

# IL WEB

La storia di internet inizia nel 1969 come rete per ricercatori e specialisti, e solo dal 1990 diventa un fenomeno di massa.

Il World Wide Web è lo strumento di Internet che ci permette di accedere ad uno sterminato deposito di informazioni, una rete di documenti che possiamo leggere, vedere o sentire seguendo molti possibili percorsi, e che possiamo anche arricchire.

I documenti consultabili in Internet, definiti nel linguaggio comune pagine web, utilizzano un particolare formato denominato HTML, HyperText Markup Language, ovvero linguaggio per la marcatura degli ipertesti. Il codice HTML può essere paragonato ad un'impalcatura costruita per "reggere" testi, immagini, video, e consente il

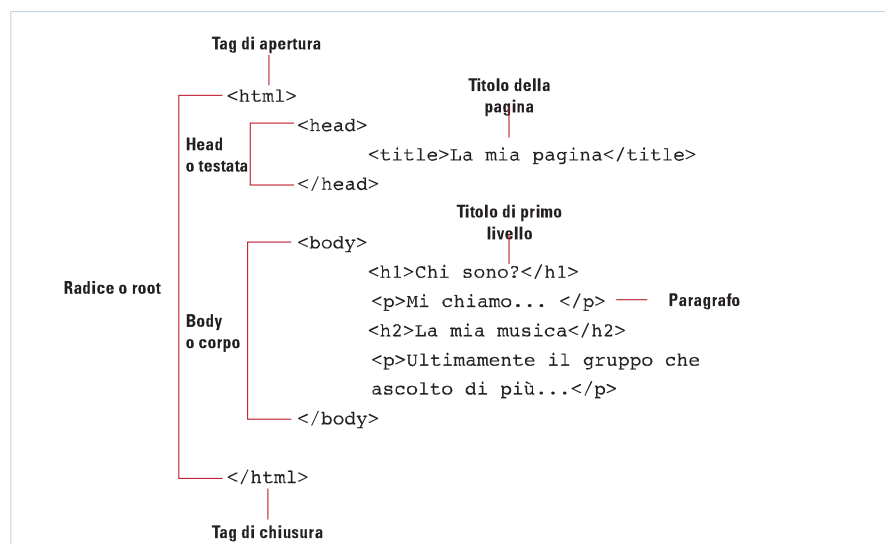
collegamento con altre pagine web, la creazione di tabelle, liste e moduli online.

Sempre più spesso si tende separare l'impalcatura, l'HTML, dal suo aspetto esterno usando i fogli stile CSS. Inoltre, nel codice HTML, possono essere inseriti o affiancati programmi scritti in linguaggi di programmazione veri e propri, come JavaScript o PHP, che rendono interattive e dinamiche le pagine web.

## OSSERVA

1. Utilizzando un semplice editor di testo, come NotePad o TextEdit, copia il codice HTML dell'esempio.
2. Salva il file con il nome prova.html, formato solo testo.
3. Apri il file prova.html con un browser qualsiasi, come Mozilla FireFox o Chrome.

## Struttura base del codice HTML



Quando si progetta l'interfaccia, si deve tenere a mente che questa non deve "competere" con i contenuti nel catturare l'attenzione del visitatore. L'interfaccia è la cornice, non il quadro.



### Tipologie di siti web

I siti possono avere funzioni specifiche. L'aspetto è abbastanza caratteristico per ciascuna tipologia, e la struttura, la grafica, l'impaginazione sono funzionali e ben studiate.

### I siti web tradizionali

I primi siti erano collezioni di documenti HTML collegati fra di loro, organizzati secondo menu disponibili su tutte le pagine che consentivano di linkare le altre pagine. Richiedevano competenza autoriale e progettuale, infatti la gestione e la modifica delle pagine prodotte era difficile.

