

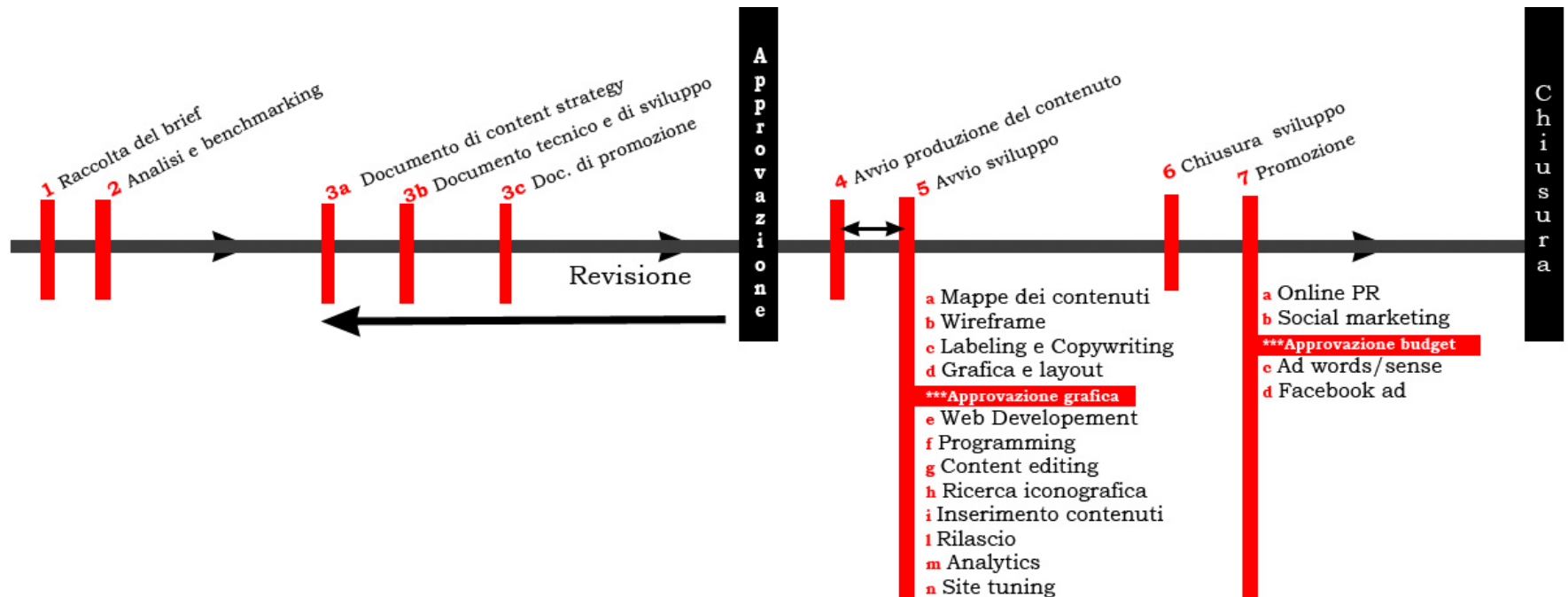
Progettazione e sviluppo di risorse informative digitali sul Web

Informatica umanistica a.a. 2018-19
Francesca Tomasi - francesca.tomasi@unibo.it



(Web) Project Management

Tempi (durata del progetto); **costi** (risorse umane e finanziarie) e **qualità** (rispondere alle esigenze dell'utente).



Guida progettazione siti Web:

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



Web project design

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".
componenti logiche dell'architettura e dell'interfaccia

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



Documento di progettazione

✓ [Idea] - L'esistente

✓ 1. BRIEF & BENCHMARK

- Obiettivi e finalità
- Utente tipo
- Competitors

✓ 2. STRUTTURA & LAYOUT

- La mappa dei concetti
- Schema delle dipendenze
- Architettura dell'interfaccia
- Wireframe (la home + la pagina di sezione) ✓
- Usabilità

✓ 3. LINGUAGGI

- HTML, XML, CSS

✓ 4. La COLLEZIONE/RACCOLTA

- Descrizione caratteristiche
- Un item (Dublin Core)

✓ 5. STRUMENTI & SERVIZI

- Conservazione
- Arricchimento
- Valorizzazione

✓ 6. BIBLIOGRAFIA



L'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 & benchmark



I primi passi: brief

Brief

- ✓ finalità e obiettivi del progetto
- ✓ pubblico di riferimento
- ✓ accesso alla risorsa (PC, tablet, smartphone)
- ✓ contenuti da realizzare



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 che andranno a popolare le pagine del progetto.

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

Categorie: letteratura, arte, spettacolo, cinema, etc.

Tipo: sito personale, rivista, quotidiano, sito divulgativo, sito per specialistici, etc.



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)**.



