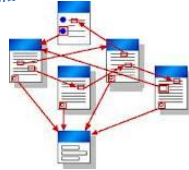


## TESTO, IPERTESTO E IPERMEDIA

*Differenze ed evoluzione : dai libri alle presentazioni multimediali*



### I testi, gli ipertesti e gli ipermedia

Quando consultiamo un libro la modalità utilizzata è quella **sequenziale** : leggiamo sempre in modo **unidirezionale e unidimensionale**.

Tuttavia a volte sottolineiamo e appuntiamo dei concetti per meglio capire: in questo caso il nostro comportamento sarà di tipo **ipertestuale**



L'**ipertesto** è un documento nel quale esiste la possibilità di passare da un'informazione all'altra in modo semplice e immediato mediante i collegamenti ipertestuali (*link*).

L'**ipermedia** utilizza simultaneamente più media, cioè mezzi di comunicazione, integrandoli in un unico oggetto comunicativo : *testi, immagini, suoni, filmati, animazioni, ecc.*

### IPERMEDIA



### Il libro tradizionale e l'ipertesto a confronto

#### Libro :

- **Statico** : oggetto completamente definito nel contenuto e nella struttura
- **Accesso lineare** alle informazioni contenute
- **Scarsa interattività**

Un ipertesto



#### Ipertesto:

- **Dinamico**: oggetto capace di modellarsi in base alle scelte fatte dall'utente e di essere completato e modellato nel tempo con elementi multimediali
- **Accesso non sequenziale**: consente di reperire velocemente le informazioni e permette di navigare tra le informazioni secondo percorsi logici scelti di volta in volta
- **Alto livello di interattività** e di comunicazione bidirezionale

### Gli elementi caratteristici degli ipertesti

I documenti e i moduli informativi multimediali che compongono l'ipertesto e che vengono messi in relazione tra loro, vengono chiamati **nodi dell'ipertesto**.

I collegamenti che mettono in relazione i nodi si chiamano collegamenti ipertestuali o **link**. La combinazione di nodi e link realizza il prodotto software ipertestuale all'interno del quale l'utente può muoversi o meglio **navigare**.

I link si realizzano mediante oggetti localizzati ed evidenziati sullo schermo: la forma e la natura di tali oggetti è varia.

Si chiamano **bottoni** gli oggetti che sfiorati o cliccati consentono di passare ad altri nodi. Altro esempio è quello delle **hotword** cioè parole che fungono da collegamento tra nodi.

