

# **Web Design**

Progettazione per il World Wide Web

# MUSEUM OF THE MOVING IMAGE



BECOME A MEMBER  
RECEIVE OUR WEEKLY E-MAIL  
CONTACT INFORMATION

**SPECIAL EVENT: AN EVENING  
WITH JIM JARMUSCH**

Thursday, April 23 at NYU

**'ADORATION' PREVIEW SCREENING  
ATOM EGOYAN IN PERSON**

Monday, April 27

SPECIAL  
EVENTS



PLEASE  
DONATE!

ABOUT

EXPANSION

CALENDAR

EXHIBITIONS

WEB  
PROJECTS


EDUCATION

COLLECTION

SUPPORT US

© 2009 Museum of the Moving Image.

Above left: Crouching Tiger, Hidden Dragon

Microsoft®  
**Silverlight™**[HOME](#) [GET STARTED](#) [SHOWCASE](#) [LEARN](#) [COMMUNITY](#) [FORUMS](#)[RSS](#) **GoDiagram**  
Diagramming components**TRY IT NOW!**  
**FREE TRIAL**  
With full support!**Light up the Web.** A showcase of next generation experiences using Silverlight.

### SEAT Exeo Launch eMagazine

SEAT has created an eMagazine to support the launch of new model Exeo. Metia developed the eMagazine using their PageLife platform. This is the first time that Silverlight technology has been used to deliver this type of solution for a major brand.

[See It](#)[See More...](#)

## Microsoft® Silverlight™

Microsoft Silverlight is a free framework empowering you to build new types of applications for the Web regardless of target platform or browser, using all the familiar features, languages and tools of the .NET framework. [Learn why Silverlight is right for your business.](#)



### Silverlight CTPs

Grid, Tree, Menus, Editors,  
TileView, Tag Cloud, More!

Get them for FREE now

**Infragistics**

## NEWS



### [New Silverlight Videos on Themes](#)

Apr 22

Todd Miranda demonstrates how to [create](#) and [modify](#) themes. Watch this and other [Silverlight](#)

## LATEST BLOGS



### [Silverlight out-of-browser apps: Network Awareness](#)

1 day, 6 hours ago by *Even a chimp can write code*

There will be times when your Silverlight app is

Microsoft®  
**Silverlight™**





**You are powerful**

Your voice can make  
a difference

Give your voice to the  
Amnesty Movement

**SIGN UP**

What everyone's doing right now

**21342** actions so far

All



Sign up to Protect  
The Human



La progettazione **Web** è una disciplina complessa, che richiede un bagaglio di competenze enorme, a cavallo di molti curriculum di studi. Chiunque voglia lavorare con la Rete deve essere pronto a mettere in discussione molte delle sue convinzioni e a sviluppare molte nuove competenze, che lavori nel campo grafico, informatico o della produzione di contenuti. Il **Web** è un ambiente multidisciplinare in cui non ha più significato operare per compartimenti stagni: programmazione, contenuti, grafica, comunicazione non hanno più alcun senso come momenti e come competenze separate, ma solo come parti integranti, e comunicanti, di un tutto.

Tratto da “Web usability” di Jakob Nielsen  
Apogeo Editore, 2000

Google Libri

Se davvero questo Web deve essere il punto di svolta con cui iniziare il prossimo stadio nell'evoluzione economica, culturale e sociale, allora forse sarebbe ora che tutti quanti la smettessimo di fissare gli alberi e dessimo un'occhiata alla foresta che ci circonda.

**Il web design,**

letteralmente **progettazione per il world wide web,**

è un'espressione inglese utilizzata anche nella lingua italiana per indicare

**progettazione tecnica, strutturale e grafica di un sito web**



La figura professionale dell'addetto alla progettazione per il web, il **web designer**, nata con lo svilupparsi del World Wide Web.

Il web designer deve avere varie competenze che vanno dallo studio del singolo elemento alla complessità del progetto, ed avere competenze di usabilità ed accessibilità.

La realizzazione di un sito web è un'operazione che coinvolge e fonde diverse competenze: il prodotto finale deve essere gradevole, di facile esplorazione, presentare in maniera chiara i propri contenuti ed essere utilizzabile in sicurezza e con semplicità.

Risolvere tutti questi problemi coinvolge, oltre al web designer, molteplici figure professionali, sebbene non tutte siano ancora ben delineate.

Il lavoro del web designer comprende capacità di

progettazione,

sintesi,

gusto estetico (look and feel) e creatività,

studio dell'interattività dei siti internet,

usabilità

e accessibilità per consentirne un accesso uniforme,

nonché visibilità

e diffusione tramite canali internet quali social network, circuiti pubblicitari, motori di ricerca, e così via.



Conoscenze minime basilari di un web designer devono essere: graphic design e comunicazione, interfaccia e psicologia dell'utente, il linguaggio specifico del web, ovvero (X)HTML, CSS e conoscenze di programmazione e animazione (PHP, ASP, FLASH, XML, Javascript, ecc.), che consentono una maggiore interattività dei siti, web marketing, funzionamento dei motori di ricerca e ottimizzazione.

I siti internet sviluppati debbono rispondere a grammatiche formali standard, emanate a livello internazionale dal W3C, e sviluppate con lo scopo di rendere i siti intercompatibili e navigabili nel modo più uniforme utilizzando i vari browser e sistemi informatici diffusi.

La validazione di conformità a tali grammatiche può essere effettuata tramite tool online

es. Cynthia Says Web Accessibility Parser, W3C CSS Validator,  
link ad altri tool: <http://accessites.org/site/resources>.

Altri test accompagnano la creazione del sito, tra questi quelli di **accessibilità** (le cui direttive sono anch'esse emanate dal W3C col nome di WCAG) e di **usabilità**, solitamente svolti da esperti appositamente dedicati.



**L'accessibilità**, è la capacità di un dispositivo, di un servizio o di una risorsa d'essere fruibile con facilità da una qualsiasi tipologia d'utente.

Il termine è comunemente associato alla possibilità anche per persone con ridotta o impedita capacità sensoriale, motoria, o psichica (ovvero affette da disabilità sia temporanea, sia stabile), di fruire dei sistemi informatici e delle risorse software a disposizione.

Nel web, un sito web accessibile facilita l'accesso ad individui con ogni tipo di disabilità, ma anche ad individui non affetti da patologie. Più nello specifico:

- Utilizza un codice semanticamente corretto, logico e validato secondo i parametri del W3C
- Utilizza testi chiari, fluenti e facilmente comprensibili
- Utilizza testo alternativo per ogni tipo di contenuto multimediale
- Sfrutta titoli e link che siano sensati anche al di fuori del loro contesto (evitando, ad esempio, link su locuzioni come "clicca qui")
- Ha una disposizione coerente e lineare dei contenuti e dell'interfaccia grafica

Inoltre dovrebbe essere compatibile col maggior numero di browser e configurazioni software e utilizzare colori standard e ad alto contrasto fra di loro.

**L'usabilità** è definita dall'ISO (International Organisation for Standardisation), come l'efficacia, l'efficienza e la soddisfazione con le quali determinati utenti raggiungono determinati obiettivi in determinati contesti.

In pratica definisce il grado di facilità e soddisfazione con cui l'interazione uomo-strumento si compie.

Il termine non si riferisce ad una caratteristica intrinseca dello strumento, quanto al processo di interazione tra classi di utenti, prodotto e finalità. È però d'uso comune - per estensione - l'uso di questo termine in forma di aggettivo (es: questo strumento è particolarmente usabile.)