### Dai siti statici ai siti dinamici

Poi sono arrivati i CMS: Content Management Systems; programmi installati sul server, in grado di facilitare il processo di aggiunta e modifica di pagine e contenuti con una separazione di design e contenuto. Le pagine vengono create riempiendo **form** moduli, di inserimento, e scegliendo categorie

e sezioni del sito. Richiedono competenze tecniche di programmazione e progettuali discrete.

### I blog

Il periodo di inizio e maggiore diffusione va dal 2002 al 2006. Sono siti orientati all'aggiornamento rapido, di struttura semplificata: prevale la home page con le news e una colonna con i link ad archivi e altri siti. Non c'è bisogno di competenza progettuale, perché sono resi possibili da CMS. La pubblicazione online viene resa disponibile a tutti. Ciò porta alla nascita di blog quasi tutti uguali nella forma e nei meccanismi di archiviazione. Le caratteristiche tecniche del blog sul lato utente sono l'essere **ordinato cronologicamente**, avere **archivi tematici e temporali**. I commenti sono possibili, ma non sempre. Solo l'autore può scrivere o modificare il proprio post.

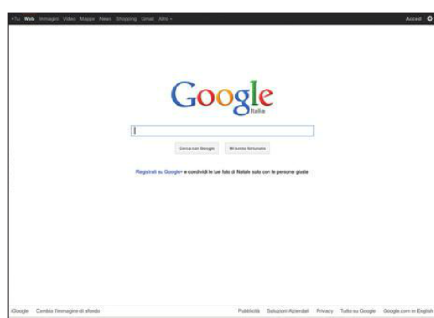
### I wiki

Sono strumenti di **scrittura collaborativa** nei quali un testo può venir modificato da chiunque si iscriva.



### Istituzionale: Ministero dell'Istruzione

Strutturato come un portale dal quale accedere a molte informazioni e a livelli diversi. Molto spazio è destinato all'immagine istituzionale, meno intuitivi i menu di navigazione.



### Portale Google

Motore di ricerca che offre anche molti strumenti di lavoro gratuiti. La sua funzione di "motore di ricerca" è evidenziata dalla casella centrale di inserimento, mentre il menu di accesso ai servizi aggiuntivi è collocato nella parte alta della finestra.

va. È possibile tornare ad una versione precedente del contenuto ed esiste spesso una moderazione a posteriori o revisione dei contenuti. Il loro interesse deriva, come dimostra facilmente Wikipedia, dalla facilità di modifica, dall'essere uno strumento collaborativo di gruppo nel quale è abolito il concetto di autore.

## I forum

Sono strumenti nei quale ogni iscritto può iniziare una discussione e replicare, partecipando alla discussione. Non articoli quindi, ma temi, dubbi, domande, richieste di aiuto cui gli altri visitatori rispondono, commentano, si scambiano idee. Ognuno è autore del proprio intervento e solo lui e l'amministratore possono moderarlo/cambiarlo. È presente la figura dell'amministratore che è il controllore della buona etichetta.

## I siti di social sharing

In un luogo unico si inseriscono tramite **upload**, caricamento, previa creazione di un **account utente**,

contenuti che si vogliono condividere, non legati al proprio sito; esempi noti sono YouTube; Flickr. I contenuti sono catalogati dagli autori stessi per canali, categorie, autori: si può cercare in molti modi. Il social sharing ha introdotto il concetto di **tag**, cioè di etichetta di categoria, argomento, che si assegna ad ogni pezzo in maniera destrutturata.

## I social network

Sono siti dove si incontrano persone/eventi significativi, si organizzano profili, messaggistica, scambi di informazioni con un gruppo selezionato di utenti della rete. È più semplice che scrivere le stesse cose a tutti: l'idea è di avere un archivio che semplifica la necessità di una gestione frammentaria delle relazioni. Si sta andando dunque, man mano che in rete entra la maggioranza degli utenti, verso una tendenza all'emersione di luoghi di aggregazione, che convivono con i luoghi singoli gestiti da ciascuno, i siti, ma semplificano il ritrovamento e la condivisione di informazioni, contenuti, relazioni.



