

Progettare un Iper testo

La progettazione di un ipertesto

La progettazione di un ipertesto (ovvero di un sito web) avverrà in base a:

- l'argomento da trattare
- lo scopo del sito
- il target ovvero l'utenza finale

E' importante come comunicare i contenuti e sviluppare un'interfaccia utente appropriata.

Il Progetto

Passi da compiere nella progettazione e costruzione di un sito web:

1. raccolta e preparazione del materiale (i dati);
2. progetto della struttura di navigazione (struttura cognitiva);
3. organizzazione della struttura della directory (files e cartelle);
4. progetto dell'interfaccia utente (layout della pagina);
5. costruzione delle pagine web.

1. raccolta e preparazione del materiale (i dati) 1/3

preparazione dei dati: **i testi**

< **acquisizione** >

- da programmi di video-scrittura (o Word processor, come Microsoft Word, etc.);
- tramite lo Scanner da fonti esterne (libri, riviste, etc.);
- scritti direttamente con programma di editing HTML;

< **correzione dei testi** >

- correzione degli eventuali errori fatti durante la battitura o nel processo di riconoscimento automatico dei caratteri;

< **formato** >

- solo testo

1. raccolta e preparazione del materiale (i dati) 2/3

preparazione dei dati: **le immagini**

< **acquisizione** >

- acquisizione tramite lo Scanner
- riversamento da supporto (CD-ROM)

< **elaborazione delle immagini** >

- dimensioni: riduzione delle dimensioni in relazione a
 - comprensibilità dell'immagine;
 - grandezza del file in Kb;
- risoluzione: riduzione alla risoluzione dello schermo = 72 dpi;

1. raccolta e preparazione del materiale (i dati) 3/3

... < elaborazione delle immagini >

- colori: numero di colori da cui dipenderà il formato del file:
 - RGB, a migliaia di colori (32bit)
 - SCALA DI COLORE, a 256 colori o toni di grigio (da 8bit a 2bit)
 - BIANCO E NERO, solo 2 colori (1bit) altre regolazioni: luminosità/contrasto, tonalità, etc.

< formati >

- **JPG** per le immagini con migliaia colori (fotografie, etc.).
- **GIF** immagini con pochi colori (disegni, schemi etc.)

2. progetto della struttura di navigazione (struttura cognitiva) 1/2

- creazione di una home page, ovvero di una pagina indice, e della suddivisione degli argomenti da trattare nelle pagine successive



2. progetto della struttura di navigazione (struttura cognitiva) 2/2

- definizione della struttura di navigazione, e quindi dei collegamenti ipertestuali (LINKS), tra le varie pagine
ad esempio:



**struttura
gerarchica
ad albero**



**struttura
a rete**

- è consigliabile una struttura che riassume le caratteristiche sia di quella ad albero che di quella a rete, consentendo
 - riconoscibilità del percorso fatto;
 - libertà nella navigazione;

3. organizzazione della struttura della directory (files e cartelle)

- dividendo i files HTML dalle immagini, queste ultime, se numerose è bene suddividerle ulteriormente nelle 2-3-n... cartelle degli argomenti principali.
- questa suddivisione aiuterà in seguito nell'orientarsi mano a mano che i dati aumentano;

NB: per una **maggiore compatibilità** dei documenti con i vari sistemi operativi (MacOS, Windows, etc.) è bene che **il nome dei file NON SUPERI gli 8 caratteri**, evitando anche l'uso di caratteri speciali (spazi, accenti, etc.).

4. progetto dell'interfaccia utente (layout della pagina)

- organizzazione dei contenuti e della grafica all'interno di una pagina tipo (sistemazione di banner, icone, immagini, corpi testo, link interni e indirizzi www esterni, e-mail, etc.);

5. costruzione delle pagine web

- usando un programma per la creazione di pagine HTML

Scrivere per il web

Leggere sul monitor è più faticoso che su carta.