Tra le caratteristiche di un prodotto per essere usabile (o user friendly) vi sono:

- adeguatezza: devono essere richiesti solo gli input necessari per svolgere un determinato compito.
- facilità di apprendimento: l'utilizzo deve essere chiaro ed intuitivo, rendendo minima la lettura di manuali o istruzioni d'uso (che a loro volta devono essere chiari e comprensibili).
- robustezza: l'impatto dell'errore deve essere inversamente proporzionale alla probabilità d'errore.

L'usabilità si determina rispondendo a domande quali:

- che cosa vuole o deve ottenere l'utente?
- qual è il retroterra culturale e tecnico dell'utente?
- qual è il contesto in cui opera l'utente?
- che cosa deve essere demandato alla macchina e che cosa invece va lasciato all'utente?

All'inizio di ogni progetto, si dovrebbero ottenere risposte per le domande precedenti attraverso un'analisi dell'utente e delle sue esigenze.

Sono almeno tre le modalità per trovare le suddette risposte:

- analisi dell'esigenze incentrate sull'utente
- costruzione dei profili utente
- verifiche di usabilità.

Al fine di valutare al meglio l'usabilità di prodotto, è possibile eseguire dei Test di Usabilità, con utenti reali. In questa fase, gli utenti sono chiamati a compiere delle semplici operazioni caratteristiche del prodotto, evidenziandone pregi e difetti.

Inoltre è possibile procedere alla Misurazione dell'usabilità, attraverso complesse tecniche, capaci di dare una valenza più o meno oggettiva, al grado di usabilità di un prodotto.



# Governo italiano

*Presidenza del Consiglio dei Ministri*

## Ministero per la pubblica amministrazione e l'innovazione

→ Chi è chi

- » Il Ministro  
Renato Brunetta
- » Staff
- » Palazzo Vidoni

→ I Dipartimenti

- » Funzione Pubblica
- » Innovazione e Tecnologie

→ Servizi

- » URP
- » Forum

→ Link

- » SSPA
- » CNIPA
- » Formez
- » EIPA

→ Audiovisivi



**RIFORMA BRUNETTA**

- » Consultazione pubblica telematica sui decreti delegati
- » Disegno di legge delega n.847-B approvato in via definitiva dal Senato il 25 febbraio 2009 ( Testo della Legge in G.U.) (Sintesi dei contenuti)
- » Rassegna stampa

**LINEA AMICA 803.001**

- » Caratteristiche e obiettivi del network
- » Dossier sull'attività di Linea Amica
- » Accedi al portale
- » Lo Spot televisivo
- » Rassegna stampa

**METTIAMOCI LA FACCIA**

- » Presentazione dell'iniziativa
- » La mappa e le date della sperimentazione
- » Per le Amministrazioni che vogliono aderire
- » Rassegna stampa

**RELAZIONE SULLO STATO DELLA P.A. 2007**

- » Testo della Relazione al Parlamento del Ministro Brunetta

**MONITORAGGIO LAVORATORI ATIPICI P.A.**

- » Relazione al Parlamento: Executive Summary - Database del

» Sala Stampa

» Archivio audiovisivi

» Mappa del sito

» Ricerca

Cerca

**FORUM PA 2009**

- » Il sito ufficiale della manifestazione (11-14 maggio)
- » Premio "Lavoriamo insieme"

**Le decisioni del CdM**

- » I 34 punti della riforma della PA
- » Decreto legge
- » Rassegna stampa

**In evidenza**

- » Pubblica amministrazione e innovazione: i primi 8 mesi di governo
- » Licenziare il dipendente pubblico? Si può!
- » G8: piano di eGovernment per lo sviluppo
- » Direttiva pari opportunità - Rapporto 2008
- » Agenzia per la diffusione delle tecnologie per l'innovazione
- » Commissione per la gestione del flusso documentale e dematerializzazione

La legge italiana prevede come obbligo per le pubbliche amministrazioni il rispetto di determinati criteri di accessibilità (tramite la cosiddetta Legge Stanca). Tra i vari fattori da considerare vi sono il colore, l'uso ridotto o nullo del mouse e quindi l'utilizzo della tastiera per navigare, la resa di oggetti multimediali quali audio e video anche in forma testuale per i non udenti o non vedenti, e altri parametri.

Il web designer può essere un freelance, ma per lavori di alta qualità/complessità o grande articolazione collabora spesso con un team di sviluppatori di software nonché esperti professionisti dei singoli settori specifici: webmarketing, accessibilità, designer grafici. Può pertanto anche lavorare in una web agency o in uno studio associato insieme ad altri professionisti o ancora all'interno del normale organico di una grande società nel settore marketing o pubblicitario.

Gli strumenti di lavoro più ampiamente utilizzati sono software quali editor web e per fogli di stile e pacchetti di elaborazione grafica vettoriale e bitmap.

Il web design è un campo del design dedicato a tutti gli aspetti della comunicazione di un website (sito Internet). Pur essendo principalmente collegato alla grafica, include anche degli elementi di programmazione.



Disegnare website significa creare aree Internet dove la gente in navigazione online può entrare e trovare strumenti utili. In questo senso un sito può essere paragonato a una località, a un college, a una galleria d' arte, a una rivista, a un film, a un documentario e così via.

Fra le sue qualità distintive troviamo la caratteristica di essere interattivo.

Il lavoro di web designer consiste quindi nell' organizzare un' ampia gamma di elementi allo scopo di creare delle entità Internet con identità uniche in grado di fornire comunicazioni e funzionalità.

Il web design, grazie alla sua natura articolata, coinvolge diverse professionalità (giornalisti, fotografi, video maker)

Il processo creativo del web design è simile a quello di altri campi del design come il disegno industriale, la grafica, il packaging, la cinematografia, e così via, ma, mentre in altri campi il prodotto finito non può essere modificato, nel web design si possono fare aggiustamenti anche quando il lavoro è stato completato, aggiornamenti, gli utenti contribuiscono all'integrazione di contenuti e altro.

## **Di cosa si occupa il web designer**

- si occupa dell'aspetto visivo e del coinvolgimento emotivo di siti Web
- risolve i problemi di comunicazione dei loro clienti, valorizzando l'identità del marchio in modo specificamente pensato per il web, sfruttandone i punti di forza, conoscendo le possibilità offerte dalla tecnologia
- collabora con il gruppo di lavoro e con i clienti per realizzare siti che siano accattivanti dal punto di vista grafico, abbiano un buon impatto visivo, siano semplice da navigare, compatibili con le esigenze dei visitatori e accessibili utilizzando browser e componenti diversi
- a lui spetta il compito di coniugare design e navigazione mediante l'utilizzo delle tecnologie disponibili

Le sue funzioni si articolano in diversi compiti, svolti in collaborazione con un team di lavoro.

Il web designer è fondamentalmente un **comunicatore**, capace di coniugare le esigenze del cliente con quelle degli utenti.

Egli infatti:

- **comprende la tecnologia** da usare, conoscendo le possibilità e i limiti che si possono incontrare nella realizzazione di un sito e ne discute con i clienti e gli altri professionisti impegnati nel progetto
- **traduce** le esigenze, i contenuti e il marchio del cliente in **concetti** strutturati **adatti a un sito web**, rispondendo alle esigenze degli utenti e proponendo prove a colori, adatte allo strumento su cui saranno veicolate e realizzabili dal punto di vista tecnico
- progetta i **componenti** necessari alla **navigazione**
- **trasforma** gli **elementi di progettazione** realizzati con software grafici (**Photoshop** e **Illustrator** per esempio) in componenti utilizzabili e modificabili su un sito Web
- prepara il layout delle pagine del sito utilizzando l'HTML e altri **linguaggi di programmazione** (JavaScript e fogli di stile) insieme a sviluppatori e tecnici web
- decide lo **stile delle pagine web** a livello di grafica, layout, tipografia, colori...
- prepara e presenta i **contenuti** in modo che risultino ben leggibili e ben strutturati seguendo le linee guida stabilite dal content manager
- è responsabile del **mantenimento del sito**, apporta le modifiche grafiche e di codice necessarie, aggiornando e curando il sito.