## Musei reali e virtuali: Musei Vaticani

Funzionale, su tre colonne con intestazione a tutta larghezza e menu nella prima colonna a sinistra visibile solo nella home page. Il sito contiene una gallery, o museo virtuale, con una scelta delle opere della collezione fatta di immagini e della relativa scheda scientifica.



## Quotidiano on line: Il Sole 24 ore

L'home page contiene le informazioni più importanti ma consente, attraverso un menu orizzontale, il passaggio ad altre sezioni del giornale. I siti dei giornali sono aggiornati momento per momento. La griglia di impaginazione, tipicamente su tre colonne, sta diventando omogenea per tutti i quotidiani perché vi sono esigenze di ergonomia e usabilità che dettano i criteri di impaginazione.

### Gli aggregatori di news

Concentrano in un luogo solo titoli e sommari di contenuti su specifici interessi e temi provenienti da fonti diverse, e sono aggiornati di continuo. Le fonti continuano ad esistere, ma l'aggregatore ne semplifica l'uso e assume importanza cruciale andando a scovare nel web notizie che altrimenti sarebbero difficili da trovare.

Possono essere anche **tematici** e funzionano come un sito giornalistico; inoltre i temi possono essere individuati secondo i propri interessi.



### Informazioni e news: Newsmag.jp

Gli aggregatori offrono di solito un indice a tema ma è possibile indicare i propri interessi specifici, come grafica, design, fotografia, arte e cultura, ed essere aggiornati continuamente su quello che viene pubblicato sull'argomento nel mondo.



### Home page personali e weblog: Sette in condotta

Uno dei blog più frequentati dagli studenti.

Non consente agli utenti di intervenire con materiali propri, ma è solo l'autore che può pubblicarli.

### Grandi media

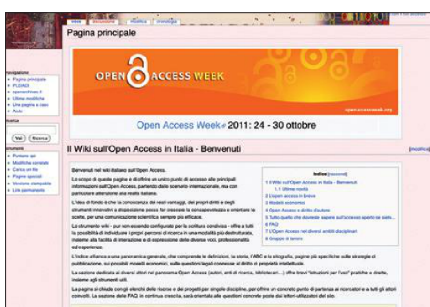
Hanno il problema di mantenere online il prestigio acquisito offline; sono lenti, strutturati in maniera complessa, poco sensibili ai cambiamenti, ricchi di contenuti, con modelli variabili; il contenuto è in competizione con il cartaceo/tv, ma consente di aumentare il numero dei lettori. Sono quelli per esempio dei principali quotidiani.

Ripreso e adattato da Mauro Boscarol.



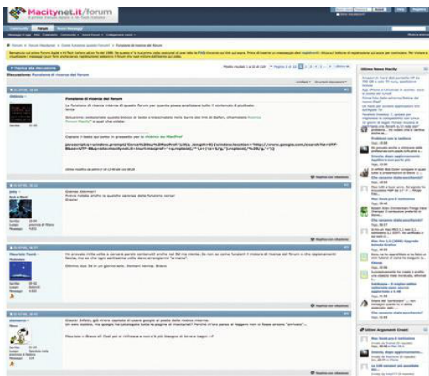
### Supporto alla vendita: Adobe

Sito molto ricco di contenuti, di notizie e di supporti tecnici e didattici. L'impostazione di base, semplice e rigorosa fa risaltare la ricchezza delle immagini, sempre molto curate.



### Home page del wiki sull'Open Access in Italia

Ogni persona iscritta al wiki può intervenire modificando i contenuti della pagina. Ogni comunità che utilizza un wiki per condividere le informazioni può assegnare ad ogni iscritto livelli diversi di intervento: lettura, modifica, editor...



## Forum

L'intestazione ha il logo del proprietario, strumenti di ricerca e un indice di navigazione. La pagina ha una struttura a due colonne con i contenuti al centro. In ogni discussione gli utenti possono intervenire con una replica che prevede l'inserimento della citazione del brano che si vuole commentare.