- La risoluzione è bassa
- La lettura è più lenta del 25%

Conseguenza

- Gli utenti del web non leggono, ma scorrono il testo alla ricerca di frasi o parole che attirino la loro attenzione (79%)

Scrivere per il web “il contenuto”

“Il web è il regno della concretezza e della concisione”, alcuni consigli:

- scrivere la quantità di informazione necessaria
- mettere i concetti più importanti in cima
- scrivere in maniera giornalistica, i dettagli vanno aggiunti in seguito
- dedicare un periodo per ogni concetto
- disporre i concetti per cercare la forma di comunicazione più efficace

Scrivere per il web “lo stile”

***“il web vuole una scrittura pratica”,
conviene:***

- togliere tutte le parole superflue
- essere oggettivi, concisi e precisi: esprimere in maniera diretta i contenuti
- essere divertenti, ovvero brillanti evitando frasi che abbiano tutte la stessa cadenza
- curare la scorrevolezza, evitando periodi articolati

Scrivere per il web “espedienti visivi”

***“il processo di estrazione del significato è ostacolato da una cattiva percezione”,
alcuni espedienti:***

- spezzare i periodi lunghi
- evidenziare le parole chiave
- non utilizzare una colonna di testo troppo larga
- utilizzare elenchi numerati o con puntatore
- colori che assicurino un buon contrasto
- utilizzare un carattere tipografico standard

Usabilità

Usabilità

L'usabilità è quella proprietà di un sito web che lo rende "facile" da navigare e usare.

I principali attributi dell'usabilità

1. Utilità
2. Facilità di apprendimento
3. Efficienza
4. Facilità di ricordo
5. Quantità di errori
6. Soddisfazione

In pratica si tratta
di fidelizzare
l'utente

Il presupposto dell'usabilità

Il punto di vista dell'utente è la prima cosa di cui tenere conto nella progettazione e produzione di un sito web.

Un sito pubblicato e pubblicizzato non funziona quando:

- Dopo il lancio iniziale si verificano consistenti perdite di traffico
- I visitatori restano pochi secondi nella home poi lasciano il sito senza visitarlo in profondità
- I visitatori non tornano, le statistiche dicono che nel nostro sito non ci sono visitatori abituali
- Nella parte di e-commerce gli acquisti sono scarsi
- C'è un forte abbandono dei carrelli di spesa