Uso dei media

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.

Non si deve dunque abusare di questi mezzi, ma utilizzare le informazioni multimediali in modo equilibrato e funzionale.



I primi passi: benchmark

Benchmark

l'analisi di mercato (competitors) 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)

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=2ahUKEwj_786Gts_eAhUFDMAKHXCuDZ0QIZ0DegQIARAB



2. Struttura e Layout

Le mappe concettuali



La mappa concettuale

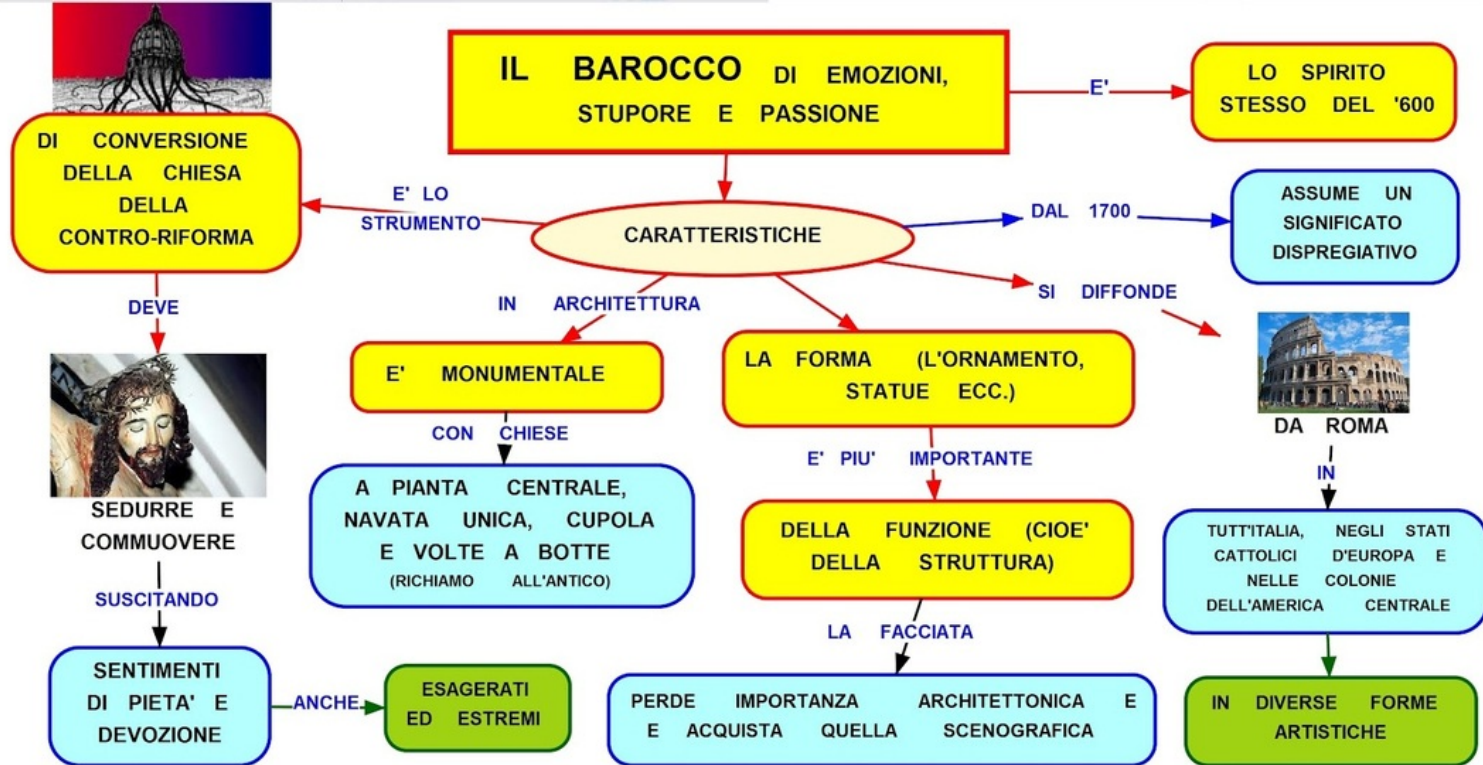
Il primo passo per la progettazione è costituito dall'elaborazione della rete delle correlazioni che sussistono fra i **concetti** coinvolti in un progetto digitale.

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.