## **Web Design - figure coinvolte**

Realizzare un sito web è un'impresa complessa e per realizzarla bene è necessario un team di lavoro. Le figure principali coinvolte sono numerose e ciascuna ha un ruolo importante nella realizzazione del progetto.

il **project manager**: coordina i professionisti e i team di lavoro coinvolti, stabilisce il budget necessario per la realizzazione del progetto, il numero di persone coinvolte, le diverse voci di costo e i tempi di costruzione. È in costante contatto con il cliente.

Il **team del marketing**: i siti sono sempre più numerosi. Per potersi assicurare un traffico ragionevole sul proprio sito internet è necessario un piano marketing che:

- crea i contenuti del sito: il sito web deve presentare la cosa giusta, il prodotto giusto nel modo giusto. La scelta sui tipi di contenuti spettano in parte all'area marketing che collabora strettamente con quella impegnata sui contenuti
- attira i visitatori: il compito del web marketing è quello di immaginare come condurre i navigatori del web sul proprio sito. Creare partnership, preparare campagne di comunicazione, monitorare l'utenza sono tra le funzioni di quest'area.



il **team dei contenuti**: esperti di scrittura sul web, giornalisti e scrittori si occupano della redazione dei testi, guidati dal content manager, responsabile dell'organizzazione e del trattamento dei contenuti. Lo sviluppo di portali e di siti ad alta quantità e qualità di informazioni ha dato maggiore importanza a quest'area, fondamentale per garantire fidelity tra gli utenti.

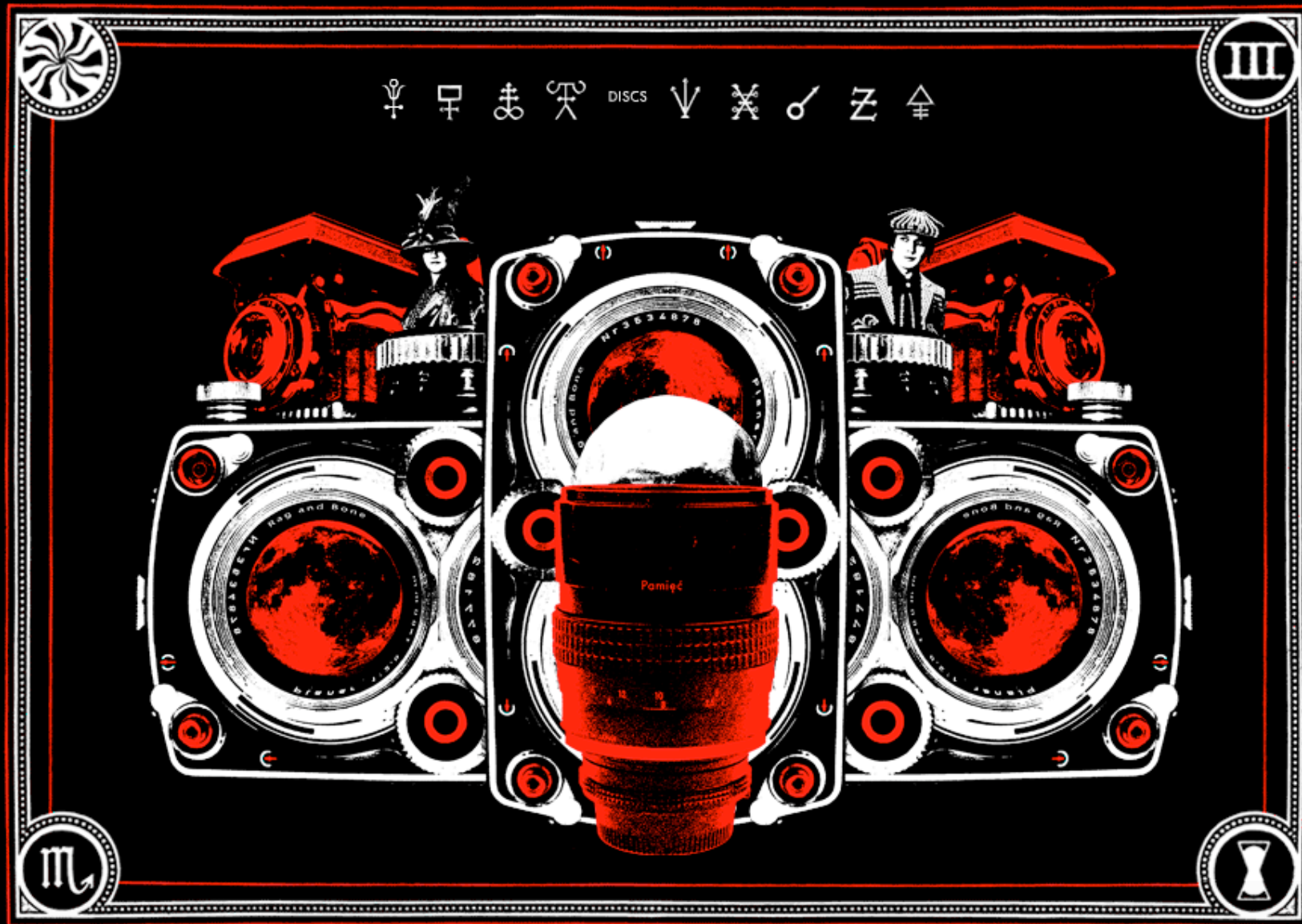
il **team di produzione**, composto da

- Il **web concept designer**: stabilisce col cliente e con il project manager l'identità digitale che il sito deve trasmettere e che deve essere coerente all'interno di tutte le pagine che compongono il sito stesso.
- il **web designer**: costruisce l'architettura del sito, il modello di navigazione e di interfaccia utente. Decide l'aspetto del sito, integrando testo, grafica e animazione per avere un'unica soluzione che soddisfi gli scopi e i desideri del cliente
- **specialista del multimediale**: audio MP3, Flash e Realmedia sono tra le opportunità che il web offre per chi crea pagine web. E' utile affidare a figure professionali specializzate la creazioni di animazioni e applicazioni altamente interattive
- **esperti di programmazione**: linguaggio HTML. Per ragioni tecniche i browser interpretano a volte i codici in maniera diversa, con il rischio di cambiare il risultato finale della pagina web. Per questo motivo esperti dei linguaggi digitali garantiscono che il layout stabilito dal web designer si conservi indipendentemente dalla macchina in cui sarà visualizzata la pagina internet. Realizzando un sito è necessario anche il contributo non solo di programmatori di linguaggi, ma anche di tecnici capaci di implementare database, sviluppati con software che utilizzano il linguaggio PHP , Microsoft ASP ...

## Concept

Uno dei cambiamenti più determinanti segnati dalla rete è il passaggio dai siti tradizionali "vetrina" in cui si presenta il "chi siamo", "cosa facciamo", "i nostri prodotti" ad un'idea di presenza sul web che abbia un valore aggiunto. **I siti sono sempre più delle strutture complesse che permettono l'identificazione della marca, attraverso un media nuovo, che diventa parte integrante di una strategia di comunicazione completa.** Si punta quindi all'omogeneità, come possibilità di riconoscere la marca anche nei servizi che offre. Questo obiettivo di coerenza deriva dall'esistenza di un concept. C'è un mondo all'interno del sito con dei codici di riferimento e una forte coerenza interna che contribuisce a mostrare quello che il sito vuole trasmettere.

