Fictional Pilgrimages



**Relazione progetto Tecnologie Web**

**Componenti del gruppo:**

Vittorio Corrizzato – 1122288

Andrea Didonè – 1125413

Cristian Dragos Lizan

Enrico Zen

**Informazioni sul sito:**

<http://tecweb2016.studenti.math.unipd.it/dlizan>

**Dati login:**

Username: Zorua

Password:

**1 Abstract**

In questo progetto si vuole sviluppare un sito internet che associ i set di film, anime e serie televisive famosi con i rispettivi luoghi “della vita di ogni giorno” fornendo, allo stesso tempo, informazioni su di essi. Per questo motivo è stato denominato *Fictional Pilgrimages* (pellegrinaggi immaginari), poiché si propone di “far viaggiare” l’utilizzatore tra varie località che, probabilmente, erano state viste sotto una luce diversa nel grande o nel piccolo schermo.

Il sito ha uno scopo prettamente ricreativo, consentendo all’utente di vedere da un altro punto di vista le ambientazioni delle sue opere cinematografiche e televisive preferite, offrendo però anche l’opportunità di avere notizie e curiosità su di esse.

L’interazione con l’utente è fondamentale in quanto saranno gli utilizzatori del portale a sottoscrivere i post con le relative descrizioni ed immagini dei luoghi di interesse. Tutto ciò è comunque moderato da un amministratore che avrà l’impegno di controllare e approvare le modifiche. Inoltre sarà possibile per i fruitori del sito inviare dei commenti riguardanti le varie pubblicazioni, al fine di creare anche un ambiente di discussione.

**2 Utenti destinatari**

*Fictional Pilgrimages* è destinato ad ogni genere di utente, interessato alla settima arte, che voglia scoprire in che luoghi sono ambientati le sue opere preferite, ma non esclude anche l’utilizzo da parte di semplici appassionati di viaggi che vogliono condividere o scoprire nuovi punti di interesse già visti in film, anime o serie televisive.

**3 Accessibilità**

**3.1 Separazione tra struttura, presentazione e comportamento**

Per migliorare l’accesso al sito agli utenti (tenendo conto soprattutto di coloro affetti da differenti disabilità) e ai motori di ricerca è stata mantenuta una divisione netta tra struttura e presentazione.

La prima è stata sviluppata tramite il linguaggio di markup XHTML Strict 1.0, mentre la