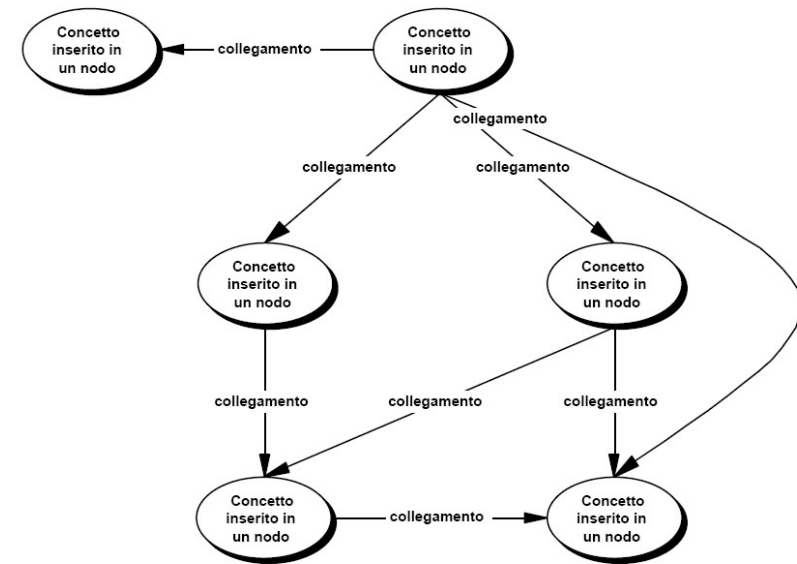




Esempi di mappe concettuali

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

Immagini da Google «Mappe concettuali»

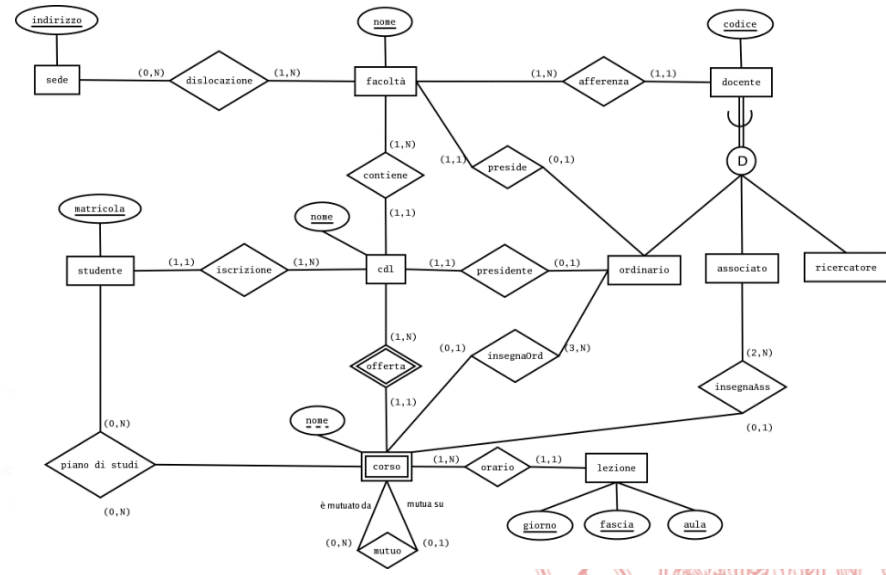
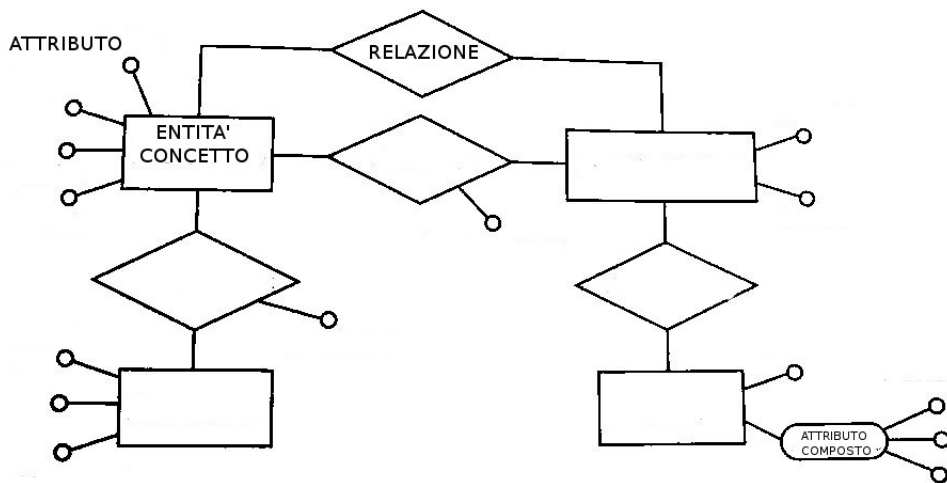


