

Lezione 1

Contenuti

1. [Descrizione del corso](#)
2. [Modalità di svolgimento delle lezioni](#)
3. [Temi delle lezioni](#)
4. [Il progetto](#)
5. [Prova finale](#)
6. [Richiedi una tesi](#)

Descrizione del corso

About me

- Ricercatrice presso il centro di ricerca [Digital Humanities Advanced Research Centre \(/DH.arc\)](#), Dipartimento di Filologia Classica e Italianistica, Università di Bologna.
- Ho un dottorato in *Biblioteconomia e Archivistica*
- Mi occupo di *Digital Humanities / Semantic Web / Beni Culturali*

Temi del corso

- Progettazione e comunicazione digitale
- Sviluppo Web e Web Design

N.B. Questi temi non coincidono con i temi di *Umanistica Digitale/Digital Humanities*, che è un campo di ricerca interdisciplinare, legato ad aspetti inerenti l'organizzazione, la rappresentazione e l'analisi delle informazioni in ambito digitale. Qui ci interessano invece prettamente aspetti di **interfaccia** grafica e **promozione** online.

Il corso è pensato per:

1. consentire a studenti di Scienze della Comunicazione *senza alcuna conoscenza pregressa in informatica* di avvicinarsi a temi interdisciplinari - ovvero imparare concetti di base legati al funzionamento del Web, applicazione di teorie e concetti legati alla comunicazione sul web **in pratica**.
2. fornire **le basi** per ulteriori sviluppi personali nel campo delle professioni digitali.

Tecnologie

L'obiettivo del corso è supportare l'apprendimento delle tecnologie Web tramite **lezioni laboratoriali**.

I linguaggi

- HTML - il linguaggio standard di *markup* per realizzare pagine web
- CSS - linguaggio per la grafica web
- Javascript - linguaggio di programmazione utilizzato per gestire l'interazione utente sul web

La conoscenza richiesta allo studente ai fini dell'esame verte sui primi due - con un bonus per chi intende avventurarsi nel terzo :).

Gli strumenti

Ai fini del corso non è richiesto l'utilizzo di alcun software o linguaggio proprietario o a pagamento. Durante le lezioni laboratoriali verrà richiesto agli studenti di utilizzare i seguenti strumenti:

- [Sublime Text 2](#) - Rich text editor da scaricare gratuitamente (**ATTENZIONE** Sublime Text 3 è a pagamento e non è necessario)
- [Github](#) - Piattaforma (repository) per pubblicare codice open source. Consente di pubblicare pagine web gratuitamente.

La scelta dell'editor e della piattaforma per la pubblicazione del sito web è a discrezione dello studente. Gli strumenti sopra menzionati sono stati scelti per la loro facilità di utilizzo, ma non sono obbligatori.

Modalità di svolgimento delle lezioni

Iniziamo con il quarto d'ora accademico!

Per le lezioni laboratoriali (sotto indicate con [L]) è *richiesto l'accesso ad un computer personale* (per salvare e riusare file, scaricare applicazioni, etc.).

Materiali

I materiali delle lezioni saranno disponibili sia nel repository Github del corso (questo), consultabili online e scaricabili in PDF, sia in [Virtuale](#), aggiunti dal docente insieme ad un link alla cartella che contiene **le registrazioni delle lezioni**, caricate automaticamente dopo ogni lezione.

Intervalleremo lezioni frontali [F] e laboratoriali [L].

Le lezioni avvengono in presenza, bisogna registrare la propria partecipazione usando l'app Presente.

Temi delle lezioni

Durante il corso vedremo tutte le fasi di sviluppo di un sito web:

1. project management, come organizzare il lavoro temporalmente e per argomenti
2. communication strategy development, quali aspetti considerare nel design di un sito web
3. sviluppo web, creare e pubblicare una pagina web *from zero to hero!*

Il calendario delle lezioni:

1a settimana 1. [F] LUN 21.03.2022 (h17-19) - Presentazione del corso 2. [F] MAR 22.03.2022 (h13-15) - Project management Plan 3. [F] MER 23.03.2022 (h9-11) - Communication Strategy

2a settimana

4. [F] LUN 28.03.2022 (h17-19) - Architettura di una pagina Web
5. [L] MAR 29.03.2022 (h13-15) - HTML: blocchi logici
6. [F] MER 30.03.2022 (h9-11) - HTML: blocchi logici

3a settimana (4-6 aprile) lezioni sospese.