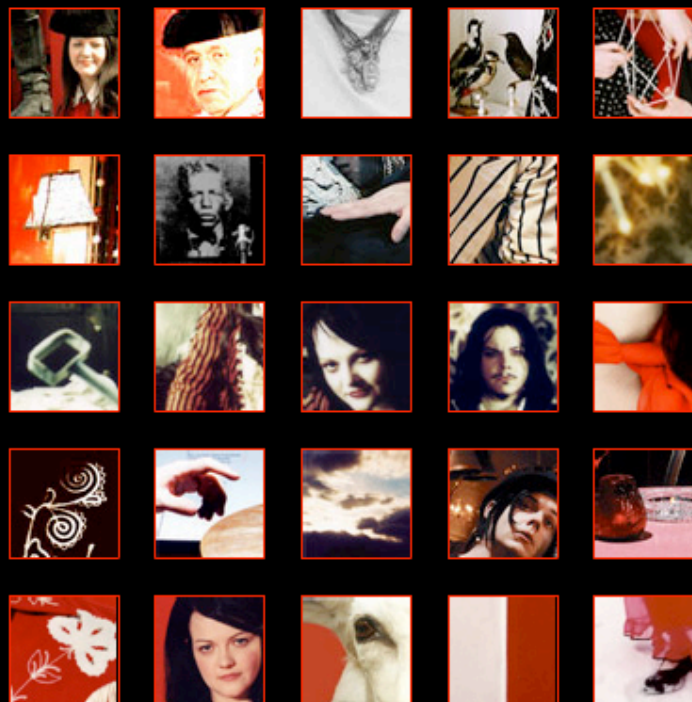








♀ ♂ ⚥ ⚧ ⚨ ⚩ ⚪ ⚫ ⚬ ⚭ ⚮ ⚯ ⚰ ⚱ ⚲ ⚳ ⚴ ⚵ ⚶ ⚷ ⚸ ⚹ ⚺ ⚻ ⚼ ⚽ ⚾ ⚿





Icky Thump

Get Behind Me Satan

Elephant

White Blood Cells

De Stijl

The White Stripes

#### TRACK LIST

Icky Thump

You Don't Know What Love  
Is (You Just Do As You're  
Told)

300 M.P.H. Torrential  
Outpour Blues

Conquest

Bone Broke

Prickly Thorn, But Sweetly  
Worn

St. Andrew (This Battle Is In  
The Air)

Little Cream Soda

Rag And Bone

I'm Slowly Turning Into You

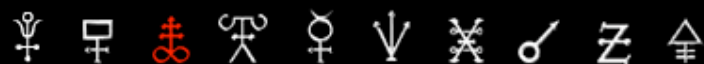


Page 1 of 3 < BACK | NEXT >

1 of 2 | NEXT >

ALBUMS SINGLES OTHER





[NEW ITEMS](#) | [CLOTHING](#) | [MUSIC](#) | [POSTERS/MISC](#) | [VIEW ALL](#)

#### New Products For April



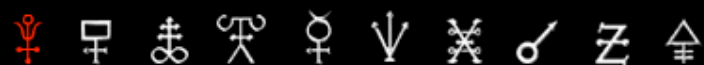
**Jack & Meg Skeleton Tee**  
\$20.00

[Shopping Cart](#) [\[more\]](#)  
**Your cart is empty.**

**Information**  
[Security](#)  
[FAQs](#)







#### MERCHANDISE | POSTERS

2007 | 2006-2005 | 2004-2003 | 2002-2000 |

Shown: Dress Tartan Kilt

Item: Dress Tartan Kilt

The official tartan of The White Stripes Clan was registered and woven especially for the band's Aluminum anniversary. A limited amount of kilts were produced in the band's hunting and dress tartans.



1 OF 3

< THUMBNAI LS | < BACK | NEXT >

< PREVIOUS ITEM | NEXT ITEM >





♀ 𐍚 𐍂 𐍅 𐍆 𐍈 𐍂 𐍆 𐍇 𐍈 𐍇

[TOUR DATES](#) | [PRE-SALE TICKETS](#) | [SET LISTS](#)

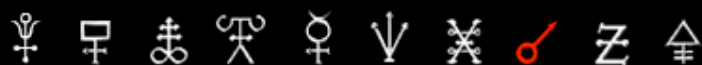




THE WHITE STRIPES & LOMOGRAPHY  
PRESENT







04.10.09

The Fan Gallery in the Cameras section of the site has been updated with more terrific photos taken with the JACK Holga and MEG Diana+ cameras. Special thanks to everyone who submitted photos - please keep them coming!

03.03.09

A two-poster set, designed by Rob Jones, has been added to the webstore. Very limited amount of stock available.

To visit the webstore, please click [HERE](#).

02.16.09

A limited amount of tour merchandise has been added to the band's webstore, including a variety of t-shirt designs dating back to 2002! To visit the webstore, please click [HERE](#)

NEWSLETTER SIGNUP | [2009](#) [2008](#) [2007](#) [2006](#) [2005](#) [2004](#) [2003](#) [2002](#)





2007, Mojo Magazine  
Downloadable PDF (6.3mb)

2007, Saturday Telegraph Magazine  
Downloadable PDF (12.2mb)

August 2007, GuitarWorld  
Downloadable PDF (16.2mb)

July 2007, Blackbook Magazine  
Downloadable PDF (10.8mb)

July 2007, Blender Magazine  
Downloadable PDF (7.6mb)

July 2007, GQ Magazine  
Downloadable PDF (6.3mb)

February 2006, Guitar World magazine  
Downloadable PDF (6.4mb)

August 2005, Fader magazine  
Downloadable PDF (4.4mb)



ARTICLES & REVIEWS | MISCELLANEOUS





ICKY THUMP  
SIDE 3 LABEL



ICKY THUMP  
SIDE 2 LABEL



ICKY THUMP  
SIDE 4





45% loaded





Explore  
Our  
Coffees



Find  
My  
Perfect  
Coffee

Find an artwork that  
inspires you to  
find your perfect  
coffee.



Visit the  
Barista  
Gallery

See artwork inspired by our  
baristas' favorite Starbucks®  
coffee.