La modellazione concettuale

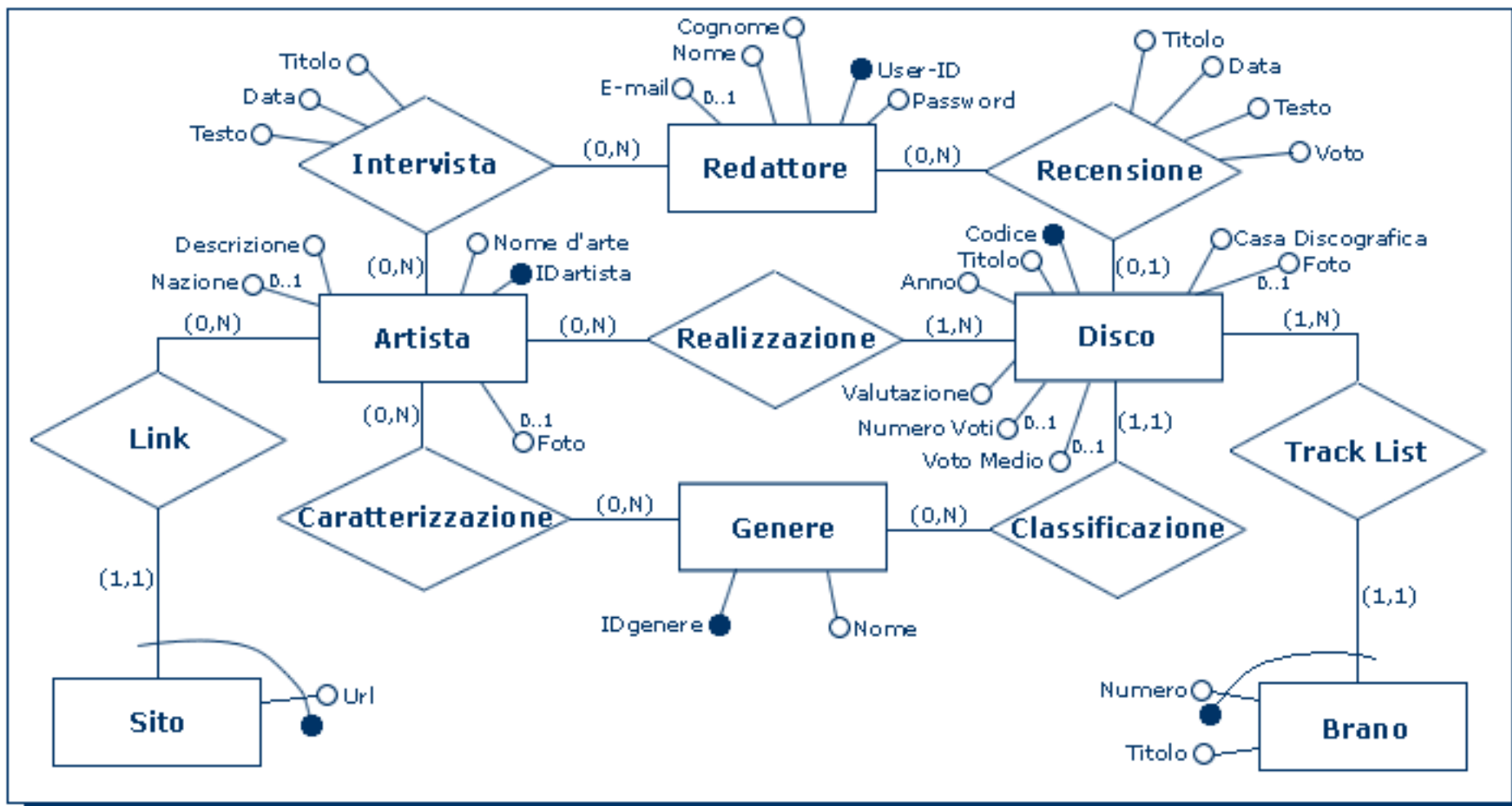
La mappa, che potremmo tradurre nello **schema** dell'ipertesto, è affine alla modellazione concettuale, come definita nel campo della progettazione di una base di dati.

Anche il modello E/R può essere una notazione funzionale alla rappresentazione dei collegamenti fra i concetti coinvolti nel progetto ipertestuale.