4a settimana

7. [L] LUN 11.04.2022 (h17-19) - Progettazione d'interfaccia
8. [L] MAR 12.04.2022 (h13-15) - HTML e CSS: stili per il template
9. [L] MER 13.04.2022 (h9-11) - CSS: font, colori, immagini e icone

5a settimana **rilevazione opinione degli studenti**

10. [L] MER 20.04.2021 (h9-11) - HTML and CSS: interazione utente

6a settimana

11. [L] MAR 26.04.2022 (h13-15) - Framework per la grafica: Bootstrap
12. [L] MER 27.04.2022 (h9-11) - HTML and CSS: ricapitoliamo

7a settimana

13. [L] LUN 2.05.2022 (h17-19) - Github e pubblicazione del sito web
14. [L] MAR 3.05.2022 (h13-15) - Discoverability e arricchimento
15. [F] MER 4.05.2022 (h9-11) - Preparazione all'esame e Q&A

Il progetto

Il risultato finale del corso è la realizzazione di un **progetto web**, che sia:

- ben documentato dal punto di vista della progettazione (Project Management Plan)
- maturo dal punto di vista della comunicazione web (Communication Strategy)
- implementato utilizzando tecnologie standard web (Sito web)

L'idea

Quest'anno l'argomento del sito è vincolato: MUSICA

Potete scegliere qualsiasi tematica legata alla musica che vi consenta di sviluppare un sito web con caratteristiche innovative (e.g. fan page di una band, biografia di un artista, catalogo per l'ascolto di musica, sito tematico su un argomento storico-musicale).

- i **contenuti devono essere innovativi**: non deve essere la copia di un sito esistente. Se siti simili esistono, il vostro sito deve fare qualcosa di diverso / di più / deve farlo meglio.
- i contenuti devono essere scritti in un **linguaggio appropriato** e adeguato al medium. Un esercizio per imparare a scrivere per il web.

Perché? Il lavoro deve essere il più possibile definito e compiuto (ovvero contenere informazioni veritiere, interessanti, complete e affidabili). Se il progetto è credibile, ben strutturato e ben sviluppato, può essere un elemento di valore da aggiungere al proprio CV.

Se scegliete di realizzare un progetto *inventato* deve essere creativo e totalmente assurdo :)

Caratteristiche

Il progetto deve essere ben implementato in termini di grafica e interattività con l'utente.

- la grafica può essere semplice, anche molto minimale, ma deve essere efficace e il sito usabile (e.g. l'utente si deve saper orientare)
- l'organizzazione dei contenuti deve essere coerente (e.g. punti di riferimento uguali in ogni pagina)
- può contenere infografiche inerenti dati di interesse per la comunità di riferimento (target audience)
- può essere sviluppato completamente da zero o utilizzando *template* esistenti

N.B. Alcune features del sito possono essere abbozzate (e.g. motori di ricerca, mail), ovvero il sito può includere un *mockup* dei servizi finali, anche se i servizi non sono attivi (poichè questi richiederebbero competenze che vanno al di là delle competenze tecniche richieste dal corso). Allo stesso tempo si sconsiglia di pubblicare finti servizi che possono essere inavvertitamente visti da utenti casuali e "danneggiare" la vostra immagine.

Project Management e Communication Strategy

La realizzazione di un sito web segue alcune buone pratiche per la progettazione (e.g. benchmarking, targeting utenza, studio del design d'interfaccia, definizione di obiettivi informativi e comunicativi). Le informazioni inerenti la progettazione e le strategie di comunicazione vanno organizzate utilizzando un **template** fornito e discusso a lezione.

Output

1. un documento (HTML) che (1) include le informazioni richieste dal **template** ed (2) è inserito nel sito web sotto specificato in una pagina HTML dedicata.
2. scelta di almeno un obiettivo in termini di comunicazione web da realizzare. Potete scegliere tra:
 - almeno 20 like/retweet di un post sul vostro sito web su uno o più social a scelta
 - 50 visite al vostro sito web da utenti unici

- pubblicazione di un blog post riguardo al vostro sito web
- pubblicazione di una recensione sul sito web fatta da esterni
- produzione grafica (e.g. brochure, poster, invito)

Gli obiettivi non sono in alternativa (più ne raggiungete meglio è!). L'obiettivo raggiunto va descritto nella documentazione alla sezione 5 di *Communication Strategy* e va dimostrato! e.g. link a un post su Instagram che ha raggiunto i 20 like.

Un sito web

Realizzare un sito web.

Output 1. almeno 2 pagine HTML: (1) Home del sito web (2) la documentazione di project management e communication strategy sopra descritta. Tutte le ulteriori pagine utili a definire il progetto compiutamente (e.g. pagine di *About*, pagine dedicate a servizi specialistici, ecc.) sono benvenute. 2. 1 file CSS, contenente le istruzioni per la grafica del sito web 3. [OPZIONALE] 1 o più file Javascript, contenenti istruzioni per gli aspetti di interattività della pagina

Sia la documentazione che il sito web possono essere presentati in lingua italiana o in lingua inglese. Altre lingue non sono ammesse purtroppo, visto che la qualità e lo stile dei contenuti sono oggetto di esame.

