

## 1. INTRODUZIONE

Chi scrive e chi legge questo libro, pur vivendo lo stesso periodo storico e utilizzando le stesse tecnologie, appartiene a due community diverse che potremmo definire di:

- nativi analogici;
- nativi digitali.

I due gruppi sono caratterizzati da diversa abilità e predisposizione nei confronti delle tecnologie attuali e future.

Inviare e ricevere mail su notebook o mms su smartphone, taggare le foto degli amici su Facebook, salvare immagini sul desktop magari trasmesse tramite bluetooth, cercare una parola con Google e fare il download di una canzone da riascoltare poi su lettore mp3 o iPod, giocare con una playstation o sfogliare un e-book sono solo alcune delle azioni che i nativi digitali fanno ogni giorno.

Se sei nato dopo il 1990 sei un nativo digitale: probabilmente svolgi quotidianamente le azioni descritte, senza ricordare il momento della nascita delle tecnologie su cui si basano.

Al contrario, i tuoi insegnanti e i tuoi genitori appartengono alla community dei *nativi analogici*, detti anche *immigrati digitali*, nati e cresciuti con le tecnologie tradizionali e lentamente inseriti nella realtà digitale.

La tecnologia segna un limite generazionale influenzando i normali processi di apprendimento e le stesse modalità comunicative.

Il *nativo digitale* si sente parte della tecnologia, non la vive come uno strumento diverso da sé, la considera parte integrante della propria capacità di risolvere un problema.

Un *immigrato digitale* fatica a utilizzare contemporaneamente più strumenti perché non riesce a considerarli come unico set di risorse in interazione tra loro: ne usa una alla volta, solitamente quella che conosce meglio. Mostra anche una certa riluttanza a cambiare modello di cellulare o versione di software perché spaventato dalle incognite legate alle nuove funzionalità.

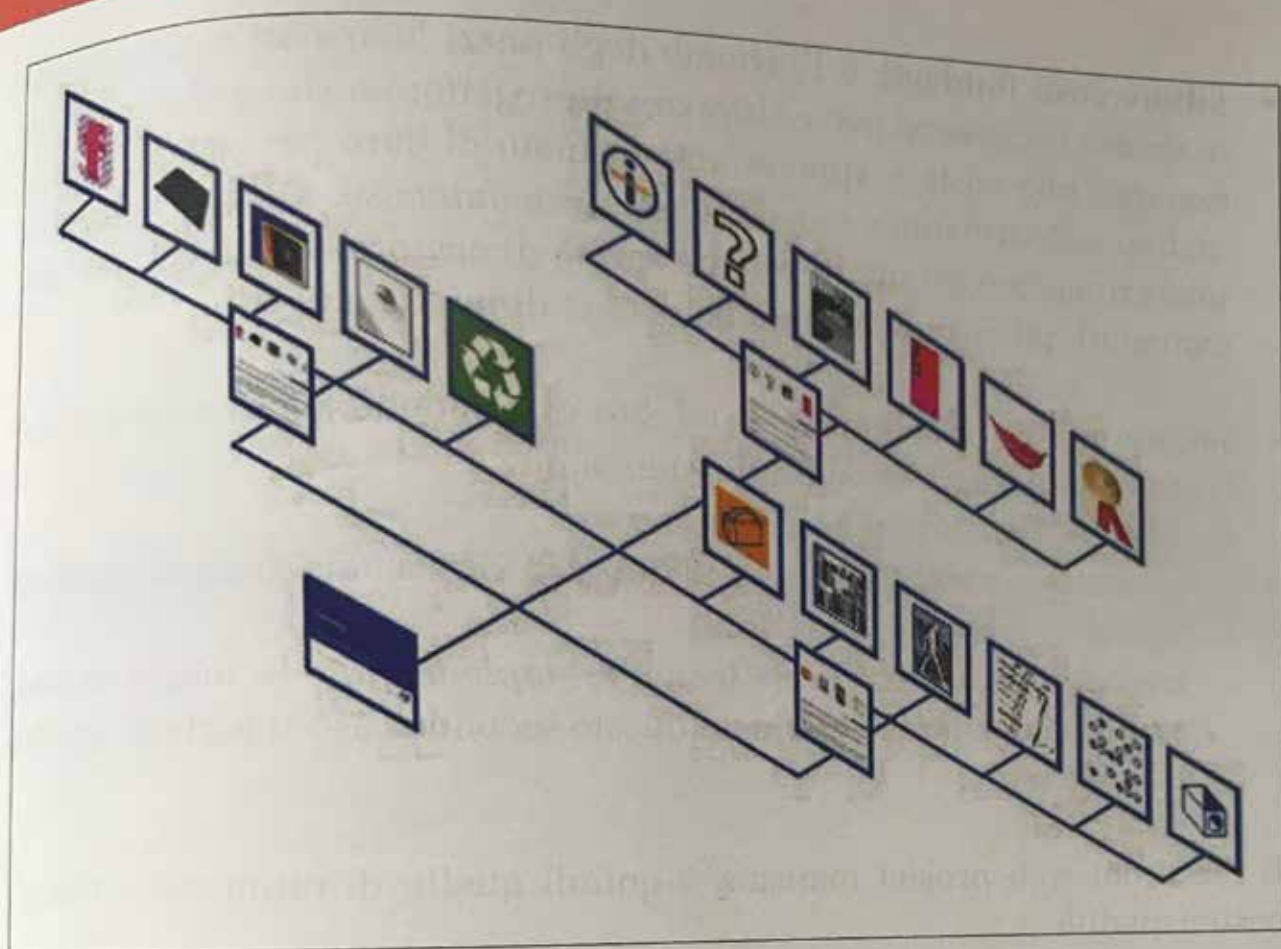
Il *nativo digitale* è aperto a qualsiasi novità, rinnova e integra continuamente gli strumenti di cui dispone. Il criterio con cui affronta i problemi è molto diverso dall'*immigrato digitale*, il suo modo di pensare in maniera non sequenziale, lo porta a mettere al centro il problema e a decidere di volta in volta la tecnologia o il mix di strumenti necessari per arrivare alla soluzione.