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



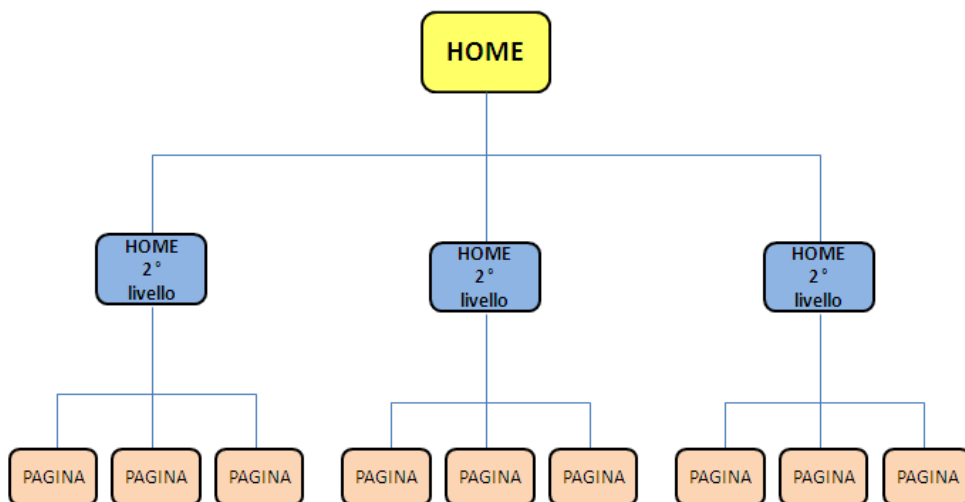
Modello E/R



2. Struttura e Layout

Lo schema del progetto





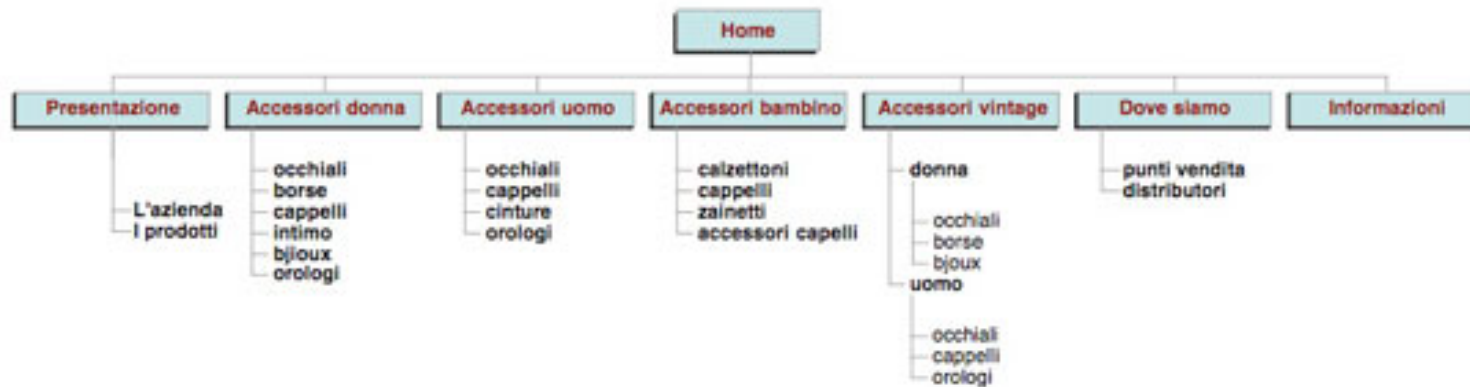
Storyboard



Lo schema

gli elementi della navigazione della risorsa progettata
(una collezione di items)

CATEGORIZZARE, CLASSIFICARE ED ETICHETTARE



2. Struttura e Layout

L'architettura d'interfaccia



Componenti dell'architettura

Con architettura si intende l'organizzazione di una risorsa informativa: componenti logiche dell'interfaccia e strumenti di accesso e consultazione.

In particolare fanno parte dell'architettura:

- ✓ **elementi della pagina**, le parti 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**; 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
- Verbalì 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

