS per posizionamento e layout.

Andiamo a vedere Website Layout:

https://www.w3schools.com/css/css_website_layout.asp



5. Usabilità



Design di interfaccia, navigabilità, tipografia e scrittura, font e colori

- ✓ **Web design**, ovvero adeguata progettazione dell'architettura di interfaccia
- ✓ **Stile di scrittura** adeguato al medium (ovvero lettura a schermo)
- ✓ Attenzione alle **strutture testuali** (organizzazione dei contenuti all'interno dello specchio della pagina)
- ✓ Consapevolezza di **tecniche e tecnologie** della **comunicazione**

Sono tutti elementi alla base dell'**usabilità**, concetto che identifica i principi da rispettare per garantire **efficienza ed efficacia della comunicazione ipertestuale**



La *Web usability*, il cui padre è riconosciuto in Jakob Nielsen <<http://www.useit.com/>>, riguarda la necessità di realizzare siti che vadano il più possibile incontro alle necessità dell'utente finale:

- funzionali nel **layout** e nello stile
 - e cioè **facili da navigare**
 - comprensibili nell'**architettura**
 - che adottino uno **stile di scrittura** chiaro e conciso
- che rispondano alle esigenze di determinate classi di **utenti**
- sulla base della **tipologia** di sito realizzato

Usabilità secondo Nielsen

10 Usability Heuristics



Visibility

Show system status, tell what's happening



Mapping

Use familiar metaphors & language



Freedom

Provide good defaults & undo



Consistency

Use same interface and language throughout



Error Prevention

Help users avoid making mistakes



Recognition

Make information easy to discover



Flexibility

Make advanced tasks fluid and efficient



Minimalism

Provide only necessary information in an elegant way



Error Recovery

Help users recognize, diagnose and recover from errors



Help

Use proactive and in-place hints to guide users

Alcune strategie per un sito usabile.

ARCHITETTURA

- ❖ Non cambiare il **posizionamento degli strumenti di navigazione** quando ci si sposta di pagina
- ❖ Usare **box di approfondimento** laterali come associazioni contestuali
- ❖ Usare molti **box** nel corpo del documento per strutturare il più possibile i contenuti su isole tematiche o fasce di contenuto
- ❖ Non costringere mai l'utente finale ad usare il **pulsante indietro del browser**
- ❖ Usare le **briciole di pane** come strumento di orientamento rispetto alla gerarchia dei contenuti
- ❖ Dare sempre modo di **tornare alla home** (anche dal logo in testata)



Alcune strategie per un sito usabile.

ASPETTO E TIPOGRAFIA

- ❖ Usare sempre lo **stesso stile** (colori, font, dimensioni, posizionamenti, etc.) per il sito
- ❖ Usare **testi brevi**, o adottare l'***in-line navigation*** per testi lunghi, aumentare l'**interlinea** per i testi lunghi e non giustificare il testo (e.g. Wikipedia)
- ❖ Rendere sempre **graficamente distinto il canale di navigazione corrente** per segnalare all'utente dove si trova (feedback)
- ❖ Usare il **grassetto** per enfatizzare le parole chiave (lettura selettiva)
- ❖ Usare i **paragrafi, le liste, i titoli** (in livello gerarchico) o aggiungere link, immagini e elementi che spezzino la scrittura lineare della scrittura
- ❖ Usare sempre, e in modo sapiente, **l'attributo @title**, specialmente per i link a risorse esterne
- ❖ Usare sempre **l'attributo @alt** per le immagini (norma di accessibilità)



Alcune strategie per un sito usabile.

COLORI, ICONE, FONT

"La teoria del **colore nel web** può essere suddivisa in tre parti principali:

- ✓ **Contrasto:** la scelta di un colore chiaro ed uno freddo facilita la leggibilità e richiama l'attenzione
- ✓ **Complementazione:** l'utilizzo di colori complementare può valorizzarli gli uni con gli altri e creare una combinazione efficace
- ✓ **Vibrazione** dei colori: la variazione tra colori caldi o colori freddi

In linea di massima è consigliabile limitarsi a **tre colori**. Un colore principale utilizzato per la maggior parte del sito, un secondo colore per le aree secondarie e un terzo colore a contrasto per mettere in evidenza solo alcuni elementi all'interno delle pagine." Eventualmente usare il colore come strumento per **distintivo** (di una sezione, di un concetto, di una funzionalità)

Vai a: <https://www.happybrain.it/2018/04/11/significato-dei-colori-nel-web/>

E' necessario usare **font sicuri** per il Web oppure è possibile usare un particolare font che ci piace, ma bisogna renderlo disponibile per la visualizzazione da parte del browser del nostro visitatore. Ci sono vari siti che ci aiutano nella scelta e diverse librerie a disposizione (ad esempio Google Fonts, che vedremo).