I nativi digitali sono i professionisti del web di domani. Questo capitolo è rivolto a loro, alla loro innata capacità di affrontare e proporre il "nuovo" nella progettazione grafica e nelle forme di comunicazione del futuro.

### 1.1. Il World Wide Web

Il *web* è una rete virtuale che permette il collegamento ipertestuale di documenti multimediali rendendo le informazioni accessibili a un pubblico di utenti/navigatori sparsi in tutto il mondo.

Visualizzazione  
della mappa di



Questi documenti multimediali sono costituiti da *pagine web*, strutturate intorno a una pagina iniziale, detta *home page*, che diventa il fulcro della navigazione.

Un insieme coerente di *pagine web* collegate tra loro e articolate attorno alla stessa *home page* costituisce il *sito web*.

Il web è quindi un enorme archivio composto da un'infinità di siti collegati in rete.

Costituisce un nuovo orizzonte tecnologico capace di aprirsi a nuove modalità comunicative e offre nuovi spazi operativi sia per lo sviluppo tecnologico sia per la formazione di nuove professionalità.

## 2.1. Flusso di lavoro di un progetto web

Tutte le fasi del progetto per il web sono caratterizzate da precisi documenti. Ogni documento deve essere condiviso e approvato dal cliente onde evitare possibili fraintendimenti o perdite di dettagli importanti.

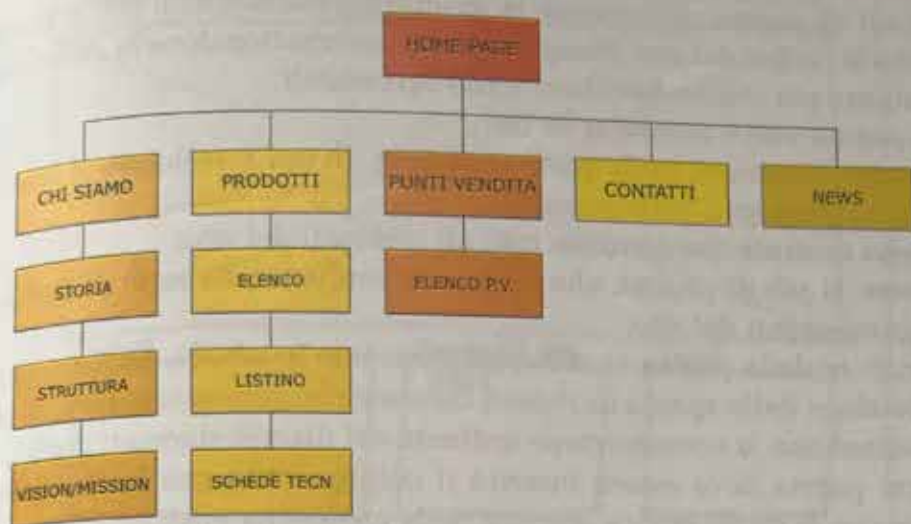
Per meglio identificare il flusso di lavoro possiamo suddividere l'attività in tre fasi:

- La fase **pre-progettuale** comprende:
  - la raccolta del brief;
  - l'analisi e il benchmarking;
  - lo sviluppo del documento guida nei diversi aspetti anche tecnici.La fase termina con l'*approvazione* del documento guida.
- La fase **progettuale** vede impegnate le figure professionali con le competenze necessarie alla realizzazione del sito nel suo:
  - sviluppo grafico;
  - sviluppo tecnico di stesura dei codici di programmazione;
  - la messa online e il test del sito per la sua usabilità e accessibilità.La fase termina quando il sito riceve l'approvazione in ogni ambito.
- La fase di **promozione** del sito richiede lo sviluppo di tecniche di web marketing per stimolare l'attenzione dei possibili utenti. La fase necessita dell'approvazione di un apposito budget per la campagna promozionale online o offline al termine della quale vi è la *chiusura del progetto*.

Analizziamo la sequenza delle fasi:

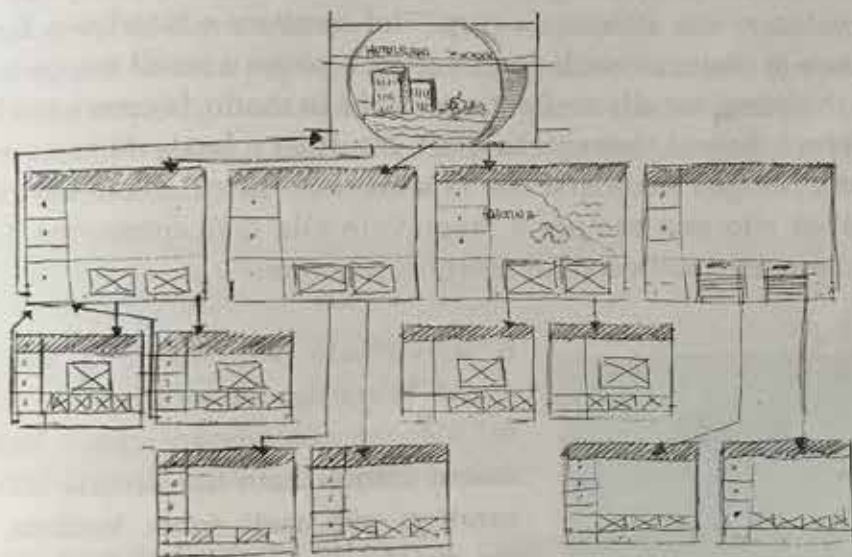


Un'altra modalità di rappresentazione potrebbe essere un diagramma ad albero:

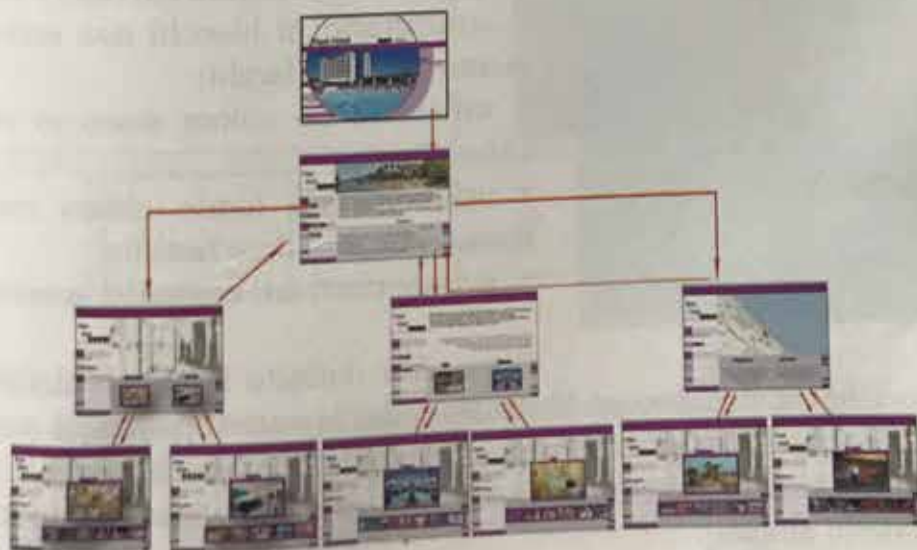


Architettura della mappa:  
schema di navigazione ad  
albero verticale e orizzontale.