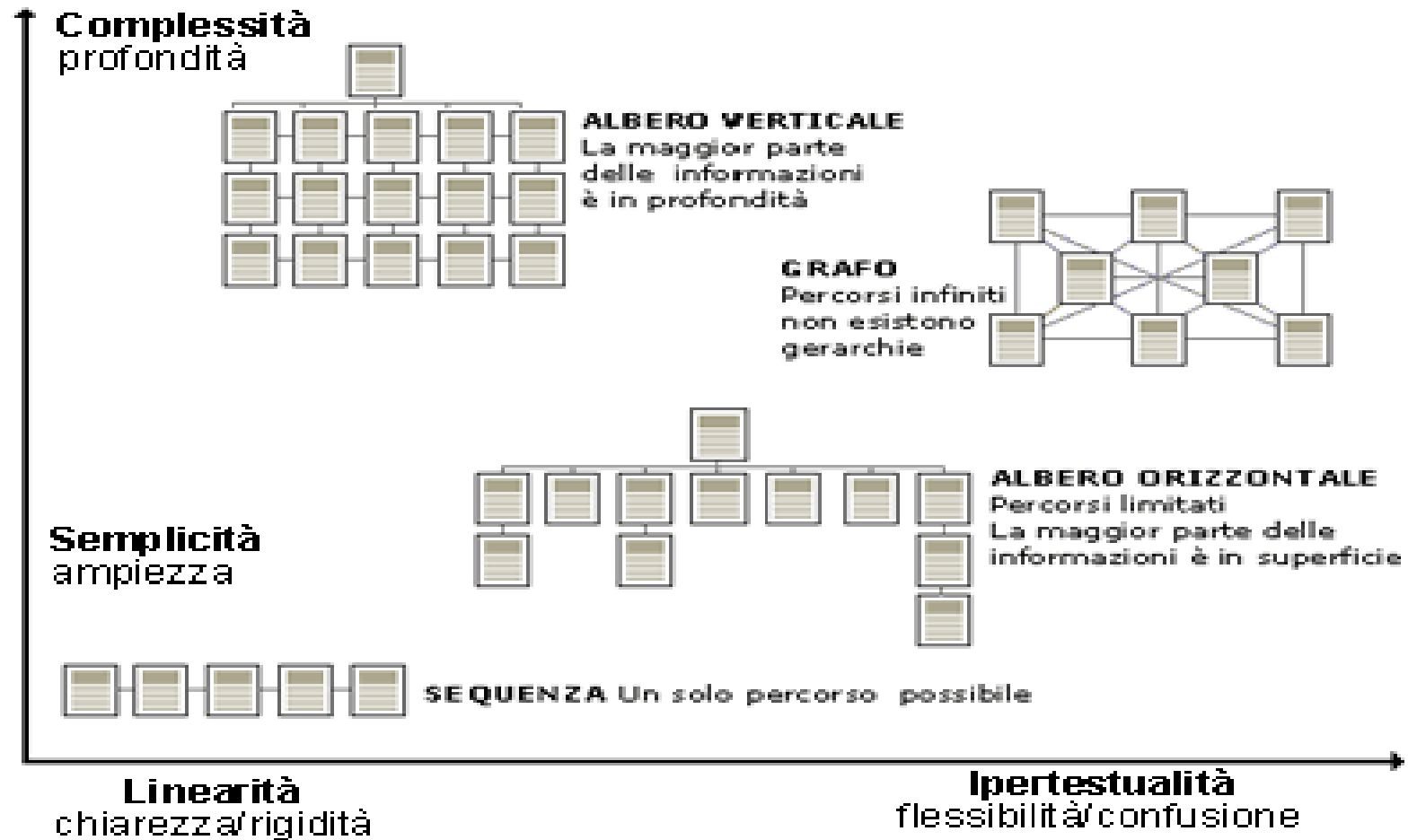
Cose da evitare

- Gif animate
- Sfondi psichedelici
- Bottoni di tutti i colori
- Musica
- Interfacce misteriose
- Caricamenti lenti
- Uso smodato delle tecnologie
- Home pages per Browser specifici
- Pop-up Windows

Linee guida sull'usabilità

- **Un sito deve essere leggero**
(Caricamento veloce)
- **Un sito deve essere accessibile**
(Significa non lasciare fuori nessuno)
- **Un sito può crescere**
(Quindi facilmente modificabile, meno grafica e più testo html)

Dal testo all'Iper testo



Accessibilità

Accessibilità

"Un contenuto è accessibile quando può essere usato da chiunque".

Due quindi gli elementi fondamentali dell'accessibilità:

1. l'attenzione ai problemi di accesso al Web dei disabili;
2. l'attenzione a garantire l'universalità dell'accesso, ovvero a non escludere nessuno: non solo i disabili in senso stretto, ma anche chi soffre di disabilità temporanee, chi ha attrezzature obsolete, chi usa sistemi poco comuni, chi dispone di connessioni particolarmente lente.

Le linee guide W3C

Una sezione del W3C, che si chiama Web Accessibility Initiative (WAI), definisce le raccomandazioni (WCAG) e le priorità da raggiungere.

Le stesse raccomandazioni vengono richiamate nel Regolamento di attuazione previsto dall'art. 10 Legge n. 4 del 9 gennaio 2004 "disposizioni per favorire l'accesso dei soggetti disabili agli strumenti informatici"

<http://www.pubbliaccesso.gov.it>

Le raccomandazioni - obiettivo 1

Obiettivo 1: assicurare una trasformazione gradevole della pagina

- separare la struttura dalla presentazione del documento (vedremo in seguito che cosa significa)
- fornire equivalenti testuali per i contenuti grafici e multimediali
- creare alternative equivalenti per i contenuti che si rivolgono ad un solo canale sensoriale (la vista o l'udito)
- non progettare per uno specifico tipo di hardware
- non affidare le informazioni esclusivamente al colore

Le raccomandazioni - obiettivo 2

Obiettivo 2: rendere i contenuti comprensibili e navigabili

- fornire informazioni contestuali e di orientamento
- fornire chiari meccanismi di navigazione
- rendere i documenti il più possibile chiari e semplici

Le priorità ed i bollini

Le raccomandazioni hanno tre livelli di priorità, in particolare quelle con:

- Priorità 1 **devono** essere soddisfatte

Non soddisfarli implica che alcuni gruppi di utenti non saranno in grado di accedere ai contenuti presenti nelle pagine web.