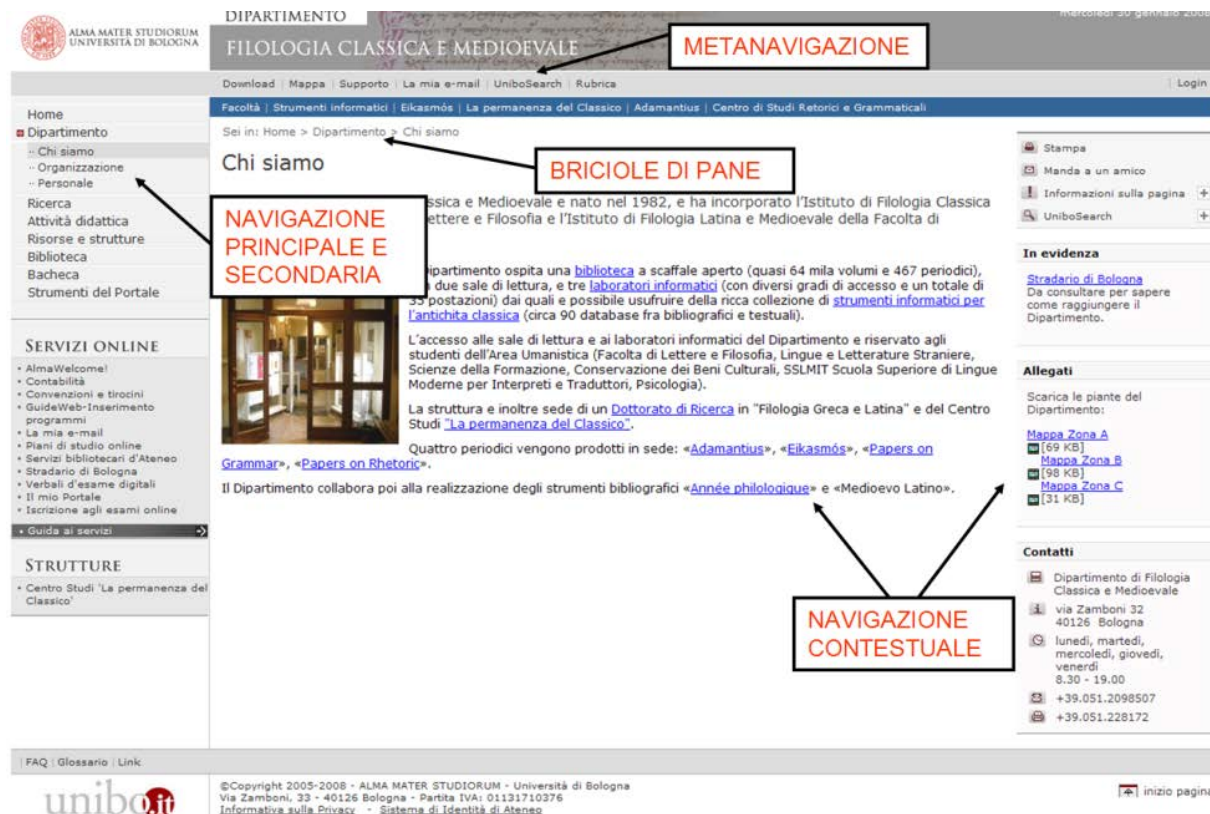
Elementi della pagina in dettaglio

- ✓ **Intestazione.** Deve essere uguale in tutto il sito. Meglio associare un'immagine (es. 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 aggiornamento dei contenuti** e **link ai sistemi di validazione** (cfr. infra).



La navigazione. Elementi chiave

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

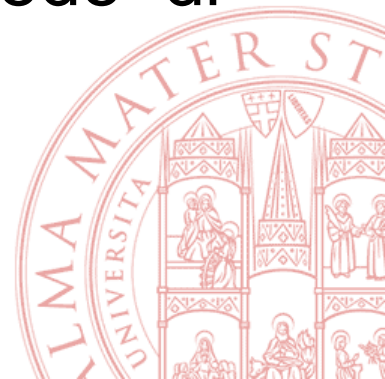


Metanavigazione

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.

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.




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.



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** costruendosi una mappa mediante l'associazione della tipologia di un tipo di documento al percorso effettuato per rintracciarlo.

La briciole di pane mostrano il percorso dalla *home page* (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



Regole generali di progettazione del menù di navigazione

- ✓ **Coerenza.** Il titolo della voce di 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;
- ✓ **Learneability.** 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;
- ▶ Metanavigazione sopra la testata e, diversa, nel footer;
- ▶ 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;
- ▶ Footer con copyright.

The screenshot displays the website of the Alma Mater Studiorum University of Bologna. The header features the university's logo and name, along with a search bar and navigation links. The main navigation bar includes links to Home, Ateneo, Didattica, Ricerca, Internazionale, and Servizi e opportunità. The left sidebar contains a list of navigation items, with 'Insegnamenti' highlighted. The main content area shows the 'Insegnamenti' page with search filters and a search button. The right sidebar contains links to 'Vedi anche' and 'Erasmus e altri accordi internazionali'. The footer includes social media links, contact information, and a copyright notice.

unibo.it Cerca in Unibo.it Rubrica d'Ateneo Servizi Online Intranet d'Ateneo La mia e-mail Il mio portale

ALMA MATER STUDIORUM A.D. 1088
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

English Version

Home Ateneo Storia, strutture, organizzazione Didattica Corsi, iscrizioni, lauree Ricerca Progetti, risultati, trasferimento tecnologico Internazionale Accordi, iniziative, programmi di scambio Servizi e opportunità Agevolazioni per studenti, orientamento, biblioteche

Home > Didattica > Insegnamenti

Insegnamenti

Per nome Per codice

Inserisci una parola contenuta nel nome dell'insegnamento

Scuola/Campus
Tutte

Tipologia del corso
Tutte

Anno Accademico
2013/2014

Cerca

Vedi anche

Erasmus e altri accordi internazionali
Come partecipare ai programmi di mobilità dell'Unibo
Come iscriversi ai singoli insegnamenti

unibo.it

Seguici su:
YouTube
@UniboMagazine
UniboMobile

Posta elettronica certificata - PEC
Uffici dell'amministrazione generale
Ufficio relazioni con il pubblico
Ufficio stampa e Magazine
UniboMobile

Piano strategico
Bilanci di Ateneo
ECTS
Qualità dei corsi
Osservatorio Magne Charta