Se è il caso, è anche possibile visualizzare il percorso interattivo su carta.



Visualizzazione dei  
collegamenti tramite bozzetti a  
mano.



Visualizzazione dei  
collegamenti tramite  
realizzazione con immagini.

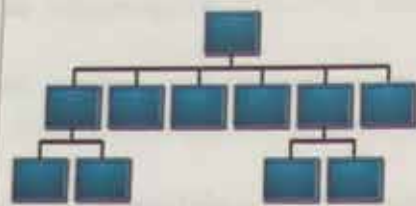
## MAPPA DI UN SITO, SVILUPPO GRAFICO, LAYOUT

Il primo passo da compiere, anche in progetti web di piccola portata, è lo sviluppo della *mapa del sito*.

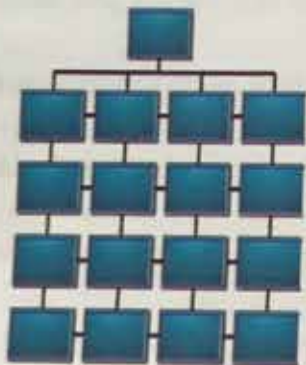
È necessario definire la struttura del sito individuando l'articolazione dei collegamenti ipertestuali tra le diverse pagine, visualizzando la tipologia di navigazione da sviluppare.

È possibile creare diversi tipi di collegamenti:

- percorso sequenziale, con una sola direzione di collegamento;
- struttura ad albero orizzontale, con i contenuti che si presentano a un primo livello di profondità;
- struttura ad albero verticale, che si articola invece in profondità;
- struttura a grafo, che propone molteplici percorsi senza organizzazione gerarchica delle pagine.



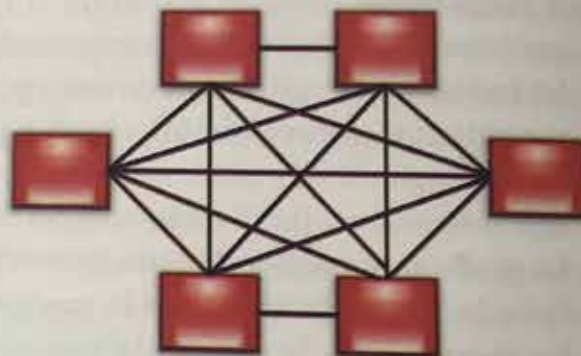
COLLEGAMENTO AD ALBERO ORIZZONTALE



COLLEGAMENTO AD ALBERO VERTICALE



COLLEGAMENTO IN SEQUENZA



COLLEGAMENTO A GRAFO

La mappa può essere rappresentata graficamente o testualmente.

Vediamo uno schema classico:

- **Home Page**
- **Chi siamo**
  - Storia dell'azienda
  - Struttura dell'azienda
  - Vision e mission
- **Prodotti**
  - Elenco prodotti
  - Listino prezzi
  - Scheda tecnica di prodotto
- **Punti vendita**
- **Contatti**
- **News**

Il W3C, World Wide Web Consortium, è un organismo internazionale nato con questa finalità: definire una serie di standard, linee guida e protocolli comuni, al fine di permettere lo sviluppo del web garantendo la massima diffusione, accessibilità e fruibilità da parte degli utenti.

Lo standard nasce come minimo comune denominatore condiviso dalle tecnologie di tutti gli utenti del web, in grado di garantire a tutti la fruizione della rete.

L'elaborazione degli standard non parte dalle ultime versioni dei programmi e dalle ultime tecnologie, ma al contrario considerando che il fruitore possa avere un deficit non solo tecnologico, ma anche di tipo cognitivo e fisico.

Il W3C fornisce una serie di indicazioni nei diversi ambiti che coinvolgono lo sviluppo del web come:

- la progettazione;
- i linguaggi di programmazione (html, css, swg ecc.);
- l'architettura;
- i servizi;
- i dispositivi;
- i browser.

Il linguaggio html è quindi uno degli standard del W3C.