Explore Our Coffees

Find My Perfect Coffee

Visit the Barista Gallery

Available Where You Buy Groceries

Sound Off

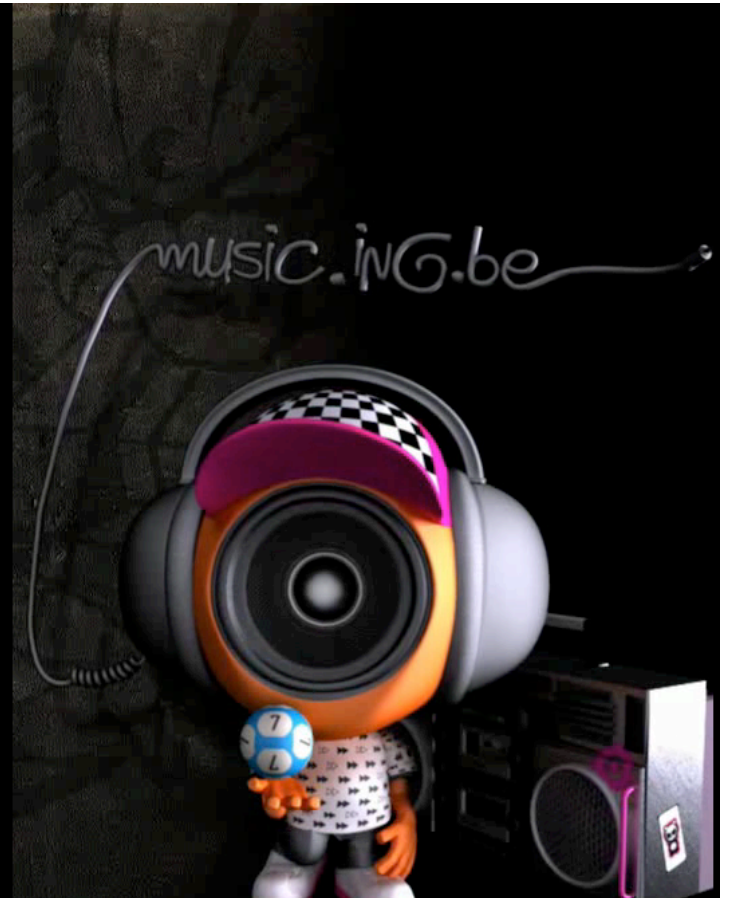
© 2008 Starbucks Corporation. All rights reserved. [Terms of Use](#) | [Privacy Policy](#) | [Starbucks.com](#)

**Il concept è un'idea** e Internet è il campo ideale dove trasferire l'idea che il concept definisce. Un sito è quasi sempre la metafora comunicativa di ciò che il concept, vuole trasmettere. I siti di e-commerce diventano metafore di fiere di paese, i siti di informazione metafora di quotidiani e lo sviluppo nel concept influenza la struttura e la navigazione del sito, permeandole con questa metafora.

pikaboo  
where ideas grow

NEWS PICS ABOUT CONTACT

ALL  
BROADCAST  
COMMERCIAL  
FEATURE FILM  
MAKING OF  
MUSIC VIDEO  
PIKALAB  
OVERVIEW



In realtà, il concept non è solo un'idea, ma un **progetto**. Questo significa che diventa l'elemento che fornisce identità alla marca, da sviscerare in tutte le sue componenti fino ad arrivare alla definizione del piano editoriale. In questo si evidenzia la differenza più forte tra il web e i media tradizionali. Nella pubblicità esiste un concept di strategia: nella fase di produzione c'è bisogno di uno studio dettagliato, mentre in una frase come "Dove c'è Barilla, c'è casa" è semplicemente definita la promessa. Un sito Internet ha invece una struttura complessa, non chiusa in sé stessa, perché si tratta di un prodotto di comunicazione, ma anche di un prodotto di servizio.

<b>Fase</b>	<b>Aree di competenza</b>	<b>Attività correlate</b>
<b>1. Analisi</b>	Analisi della concorrenza	Benchmark della concorrenza online
	Analisi semiotica	Studio della percezione dell'immagine aziendale (attraverso il sito) presso il pubblico
	Analisi del contesto	Web watching, news, mailing list, forum, ecc.
	Web trends	Dati circa l'utenza Internet (analisi quantitative di tipo campionario; analisi quali-quantitative on-line e off-line, attraverso interviste, focus groups, ecc.)
	Concept test	Test di usabilità di un prototipo e post-lancio
<b>2. Strategia</b>	Posizionamento e progettazione dell'identità digitale dell'azienda	
	Relation and communication marketing program	
	Cross media strategy	
	Concept publishing	
	Web designing	
<b>3. Produzione</b>	Definizione dell'impianto grafico con il web designer e del piano editoriale con il web content manager. Attività di monitoraggio e di guida	

## **Produrre e organizzare i contenuti**

I contenuti internet sono assai diversi e richiedono strumenti e metodologie che possano permettere la gestione, la trasferibilità e la fruibilità efficace.

Le **tipologie** dei contenuti sono svariate: informativi, interattivi, rappresentativi, educativi, istituzionali, d'intrattenimento, promozionali...

Scelti in maniera coerente con l'obiettivo del sito, possono avere diversi **formati**: **testi** (per cui si dovranno gestire lunghezze, suddivisioni, ipertesti, archivi); immagini (l'attenzione qui sarà posta su dimensioni, taglio, figure, sfondo, peso, sequenze, didascalie, copyright); elementi di **interazione** (email, forum, chat, sondaggi, questionari, newsletter); **audio, video e altri file** (la presenza di file da copiare, visualizzare, ascoltare e scaricare crea problemi legati ai limiti di peso e banda larga, convergenza fra internet e la televisione, download, necessità di software per diffusione e utilizzo).



Infine i **microcontenuti**. Definiti da Jacob Nielsen "perle di chiarezza", garantiscono una migliore navigazione del sito ed una più rapida acquisizione dei contenuti. tra gli altri menù e indici, titoli e sottotitoli, didascalie, parole in grassetto, link, URL, bottoni, infografica, nomi dei file, nomi delle cartelle, didascalie, titoli delle pagine (nel codice), meta keyword (nel codice), meta description (nel codice), oggetti delle mail, titoli di forum e sondaggi. L'attenzione a questi elementi facilita la navigazione interna ed esterna, fornisce informazioni rapide, articola l'ipertesto, favorisce l'attività dei motori di ricerca, facilita l'organizzazione di archivi.



## **Interfaccia**

Il vocabolario definisce interfaccia l'elemento di contatto o di intermediazione fra entità, sistemi, cose o persone diverse . Si tratta di un insieme di strumenti che consente l'interazione con un ambiente.



TRL Awards 2009

Un cast stellare ti aspetta il 18 maggio a Trieste! Scoprirlo tutto e comincia a votare i tuoi artisti preferiti!



powered by  
Google

[Login](#) | [Registrati](#) | [Aiuto](#)

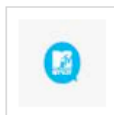
[MUSICA](#) | [NEWS](#) | [TV](#) | [COMMUNITY](#) | [CINEMA](#) | [GIOCA](#) <sup>NEW</sup> | [XTRA](#)

[Blog](#) | [Foto](#) | [Video](#) | [Audio](#)



**NEW** Visti in community

[Foto](#) | [Video](#) | [Audio](#) | [Blog](#) | [Gruppi](#)



[Tutte le foto](#)

[Registrati](#)

[Carica](#)

**“** Oggi si parla di

anime night can eu hear me? carmen  
electra classifiche dolcenera  
eminem foto giochi online green  
day i soliti idioti la vita segreta di una  
teenager americana mtv movie awards  
2009 mtv push tocca a noi trl  
awards u2 a milano world  
stage zac efron



[Sottoscrivi i feed RSS della homepage](#)

[Fai di mtv.it la tua homepage](#)





**Matching creative and marketing talent with the best companies.**

### Need Work?

- ▶ [Search for Jobs](#)
- ▶ [Registration Benefits](#)



▶ [more](#)

### Need Talent?

- ▶ [Browse Portfolios](#)
- ▶ [How We Work](#)



▶ [more](#)

Quando parliamo di Internet, l'interfaccia è quell'insieme di strumenti (per lo più piccole immagini, scritte e testi) che consentono la navigazione nel sito.

Tra le caratteristiche principali di un'interfaccia che funzioni ci sono due elementi fondamentali: chiarezza e semplicità, garanzia di efficacia comunicativa.

Ti è mai successo di trovarti davanti ad una porta e di non capire come fare per aprirla? È proprio quando ci troviamo di fronte a oggetti di uso quotidiano, che non riusciamo ad usare in modo immediato e spontaneo che ci imbattiamo in esempi di cattiva interfaccia.

