

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.

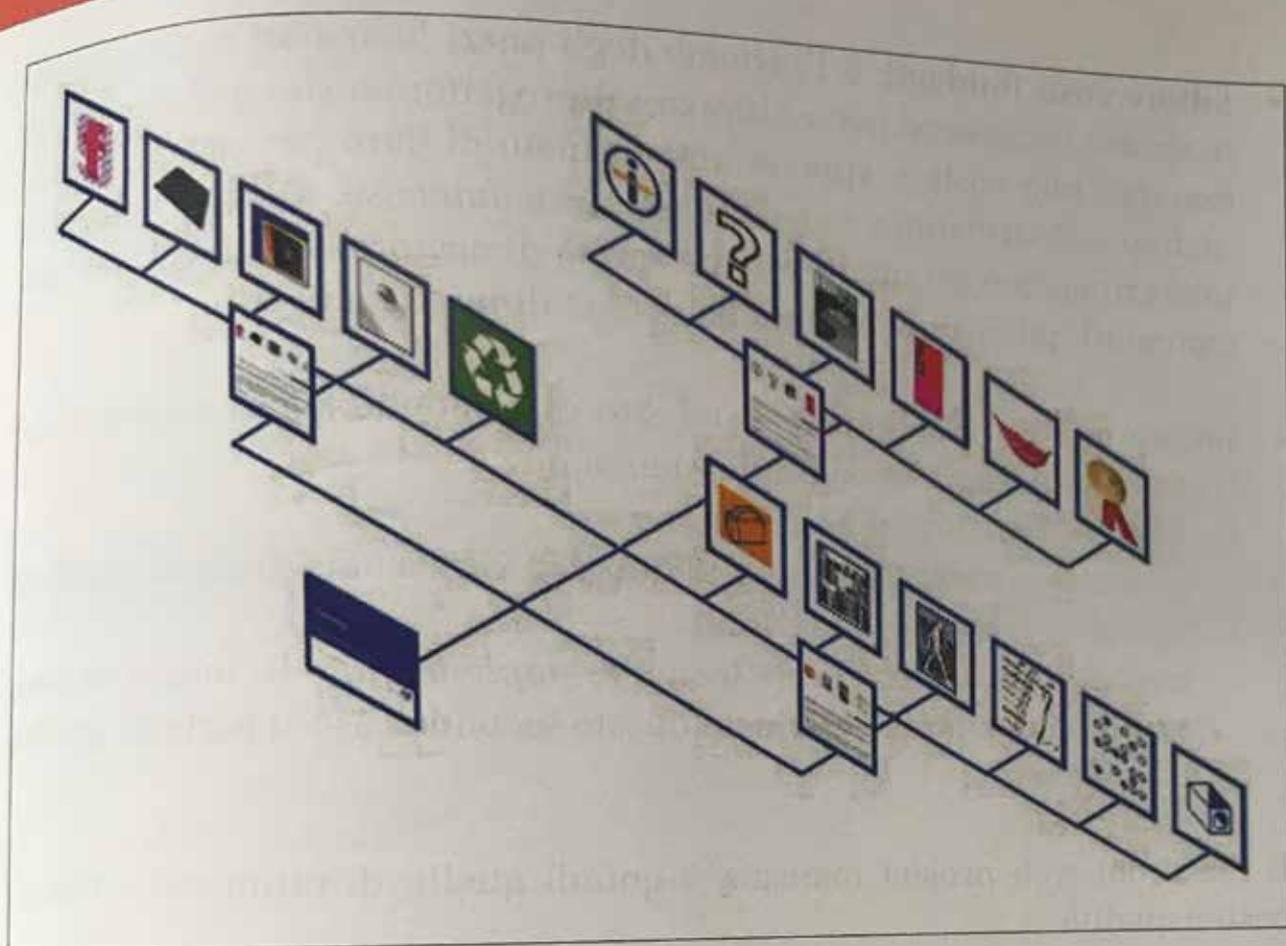
Un *immigrato digitale* fatica a utilizzare contemporaneamente più strumenti perché non riesce a considerarli come unico set di risorse in interazione tra loro: ne usa una alla volta, solitamente quella che conosce meglio. Mostra anche una certa riluttanza a cambiare modello di cellulare o versione di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

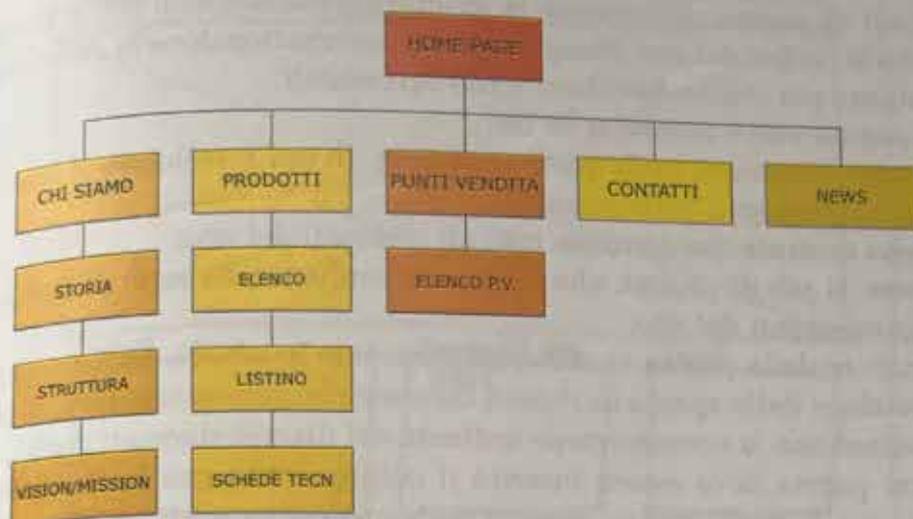
- La fase **pre-progettuale** comprende:
 - la raccolta del brief;
 - l'analisi e il benchmarking;
 - lo sviluppo del documento guida nei diversi aspetti anche tecnici.La fase termina con l'*approvazione* del documento guida.
- La fase **progettuale** vede impegnate le figure professionali con le competenze 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:



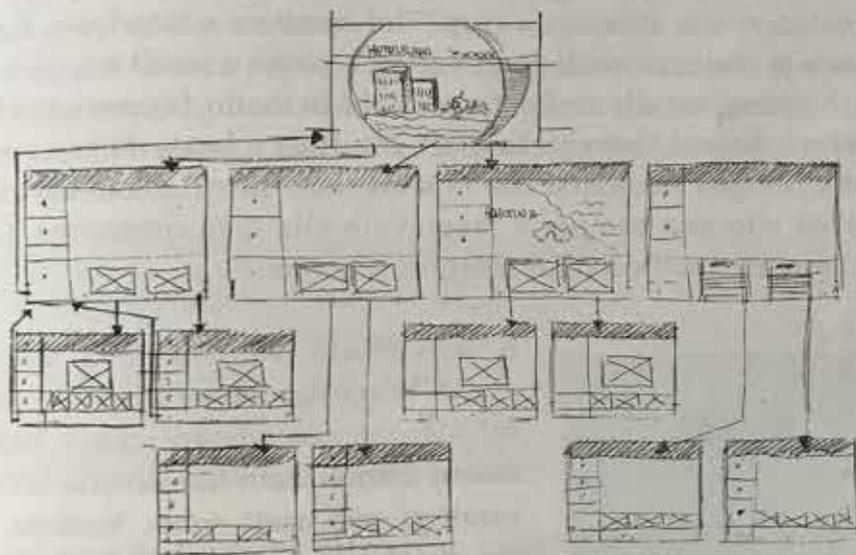
Le fasi del progetto.

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

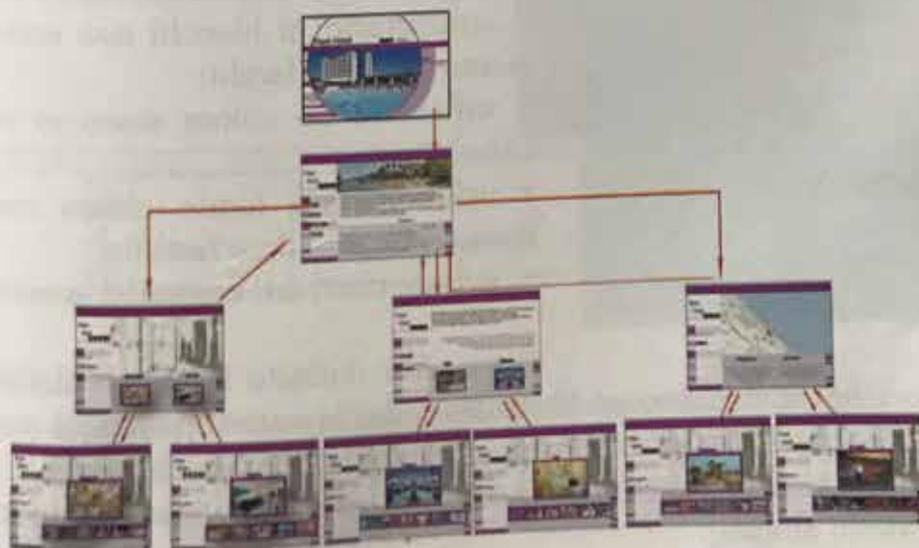


Architettura della mappa:
schema di navigazione ad
albero verticale e orizzontale.

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.

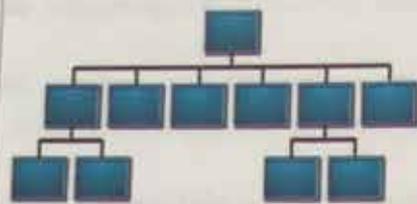
MAPPA DI UN SITO, SVILUPPO GRAFICO, LAYOUT

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

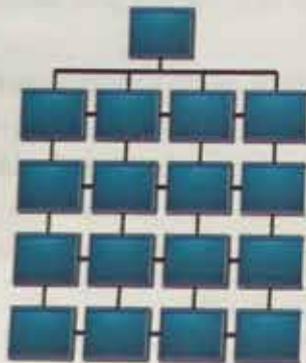
È necessario definire la struttura del sito individuando l'articolazione dei collegamenti ipertestuali tra le diverse pagine, visualizzando la tipologia di navigazione da sviluppare.

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.



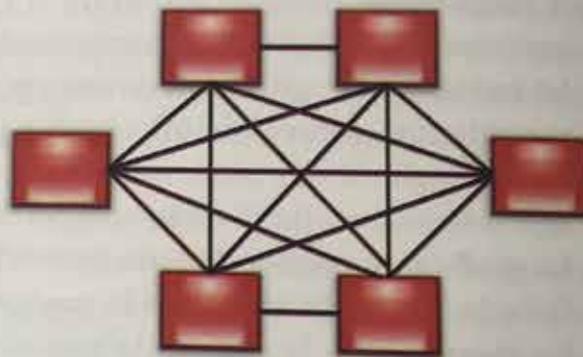
COLLEGAMENTO AD ALBERO ORIZZONTALE



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.