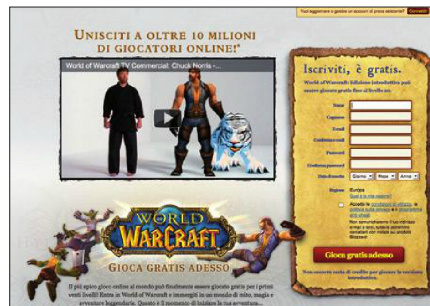
## Facebook

Il social network più diffuso, al momento, ha un'impostazione classica a tre colonne, contenuti al centro e accessori e banner ai lati, la barra di navigazione in alto con la ricerca. Al pie' di pagina, copyright, data e i link di navigazione.



## Community

Sito che raccoglie utenti con interessi comuni. Composto da rubriche, scambio di notizie e forum tematici. Di solito permettono la consultazione, ma richiedono una iscrizione per pubblicare interventi. Questo sito è una personalizzazione basata sul CMS Joomla.



## Giochi e comunità virtuali World of Warcraft

Attorno ai giochi si creano le comunità che dibattono sui giochi stessi. La grafica è coerente con l'ambiente di gioco, quindi gotica, fantascientifica, fantasy, storica, a seconda della tipologia.

importante con il committente ed una forma di controllo della facilità di lettura della pagina e dei suoi segnali di orientamento.

## Progettare la navigazione

Chi progetta una navigazione ipertestuale non lineare, come accade in un sito internet, dove si può passare liberamente da una pagina all'altra e da un livello all'altro senza seguire un percorso predefinito, deve costantemente offrire al navigatore segnali che lo informino sulla sua posizione. Deve mostrare dove si trova il visitatore in ogni momento, segnalare la sua **provenienza** e le possibili **destinazioni**.

I segnali per farlo possono essere di due tipi, e cioè grafici, con icone, finestre, puntatori o comunque basati su un sistema visivo, oppure sotto forma di scrittura, come **parole calde** o **link testuali**.

## I segnali di posizione

Indicano dove si è in un dato momento e sono:

- i titoli di pagina;
- gli effetti di evidenziazione dei sistemi di navigazione;
- i sistemi visivi di identità;
- i marchi.

## I segnali di provenienza

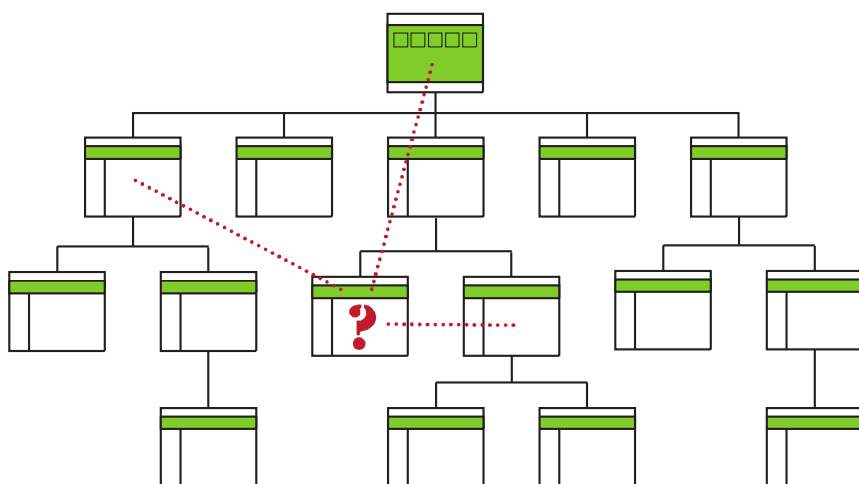
Indicano la strada percorsa, e sono:

- la lista delle pagine visitate in cronologia;
- i colori che evidenziano ciò che si è già visitato;
- i segnali che consentono di tornare alle pagine già visitate;
- il segnale di ritorno alla home page del sito.

## I segnali di destinazione

Mostrano dove ci si può dirigere, e sono:

- la tavola dei contenuti, o menu;
- i sistemi di navigazione che mostrano il percorso, o path, nella mappa del sito;
- i collegamenti esterni.



importante con il committente ed una forma di controllo della facilità di lettura della pagina e dei suoi segnali di orientamento.