- Priorità 2 **dovrebbero** essere soddisfatte

In caso contrario uno o più gruppi di utenti troveranno difficile accedere ai contenuti delle pagine.



- Priorità 3 **possono** essere soddisfatte

Non rispettarli non implica nessun ostacolo all'accessibilità.



Usabilità ed Accessibilità

Lo scopo dell'usabilità è quello di studiare l'**interazione** tra l'utente e il sito con l'obiettivo di mettere in luce gli ostacoli che di volta in volta si frappongono ad un uso **efficace, efficiente e soddisfacente**.

La **sovrapposizione** tra gli obiettivi dell'usabilità e quelli dell'accessibilità si verifica per quelle raccomandazioni che puntano a **migliorare** l'accessibilità dei contenuti

I beneficiari

I primi beneficiari sono le persone affette da alcune **disabilità permanenti**:

- la **cecità**
- l'**ipovisione**
- la **cecità ai colori**
- la **sordità**
- la **manca**nza o la **paralisi** degli arti superiori
- la **dislessia**
- l'**epilessia**
- il **ritardo mentale**

Altre categorie d'utenti

- Persone con **normali problemi della vista**
- Persone **anziane** e/o dotate di **scarsa o nulla preparazione informatica**
- Persone di **livello culturale basso o bassissimo**
- Persone che **parlano un'altra lingua**
- Persone che usano **software obsoleti**
- Persone che dispongono di **hardware obsoleto e connessioni lente**
- Persone che usano **sistemi e periferiche poco comuni**
- Persone che si collegano in **condizioni ambientali difficili**
- Indicizzatori automatici (chiamati “robot” o, in inglese, “spider”) provenienti da **motori di ricerca**

Separare il contenuto dal design

La **separazione** del contenuto del documento dalla sua presentazione consente ai dispositivi automatici di riconoscere ed interpretare i contenuti.

Utilizzare i fogli di stile (CSS) consente di:

- ridurre il **peso della pagina**
- specificare una serie di **presentazioni alternative**
- ottenere un **codice HTML più lineare e pulito**

L'uso del colore

- Assicurarsi che tutte le informazioni veicolate per mezzo del colore siano disponibili anche senza colore, per esempio attraverso il contesto o la marcatura.
- Assicurarsi che le combinazioni di colore di primo piano e di sfondo forniscano un contrasto sufficiente quando viste da qualcuno affetto da deficit percettivi dei colori o quando viste su uno schermo in bianco e nero.

L'uso dei testi alternativi



- Tutto ciò che non è testo in una pagina web **deve** essere accompagnato da un'opportuna alternativa testuale.
- Chi naviga con un browser testuale o con un sintetizzatore vocale non può vedere le immagini: la comprensione di una pagina web contenente immagini sarà tanto maggiore quanto più sono validi i testi alternativi eventualmente presenti.

Come scrivere testi accessibili

Alcuni consigli per scrivere testi accessibili:

- Scrivere per farsi capire
- Usare il linguaggio più adatto all'argomento ed al pubblico di riferimento
- Correggere gli errori grammaticali e sintattici
- Definire i termini tecnici adoperati
- Usare gli elementi strutturali di (X)HTML per evidenziare la struttura logica dei contenuti
- Fornire la forma estesa di abbreviazioni ed acronimi
- Segnalare i cambi di lingua
- Ridurre al minimo l'uso di parole non italiane

Validare l'accessibilità

- Realizzare siti ad elevata accessibilità richiede che si usi **codice (X)HTML e CSS valido**, ovvero scritto nel rispetto dei relativi standard definiti dal W3C.
- Il controllo della validità del codice (X)HTML e CSS può essere effettuato automaticamente, ricorrendo ad appositi software, come il "MarkUp Validation Service"  oppure il "CSS Validator"  presenti sul sito W3C.

Grazie.