Amministrazione trasparente
Bandi, gare e concorsi
Accessibilità
Privacy e Note legali
Dati di monitoraggio

©Copyright 2014 - ALMA MATER STUDIORUM - Università di Bologna - Via Zamboni, 33 - 40126 Bologna - Partita IVA: 01131710376

2. Struttura e Layout

II Wireframe

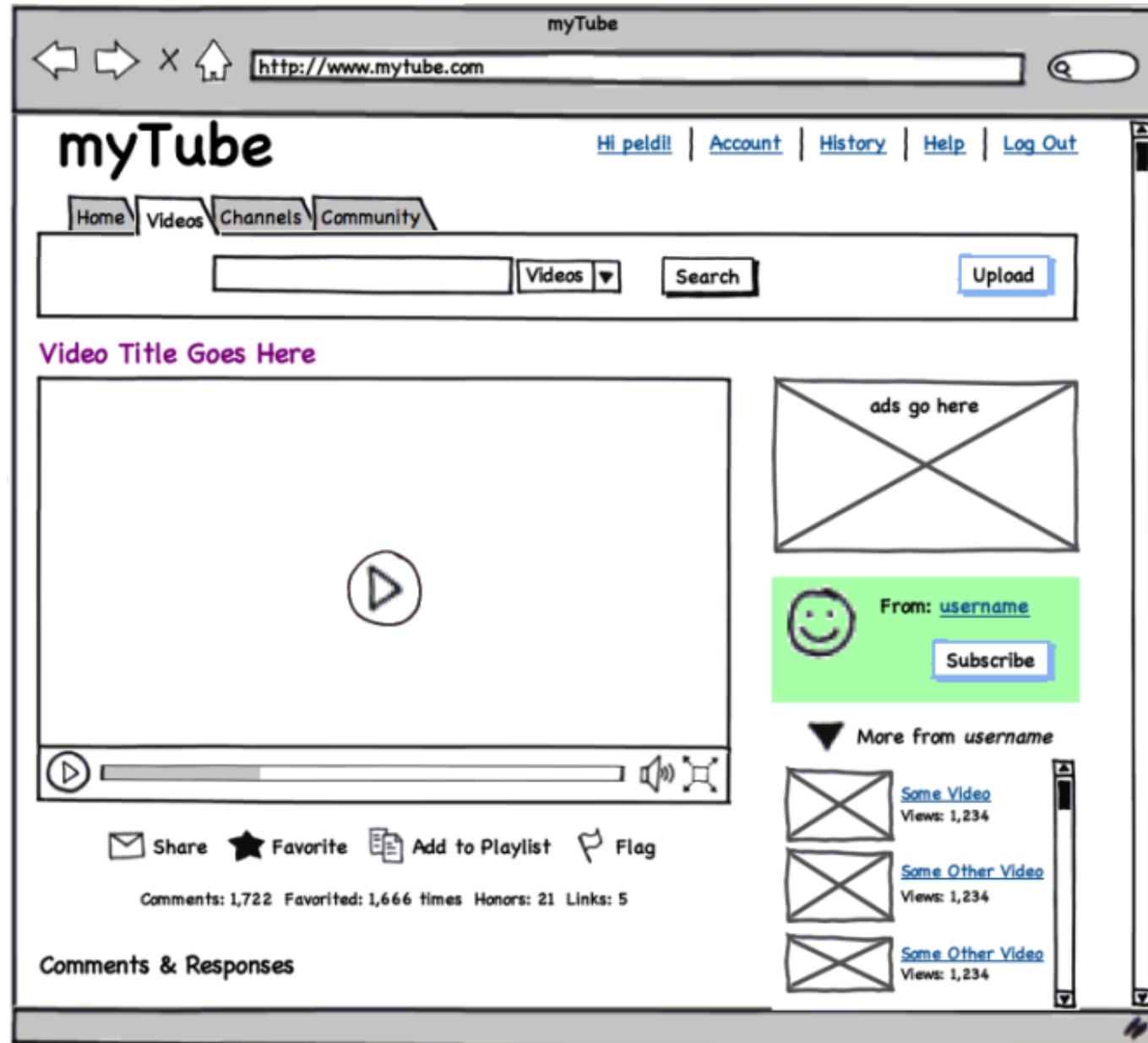


Disegnare il wireframe

Ovvero
disegnare le
componenti
logiche
dell'interfaccia.