Progettare l'**Interfaccia utente** significa comporre in un unico disegno: **metafore di interazione**, **immagini**, e concetti usati per veicolare **funzioni** e **contenuto informativo** sullo schermo. Proprio per questo risulta essere di fondamentale importanza un'accurata progettazione che ponga l'attenzione sull'**utente e i suoi compiti** piuttosto che sugli aspetti tecnologici.

Il progetto di una interfaccia di un sito web efficiente deve rispondere ai requisiti di facilità di navigazione e deve essere caratterizzato da una organizzazione intuitiva.

What's the situation?

What are offsets?

How do they help?

Where does the money go?

# Balance Your Equation

Your daily energy use produces carbon, but you can balance the impact. A single \$4 carbon offset supports programs and technologies to keep 500 pounds of carbon dioxide (CO<sub>2</sub>) out of the atmosphere. That's like not using electricity in your home for two weeks.

Doubly good is that Duke Energy is matching every new participant's first \$4 contribution—up to \$1 million! Let's [get started](#) and Balance Your Equation.

217 hours of baking

**Get Started**

Calculate your  
carbon footprint

Equations developed using data from the Energy Information Administration, Environmental Protection Agency and U.S. Department of Energy, along with Duke Energy Carolinas' generation mix and average customer usage.



**ncGreenPower**  
The power to choose. The power to change.



**Una buona interfaccia web** deve assolvere a diverse funzioni:

- far percepire i contenuti
- permettere di individuare le principali aree tematiche
- far orientare il visitatore, cioè far capire dove si trova in ogni momento
- consentire di passare agevolmente da un argomento all'altro con percorsi diretti e rapidi
- facilitare la ricerca di un argomento

Gli obiettivi, che sembrano ambiti, si raggiungono utilizzando sia testi che immagini. A quelli vanno aggiunti creatività e capacità comunicative e soprattutto la capacità di mettersi nei panni del nostro visitatore.



Click Speaker  
For Sound



Give the gift of Freedom.

[» DONATE TODAY](#)

[WHAT'S THE STORY](#)

[WHO WE ARE](#)

[WHAT WE DO](#)

[HOW YOU CAN HELP](#)

[SEE FOR YOURSELF](#)

## Ending Slavery The 25 Year plan



As big and ugly as it is, we can end slavery. In *Ending Slavery*, FTS puts forward a plan to bring slavery and human trafficking to an end. Forever. Governments, the UN, businesses, our communities, and each one of us has a role to play. [More>>](#)

L'idea di base di Internet è semplice: costruire un ponte tra l'uomo e la rete che risulti il più intuitivo possibile. La rete ci deve sembrare come parte integrante dell'ambiente che ci circonda se non del proprio corpo. In effetti dopo aver lavorato per un po' con il Web, questa diventa come un luogo fisico nel quale ci muoviamo senza problemi sfruttando la mappa che il cervello costruisce e aggiorna in continuazione usando le informazioni che gli arrivano dagli organi di senso.

Tim Berners Lee, l'inventore di questa interfaccia, ha raccontato di aver sempre avuto problemi a ricordare i nomi delle persone e di aver all'inizio usato l'**ipertesto** come una specie di sostituto della propria memoria. In seguito ha avuto l'idea del Web (cioè l'ipertesto implementato su Internet) perché così poteva cercare non solo sui propri documenti ma anche sui documenti di altri colleghi sparsi in tutto il mondo.

Un **ipertesto** è un insieme di documenti messi in relazione tra loro tramite parole chiave. Il sistema delle parole chiave permette di passare da un documento all'altro rendendo possibile una lettura non sequenziale dei contenuti.

## advance your mission

[.ORG Advantage](#)

[Registrars](#)

[Registrants](#)

[News](#)

[About Us](#)

### Experience the Distinction of .ORG



Trusted across all backgrounds, ages and nationalities, .ORG is where people turn to find credible information, get involved, fund causes and support advocacy. As a premier domain, .ORG provides an unrivaled channel to share ideas, to enhance lives, to advance your mission.

**Find Out More >>**

- [The .ORG Blog](#)
- [Extraordinary .ORGs](#)
- [Submit your .ORG](#)
- [.ORG whois search](#)
- [.ORG Resource Center](#)
- [FAQs](#)

### Featured News



#### Registrars

Do you register or want to register .ORG domain names?

[See Registrars >>](#)



#### Registrants

Do you want to register a .ORG domain name and reinforce your presence?

[See Registrants >>](#)



#### Policy

Are you interested in the .ORG supported policy positions?

[See Policy >>](#)

#### Advancing Their Mission

##### DREAM BANK

*DreamBank* is the ultimate gift registry. With DreamBank, instead of giving or receiving gifts



#### What's Happening Now >>

[.ORG In the News](#) - Where can

[Get the 411 - How to get your .ORG domain](#) [Go Daddy Offer](#)

[NTEN is Inducted in the Resource Center](#) [Behind .ORG](#)

#### whois

.ORG WHOIS DATABASE SEARCH

Enter a .ORG Domain:

[Search](#)

[Whois Help >>](#)

#### Get More .ORG Info

GET INFO ON .ORG AND PUBLIC INTEREST REGISTRY POLICIES, DNSSEC, GENERAL INFORMATION AND

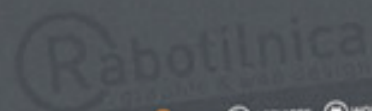
Esistono vari tipi di interfaccia, ma possiamo dividere i modelli esistenti in tre categorie:

- **Interfaccia come simulazione:** interfacce che simulano un ambiente "virtuale" o una esperienza, come per esempio i videogiochi o i cosiddetti ambienti virtuali
- **Interfaccia come rappresentazione:** interfacce che usano come link degli oggetti che richiamano delle azioni, come per esempio le mappe geografiche interattive, dove per avere notizie di un determinato monumento basta cliccare sopra al disegno che rappresenta il monumento in questione.
- **Interfaccia come azione:** interfacce in cui il linguaggio visuale rappresenta l'azione consentita: una freccia per andare avanti o indietro, le forbici per tagliare, la busta delle lettere per spedire una e-mail, etc.

## **Metafore**

L'Enciclopedia Europea Garzanti definisce metafora (dal greco metaphéreîn, portare oltre) la "figura semantica per cui si realizza un trasferimento di senso da un termine proprio ad un altro legato al primo da un fattore di equivalenza" trasferimenti di sensi che collegano elementi appartenenti a mondi che paiono così distanti capitano tutti i giorni e spesso "colorano" il nostro parlare. Pensiamo alla strada metafora della vita, al sole metafora della luce...





[HOME](#) [SERVICES](#) [WORKS](#) [ABOUT](#) [CONTACT](#)

## RECENT WORK

Website for Vane Kistoranov,  
macedonian painter, which serves  
as a guide for his work.