## Progettare la navigazione

Chi progetta una navigazione ipertestuale non lineare, come accade in un sito internet, dove si può passare liberamente da una pagina all'altra e da un livello all'altro senza seguire un percorso predefinito, deve costantemente offrire al navigatore segnali che lo informino sulla sua posizione. Deve mostrare dove si trova il visitatore in ogni momento, segnalare la sua **provenienza** e le possibili **destinazioni**.

I segnali per farlo possono essere di due tipi, e cioè grafici, con icone, finestre, puntatori o comunque basati su un sistema visivo, oppure sotto forma di scrittura, come **parole calde** o **link testuali**.

## I segnali di posizione

Indicano dove si è in un dato momento e sono:

- i titoli di pagina;
- gli effetti di evidenziazione dei sistemi di navigazione;
- i sistemi visivi di identità;
- i marchi.

## I segnali di provenienza

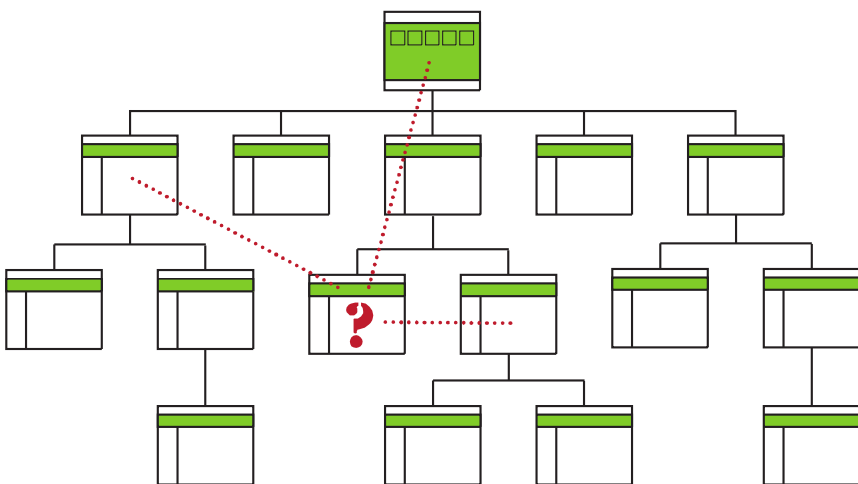
Indicano la strada percorsa, e sono:

- la lista delle pagine visitate in cronologia;
- i colori che evidenziano ciò che si è già visitato;
- i segnali che consentono di tornare alle pagine già visitate;
- il segnale di ritorno alla home page del sito.

## I segnali di destinazione

Mostrano dove ci si può dirigere, e sono:

- la tavola dei contenuti, o menu;
- i sistemi di navigazione che mostrano il percorso, o path, nella mappa del sito;
- i collegamenti esterni.





### Il menù o barra di navigazione

L'elemento standard dell'interfaccia di molti siti è il **menù**, che in genere si presenta come un elenco di voci disposte o in senso orizzontale in alto sulla pagina, la **barra di navigazione**, come nel sito della Apple, o sulla colonna laterale della pagina, come su Wikipedia. Tutte le pagine di un sito dovrebbero contenere il menù di navigazione collocato nello stesso punto e seguire lo stesso criterio di elencazione, altrimenti il navigatore perde l'orientamento.

Inoltre esistono alcune convenzioni, che sono entrate nell'uso standard, e l'infrazione delle abitudini può essere molto controproducente ai fini della semplicità d'uso: la disposizione verticale della pagina, la posizione delle barre di navigazione in alto o sulla colonna, mai sotto, la sottolineatura o il colore blu standard dei link. Per esempio è fuorviante usare un testo sottolineato solo per fini decorativi senza link.