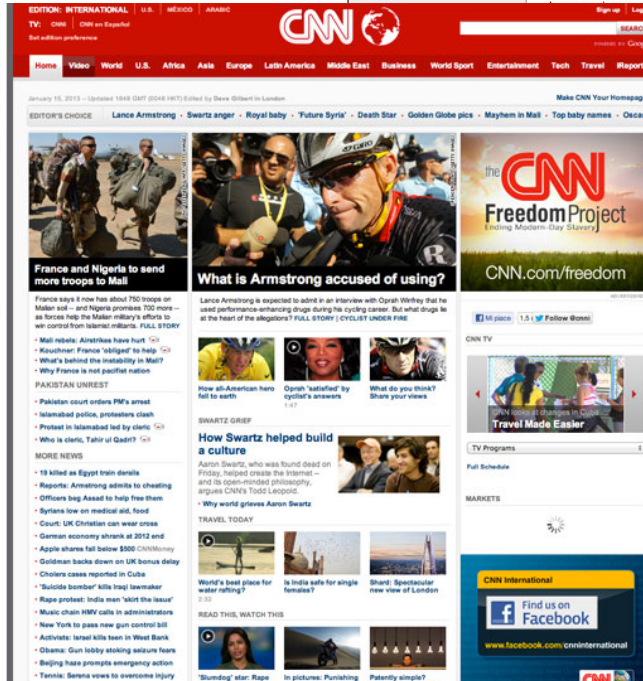
Un tool:
Balsamiq

<https://balsamiq.com/>



Dal wireframe

Al mockup



2. Struttura e Layout Usabilità



Accessibilità e usabilità

Web design, uso di uno **stile di scrittura** adeguato al medium e quindi attenzione alle strutture testuali, consapevolezza di **tecniche e tecnologie della comunicazione** sono alla base di **accessibilità e usabilità**, nuove parole chiave del Web, che identificano i principi da rispettare per garantire **efficienza ed efficacia della comunicazione ipertestuale**; concetti che si riferiscono alla serie delle caratteristiche a cui dovrebbero far riferimento tutti i siti Web.



Accessibilità

Diremo che “un sito Web è **accessibile** quando il suo contenuto informativo, le sue modalità di navigazione e tutti gli elementi interattivi eventualmente presenti sono fruibili dagli utenti indipendentemente dalle loro disabilità, indipendentemente dalla tecnologia che essi utilizzano per accedere al sito e indipendentemente dal contesto in cui operano mentre accedono al sito”

L'importanza di tali concetti ha condotto il World Wide Web Consortium a costituire, nel 1999, una *Web Accessibility Initiative* (WAI), che ha rilasciato delle linee guida.



Usabilità

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.



Alcune strategie per un sito usabile.

STRUTTURA

- ❖ Non cambiare il **posizionamento degli strumenti di navigazione** quando ci si sposta di pagina
- ❖ Non **duplicare i link allo stesso contenuto** dalla medesima pagina (no doppio sistema di navigazione primaria)
- ❖ 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
- ❖ 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.

LAYOUT E SCRITTURA

- ❖ Usare sempre lo **stesso stile** (colori, font, dimensioni, posizionamenti, etc.) per il sito. Eventualmente usare il colore come strumento per **distinguere macro sezioni**
- ❖ Usare **testi brevi**, o adottare l'*in-line navigation* per testi lunghi
- ❖ Rendere sempre **graficamente distinto il canale di navigazione corrente** per segnalare all'utente dove si trova
- ❖ Usare il **grassetto** per enfatizzare le parole chiave
- ❖ Usare i **paragrafi, le liste, i titoli** (in livello gerarchico) o aggiungere link, immagini e elementi che spezzino la scrittura lineare
- ❖ Usare sempre, e in modo sapiente, l'**attributo @title**, specialmente per i link a risorse esterne
- ❖ Usare sempre l'**attributo @alt** per le immagini



Usabilità: alcune risorse

- ✓ Architettura (elementi della pagina e navigazione)
- ✓ Design delle pagine
- ✓ Scrittura dei testi
- ✓ Design della home (file index.html)
- ✓ Interazione con l'utente finale

Architettura dell'informazione:

- <http://www.iainstitute.org/it/>
- <http://trovabile.org/>
- <http://www.informationarchitecture.it/index.shtml>
- <http://lucarosati.it/>

Usabile.it: [Che cos'è l'usabilità dei siti web](#); [Scrivere per il web](#); [La sfida dell'accessibilità](#); [Il design della navigazione](#);
[Usabilità e fogli di stile](#)



E ora. Piccola pausa di verifica dei contenuti appresi

- ✓ Recuperare il progetto già descritto
- ✓ Se non eri presente alla lezione qua trovi gli aggregatori analizzati:

- ❖ <http://dhawards.org/>

- ❖ <https://www.netseven.it/portfolio/>

- ❖ <http://www.progettinrete.com/informatica-umanistica.html>

- ❖ <https://eadh.org/projects>

Scegli un progetto e prova a: costruire la **mappa dei concetti**; costruire lo **schema del sito**; riconoscere le **componenti logiche di interfaccia** della home; identificare gli **strumenti di navigazione**; disegnare il **wireframe**