Le **icone** sono uno strumento comunicativo molto efficace e molto usato. Anche in questo caso esistono varie librerie (ad esempio Font Awesome, che vedremo).



6. Servizi

The screenshot shows a web browser window displaying the CollectionBuilder-GH website. The browser's address bar shows the URL `collectionbuilder.github.io/collectionbuilder-gh/`. The website features a large header image of a wooden building with the text "CollectionBuilder-GH" and "a template for creating simple digital exhibits". Below the header is a navigation bar with links: Home, Browse, Subjects, Locations, Map, Timeline, Data, and About. A search bar is also present. The main content area is divided into several sections: "Description" (explaining the template's purpose), "Sample Items" (showing a preview of a digital exhibit for "Cottonwood Public School"), "Time Span" (1895 to 2022), "Top Subjects" (listing categories like Picture postcards, Buildings, Trees, Campuses, and Universities), "Locations" (listing places like Moscow, Idaho, Tacoma, Washington, etc.), and "Objects" (listing 11 Images, 1 Audio File, and 2 Videos).

collectionbuilder.github.io/collectionbuilder-gh/

CollectionBuilder-GH

a template for creating simple digital exhibits

Home Browse Subjects Locations Map Timeline Data About

Description

CollectionBuilder-GH is a template for creating small digital collection exhibits on GitHub Pages designed for teaching digital library skills

[Learn More »](#)

Sample Items

Cottonwood Public School [under construction?]. Cottonwood, Idaho.

[View Item](#)

Time Span

1895 to 2022

[View Timeline](#)

Top Subjects

[Picture postcards](#) [Buildings](#) [Trees](#) [Campuses](#) [Universities](#)

Locations

[Moscow, idaho](#) [Tacoma, washington](#) [Puliman, washington](#) [Troy, montana](#) [Spokane, washington](#)

Objects

11 Images 1 Audio File 2 Videos

Strumenti di browsing

Mettere a disposizione dell'utente percorsi alternativi ai soli canali di navigazione primaria, secondaria e contestuale.

Alcuni esempi:

- **Faccette** - ovvero categorie concettuali (classi) -, per navigare attraverso un sistema di classificazione degli oggetti coinvolti nel progetto (basta pensare al catalogo di una biblioteca navigabile per autore, data, editore, genere, etc.)
 - **Mappe** per navigare attraverso la nozione di spazio o di percorsi nello spazio (*embedding* della mappa da Google Maps. L'esempio più semplice)
 - **Linee del tempo** per navigare attraverso la nozione di tempo
 - **Parole chiave**, per navigare attraverso nuvole di parole (e.g. tag cloud), o per temi, concetti/soggetti, motivi
 - **Pagination**: sequenziale (avanti e indietro); per pagina (google like); per lettera dell'alfabeto
 - **Indici**: per data, luogo, persona, etc.
- ✓ Guardiamo un esempio:

<https://encyclopedia.1914-1918-online.net/home.html>



Strumenti di interazione

Strumenti utili a rendere più interattiva l'interfaccia e accattivante il layout, con espedienti di cattura dell'attenzione dell'utente e per rendere più facile l'accesso ai contenuti.

Alcuni esempi:

- ✓ **Bottoni** che cambiano di stato al passaggio del mouse
 - ✓ **Modali**. Finestre che si aprono sopra la pagina Web per mostrare contenuti aggiuntivi
 - ✓ **Card**. Blocchi di contenuto interattivi al passaggio del mouse.
 - ✓ **Accordion**. Sezioni collassabili di testo, apribili solo dietro richiesta dell'utente
 - ✓ **Tabs**. Pannelli affiancati di contenuto
 - ✓ **Dropdowns**. Menù a discesa
 - ✓ **Tooltips**. Effetti sui link al passaggio del mouse
 - ✓ **Effetti sulle immagini** (slideshow/carousel, overlay, magnifier, zoom)
- ✓ Apriamo l'home page di Unibo. Quanti servizi di interazione riconosciamo?



Servizi (tool) di analisi, annotazione, visualizzazione

Li vedremo nella parte finale del corso dedicata alla **valorizzazione**. Alcuni esempi:

- **Template completi** HTML, CSS, JS
- Applicazioni Web per **costruire cataloghi**
- **Annotare** porzioni di immagini
- **Analizzare** un testo (indici, frequenze, concordanze, collocazioni)
- Lavorare sui **dati** per **visualizzarli** in modo particolare (torte, istogrammi, grafi, etc.)
- Usare tool online per fare **storytelling**



7. Bibliografia



Riferimenti

Riferimenti biblio/sitografici relativi a:

- Testi riutilizzati nel progetto
- Immagini ed eventuali risorse multimediali (citare le fonti)
- Strumenti (per browsing e interazione)
- Tool (per i servizi aggiuntivi)
- Applicazioni e componenti diverse