[view website >](#)





# TUTTOGRATIS

**Conto online Webank**  
guadagni tempo e denaro.



**Webank.it**

ONLINE DAL 1999

**APRILO SUBITO**

[Home](#)

[Community](#)

[Forum](#)

[Domande e Risposte](#)

[Incontra Single](#)

[QuasiTG](#)

[Software](#) | [Giochi](#) | [Musica](#) | [Telefonia](#) | [Foto](#) | [Internet](#) | [Gossip](#) | [Attualità](#) | [Viaggi](#) | [Cinema](#) | [Economia](#) | [Motori](#) | [Vinci](#) | [Donna](#) | [Studenti](#)

Cerca:

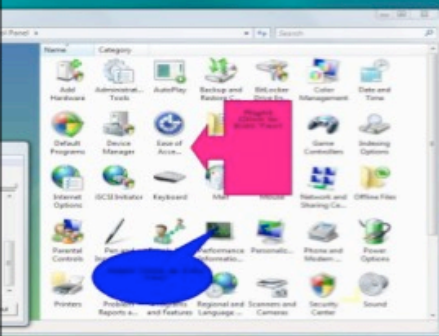
**Trova**

[Iscriviti gratis](#) | [Entra](#) | [Help](#)

## CamStudio, registra video dal desktop

Con CamStudio puoi registrare tutto quello che succede sul tuo desktop in formato Avi. Utile per registrare le partite ai videogiochi o per realizzare dei video tutorial

[Continua...](#)



CamStudio, registra video dal desktop

[Come modificare le foto online](#)

[Usare Facebook per caricare video](#)

[Calendario Grande Fratello 2009](#)

[La superbike Aprilia arriva sulle strade](#)

Internet e Telefono senza limiti a

# 16,08€

al mese invece di ~~44,80€~~

fino al 3 Novembre 2009

Niente più canone Telecom

ON-LINE  
**50€**  
DI SCONTO  
fino al 30/04

**FASTWEB**  
un passo avanti

## Categorie Gratis



### Software e Tech

Antivirus, Emule, P2P, ...



### Musica

Spartiti, Testi, Copertine, ...



### Foto e Immagini



### Giochi

Giochi online, Crack, Trucchi, ...



### Telefonia

Suonerie, SMS gratis, Giochi, ...



### Internet

## Servizi Tutto Gratis

Tool per Pc

Chiedi un prestito

Incontra donne ♥

Voli low cost

Cerchi casa?

## Community Tutto Gratis

Entra nella nostra community! Iscrivendoti potrai partecipare al forum, rispondere alle domande o farne di nuove. Inoltre avrai una pagina tutta tua con la quale potrai trovare tanti nuovi amici!

**Iscriviti**

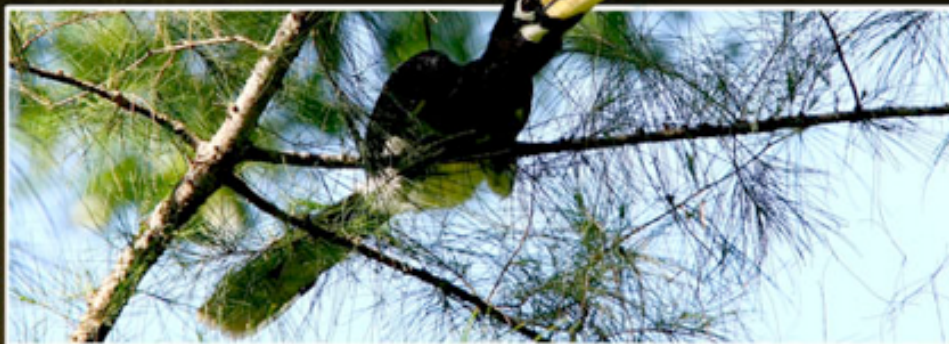
Sei un utente registrato? Entra subito!

Il web designer può approfittare della conoscenza che la gente ha del mondo che la circonda usando le metafore per trasportare i concetti e le caratteristiche dell'applicazione.

Usa le metafore che coinvolgono le idee concrete e gli oggetti reali per renderle adatte allo scopo, di modo che gli utenti avranno più familiarità con le operazioni che il computer e quindi il web permettono di fare.



Un esempio semplice è la HOME con cui viene definita la prima pagina dei siti Internet. Casa, ingresso, primo contatto e non solo: benvenuto... per poi entrare nelle diverse stanze di cui il sito - in questo caso - è fatto.



HOME MALAYSIA'S LIFE ZONES BIRDING SITES TOURS & ROUTES BIRDING ESSENTIALS GALLERY BIRD TALK ABOUT US

## Birdwatching To for Birding.

Malaysia's best birding experience.

"With over 20 years experience, Bird Malaysia offers the best spots and time for birds and the best accommodation for our fellow birders. Our tours are designed as to ensure a comfortable and successful birdwatching experience. We look forward to welcoming and guiding you through Malaysia!" **WISNAD MOBARAK**

ABOUT US OUR TOURS

Peninsular Malaysia  
Borneo



LOWLAND BIRDS TOUR



WETLAND BIRDS TOUR



Malaysia's Life Zones  
Malaysia the Birdwatcher's Heaven



Photo Gallery.



Bird Talk.



Stay Tuned.





YOU MIGHT BE LOOKING FOR  
**ABOUT  
CLIENTS  
CONTACT  
PHILOSOPHY  
OUR SUGGESTIONS**

YOU MIGHT BE LOOKING FOR  
**ABOUT  
CLIENTS  
CONTACT  
PHILOSOPHY  
OUR SUGGESTIONS**



2009M

☐

# TWELVE

RESTAURANT & LOUNGE BAR

HOME

TWELVE

MEET THE TEAM

BAR/LOUNGE

MENU

EVENTS & NEWS

OFFERS

GALLERY

PRIVATE HIRE

EVENT MANAGEMENT

RECRUITMENT

CONTACT/LOCATION



Register with Twelve

Keep yourself up to date on all things Twelve

[CLICK HERE](#)



## Welcome to Twelve Restaurant and Lounge Bar

Twelve Restaurant is a chic, contemporary modern British restaurant and bar located under the imposing 1794 Marsh Mill Windmill at Thornton Cleeve, Lancashire. Twelve's bold and innovative cooking has brought them critical acclaim and numerous national awards that provides the ultimate dining experience.

Privacy Policy

Copyright © 2008, Twelve Restaurant & Lounge Bar

## Hola :-)

Conoce nuestro estudio interactivo

## Qué hacemos

Soluciones inteligentes que crean valor

## Trabajos realizados

On-line, Off-line, te mostramos nuestros últimos proyectos

## Contacto

Queremos saber de ti y de tu empresa

Diseñamos páginas web, blogs, e-commerce...

## En okb ofrecemos soluciones inteligentes que crean valor.

Si tienes un proyecto, nosotros podemos hacer que realmente funcione.

Situado en Madrid, Okb es un estudio de diseño interactivo especializado en soluciones creativas a empresas y profesionales que ven la necesidad de interactuar con sus clientes desde un entorno diferente. Para ello, incrementamos su impacto con diseños que despierten curiosidad, trasladando su imagen a nuevos públicos e innovando en el uso de nuevas tecnologías.

En Okb somos expertos en comunicación visual aplicada a distintos canales y soportes. Diseñamos proyectos creativos integrados adaptados a cada perfil de empresa.

- + Diseño de páginas web
- + Blogs corporativos
- + Imagen corporativa y diseño para papel
- + SEO/SEM
- + Consultoría y estrategias on-line

## Muestra aleatoria de trabajos realizados

[Ver el resto de proyectos](#)



CLIENTE  
PáginasAmarillas.es

PROYECTO  
Salvapantallas Corporativo

herramientas utilizadas  
Adobe Photoshop  
Adobe Flash

DIRECCION  
C/ Pater Marlo 29  
Alcobendas 28100  
Madrid - España

TEL 91 657 36 57

FAX 91 657 28 61

MAIL [info@okb.es](mailto:info@okb.es)



Pasante  
por  
al estudio

A okb le encanta  
conocer gente :-)

umm, eso práctico  
Cicadela Producciones

Cicadela Producciones es una empresa especializada en la ejecución y producción de eventos para empresas, te mostramos el desarrollo del proyecto



## **Guidare e soddisfare l'utente**

L'utente deve sempre avere l'idea di essere lui a controllare ciò che vuole fare. Anche se in realtà l'utente reagisce soltanto all'interno di un insieme limitato di opzioni. La soluzione ideale è generare un equilibrio tra il fornire agli utenti delle possibilità di scelta e nello stesso tempo "guidare" l'utente fornendo dei percorsi chiari indicati.