Prova finale

Modalità di svolgimento dell'esame

La prova finale consiste in una presentazione di 10 minuti del proprio progetto + 5 minuti Q&A. Il rispetto delle tempistiche è fondamentale e viene valutato! Il progetto e la presentazione possono essere **sia lavori individuali sia lavori di gruppo** (2 persone max.)

(Vedi specifiche sotto per dettagli)

Cosa fare prima dell'esame?

Per tutti:

1. Pubblicare il sito web contenente le pagine sopra elencate
2. Aver raggiunto uno degli obiettivi comunicativi sopra elencati
3. *Al più tardi il giorno prima dell'esame* aprire una [issue](#) sul repository del corso, inserendo come testo: nome, cognome, nome del sito, URL del sito web
4. Non è necessario discutere il tema prima dell'esame, anche se è caldamente consigliato sceglierlo prima del termine delle lezioni e discuterlo durante l'ultima lezione.

Nel caso di lavori individuali:

- Preparare una presentazione di 10 minuti sul progetto realizzato. Durante la presentazione verrà illustrato il sito web, discusso il topic e gli aspetti salienti di *project management and communication strategy*.

Nel caso di lavori di gruppo (**max. 2 persone, tassativo**):

- Preparare una presentazione di 3 minuti ciascuno, che insieme danno una visuale sul progetto realizzato, specificando il contributo individuale apportato al progetto.
- Il progetto deve contenere un *valore aggiunto* rispetto al minimo richiesto per un progetto individuale, tale da giustificare il lavoro di gruppo. Ad esempio:
 - progettazione di un sito che includa un significativo numero di pagine o risorse (e.g. catalogo di un mostra)
 - sperimentazione di tecnologie Web (e.g. Javascript, CMS per la pubblicazione dei contenuti, multilinguismo)

Per vedere lavori pregressi, potete consultare la lista (più o meno esaustiva) dei siti presentati lo scorso anno nelle pagine dedicate ai singoli appelli disponibili a partire dalla pagina [issues](#) di questo repository.

Alcuni esempi:

- [yellowline](#) un portfolio personale di progetti
- [BookMe](#) una app di dating per bibliofili
- [Mi piaci come sei](#) un sito di storie di donne
- [Danny collaterali](#) il sito di una band
- [Ken](#) il sito del baretto di Ken
- [NonSoloRisiko](#) recensioni di giochi da tavolo
- [lo zio urologo](#) il titolo direi è esplicito
- [followind](#) un sito per scegliere la spiaggia in base al vento che tira
- [Travel Guru viaggi](#) il sito personale di una guida turistica
- [ginger ale](#) il sito personale di una aspirante influencer

Appelli d'esame

Le date verranno decise assieme durante lo svolgimento del corso e verranno pubblicate su AlmaEsami. Sono previsti 6 appelli tra maggio 2022 e giugno 2023.

Richiedi una tesi

I miei temi

- Organizzazione della conoscenza per i Beni culturali
- Tecnologie del Semantic Web per i Beni Culturali
- Data analytics and visualization

Per richiedere la tesi bisogna aver sostenuto l'esame e aver preso un voto idoneo (e.g. =>28).

Le tesi possono essere compilative o sperimentali.

Tesi compilative

Una tesi compilativa deve ambire a descrivere compiutamente un argomento che non è *mai* stato affrontato in maniera esaustiva o rappresentativa dalla letteratura.

- Identificare un tema generale
- Effettuare una ricerca sulla letteratura esistente, inclusiva di articoli di rivista, libri, blog posts, utilizzando indici online (e.g. Google Scholar, WoS, Scopus). Esaminare almeno 10-15 contributi.
- Definire un *outline* dei temi già affrontati nella letteratura e di quelli in cui si vorrebbe contribuire.
- Chiedere un ricevimento per discutere il tema e il piano di lavoro

La richiesta va fatta dai 3-4 mesi prima della sessione di laurea scelta.

Tesi su argomenti corrispondenti ai temi d'esame (e.g. voglio fare un sito web, voglio scrivere una guida su come fare un sito web di successo) **non saranno prese in considerazione**.

Tesi sperimentali

Richiede competenze tecniche, da sviluppare prima e durante il corso della realizzazione della tesi, per creare un progetto (web) rilevante con i temi di ricerca sopra elencati.

- Progettazione di risorse web **per il dominio dei beni culturali**
- Utilizzo di tecnologie sperimentali

La richiesta va fatta 6 mesi prima della sessione di laurea scelta.