### Le immagini per il web

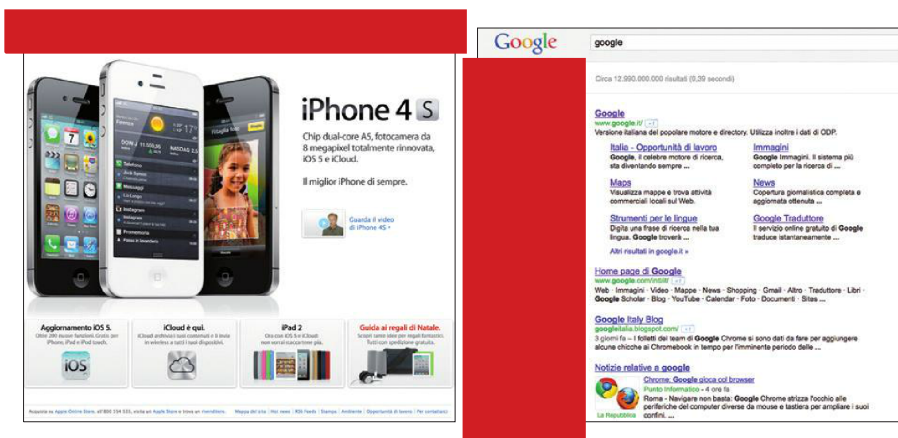
Una pagina per il web può contenere più immagini di quante si riescano a individuare considerando gli elementi leggeri come righe, intestazioni, piccoli pulsanti o accessori alla progettazione.

Le immagini importanti, legate al testo, che dovrebbero essere leggere e di dimensioni ridotte, hanno la funzione di rimarcare il cambiamento di pagina, o di argomento, e di fare della lettura un'esperienza più varia e piacevole.

Il lettore in genere preferisce una pagina con figure ad una di solo testo. Il peso dell'immagine, in termini di bit, è importante perché condiziona il tempo di caricamento e visualizzazione della pagina, e occorre tener presente che una pagina internet dovrebbe poter essere universalmente accessibile, quindi non solo in luoghi dove le linee sono veloci.

### GIF, JPEG e PNG

Le GIF sono immagini a 256 colori che corrispondono nelle palette dei software ai "colori per



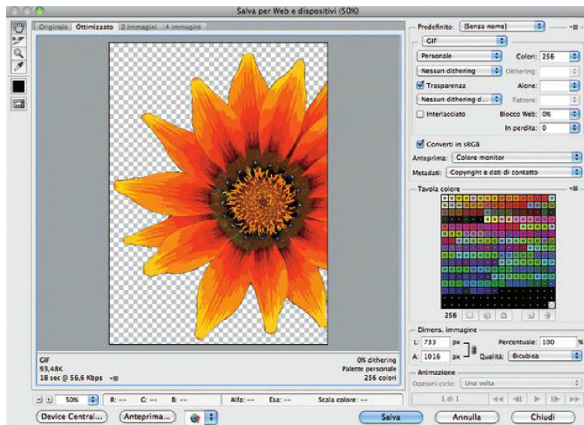
### Barre di navigazione

Orizzontale sul sito di Apple, verticale sul sito di Google.

il web” e possono essere resi trasparenti: un colore può essere forato per lasciar vedere il fondo. I JPEG sono immagini a milioni di colori, che non si possono né animare né rendere trasparenti, ma riescono ad assicurare una buona qualità ad un peso abbastanza contenuto: si usano soprattutto per le fotografie.

Il formato PNG supporta milioni di colori

ed una trasparenza graduale per ottenere effetti morbidi. Conserva inoltre i dati originali delle immagini, cosa che i formati GIF e JPEG non fanno, come i livelli, i vettori, i colori, gli effetti e le ombreggiature; quindi tutti gli elementi sono completamente modificabili in qualunque momento.



### Preparare le immagini

Photoshop e Illustrator, come gli altri software di disegno, hanno strumenti che permettono di regolare il salvataggio delle immagini in formato GIF, JPG o PNG, consentendo di graduare il livello di compressione e di conseguenza anche il peso dei file.