## **Le risposte**

Gli utenti devono essere sempre "informati" su che cosa accadrà dopo le loro azioni. Fornire nel più breve tempo possibile una risposta, visiva o uditiva (o entrambe). L'utente avrà la sensazione che l'applicazione ha ricevuto l'input dell'utente e sta funzionando su esso.

Per es. se si sceglie flash, prevedere che ci sarà un lasso di tempo durante il quale avverrà il caricamento dei file e l'utente non vedrà nulla, a meno che si utilizzi i "loading": immagini e suoni che fanno percepire che il computer sta caricando i file che corrispondono a quello che gli è stato chiesto. L'utente capirà così che alla sua azione seguirà qualcosa e l'attesa si farà più paziente, senza perdere di aspettativa.

## **Coerenza estetica**

Le esigenze di un'interfaccia funzionale non devono tuttavia farti dimenticare che i suoi elementi devono obbedire anche a regole estetico-culturali che danno identità all'ambiente. Non diversamente da quanto avviene in una progettazione tradizionale forme, colori, disposizione degli elementi, "comunicano" chi siamo o chi vogliamo essere. Integrità estetica significa che l'informazione è organizzata bene ed è coerente rispetto ai principi del visual design. Ciò significa che i contenuti sono ben visualizzati sullo schermo e la tecnologia dell'esposizione è di alta qualità.

## **Target**

Identificare e capire il target a cui ti rivolgi è una delle cose più importanti quando ti accingi a progettare l'interfaccia del sito web.

## **Accessibilità**

Un'interfaccia ben progettata dovrebbe essere accessibile a chiunque sceglie di usarla. Gli utenti varieranno indubbiamente per età, stili ed abilità. Possono anche presentare le limitazioni fisiche o conoscitive, differenze linguistiche o semplicemente di attitudini. Cerca di considerare le differenze. Fa sì che i tuoi siti siano accessibili esaminando i bisogni e le aspettative culturali e linguistiche dei destinatari.

Su [HTML.it](http://HTML.it) è disponibile una guida dedicata all'accessibilità.

Un altro aspetto:

se l'interfaccia è buona non si nota, sembra "logica" e permette di navigare il sito senza preoccuparsene. Evidenzia i contenuti e non se stessa. Rifletti quindi quando ti accorgi che un'interfaccia, porta di accesso a qualcosa d'altro, è talmente "discreta" da non farti accorgere della sua esistenza. Quella è un'interfaccia efficace.

## **Regole semplici**

Il sito deve essere sempre un giusto mix tra interfaccia grafica e contenuto:

- se non viene offerto all'utente dei contenuti interessanti, non riusciremo a fidelizzarlo offrendo solo un'interfaccia ben realizzata e una grafica accattivante
- se rendiamo solo i contenuti interessanti offrendo un'interfaccia progettata male e una grafica poco curata, difficilmente l'utente riuscirà a trovare ciò di cui ha bisogno
- la rete è “grande” e spesso anche “lenta”: il “surfer” non vuole perdere il suo tempo per trovare le cose che gli interessano.

## **Progettazione di un sito web - primo approccio**

Qual è lo scopo del tuo sito?



## Home

Immagina di quanto possa essere disorientante entrare in un negozio e non riuscire a capire all'istante che tipo di prodotto o servizi vi si vendono.

Lo stesso principio vale per la home page: deve comunicare immediatamente a colpo d'occhio, dove si trovano gli utenti, cosa offre il tuo sito e che tipo di interazione.

Per una comunicazione efficace, nella home page bisogna attribuire la dovuta enfasi sia al branding che ai task ad alta priorità. Ogni home page deve inoltre avere uno stile distintivo e facile da memorizzare, così che gli utenti possano riconoscerla istantaneamente come il loro punto di partenza quando vi ritornano da qualsiasi altra parte del sito.

## **Elementi fondamentali**

- Logo del progetto e del committente (mostra il nome e/o il logo del sito in dimensioni ragionevoli e in una posizione ben percepibile).
- Includere una tagline che sintetizzi esplicitamente la natura del sito (la tagline è una frase breve, semplice, incisiva).
- Enfatizza gli elementi del sito che rappresentano un valore dal punto di vista dell'utente e che si differenzia dai competitor (altri siti o progetti simili).
- Evidenzia i task prioritari così da fornire agli utenti un chiaro punto di partenza all'interno della pagina
- Designa chiaramente una sola pagina come home ufficiale del tuo sito.
- Il design della home page deve differenziarla da tutte le pagine del sito (Visual Design diverso, che tuttavia resti coerente con il look and feel del sito).
- L'analisi della committenza (anche se al momento magari puoi solo ipotizzarla, inventarla..) e del target, ti aiuta nelle scelte grafiche, per es. se è un sito commissionato dalla Regione deve avere un carattere istituzionale, se è un sito per ragazzi, può andare bene una veste grafica tipo fumetto e altro.

## **Sul Concept Design**

L'elaborazione mentale che ci permette di dare un valore in senso emozionale, non è la ricerca della perfezione, ma la ricerca di provocare emozioni (far diventare vivo un oggetto), non parliamo di estetica ma di forma. Il progetto deve essere un "operazione intensa" ci devono essere dei contenuti (non solo storico artistici tecnologici.. che ovvio ci devono essere) ma antropologici, sociali.. in altre parola deve venir fuori l'"amore" che hai per quell'argomento.

In altre parole si deve riuscire a dare un "valore" al nostro sito, pensare a qualcosa che gli dà valore, esempio: sito di una città, aiutare i cittadini a comprendere meglio le proprie radici? Come?

## **Bibliografia - Accessibilità**

Patrizia Bertini, Accessibilità & Tecnologie, Pearson Ed., Milano, 2003

Maurizio Boscarol, Ecologia dei siti web, Hops Libri, Milano, 2003

Michele Diodati, Accessibilità. Guida completa, Apogeo, Milano, 2007

Andrew Kirkpatrick, Richard Rutter, Christian Heilmann e Jim Thatcher, Web Accessibility: Web Standards and Regulatory Compliance, Apress Inc., Berkeley, CA, 2006

Jakob Nielsen e Hoa Loranger, Web Usability 2.0, L'usabilità che conta, Apogeo, Milano, 2006

Roberto Scano, Accessibilità: dalla teoria alla realtà, IWA Italy, Venezia, 2004 \*

Roberto Scano, Legge 04/2004 dalla teoria alla realtà, IWA Italy, Venezia, 2005

Roberto Scano, Accessibilità delle applicazioni Web, Pearson Ed., Milano, 2008

Joel Sklar, Principi di Web Design, Apogeo, Milano, 2000

Lorenzo Spallino, L'Internet delle Pubbliche amministrazioni: la legge 9 gennaio 2004 n. 4, Disposizioni per favorire l'accesso dei soggetti disabili agli strumenti informatici, in «Rivista Amministrativa della Regione Lombardia», n. 2, 2004

Luca Spinelli, Ergonomia, usabilità, accessibilità, in «Login», Gruppo Editoriale Infomedia, Pisa, 2006

Luca Spinelli, L'Italia che non sa usare il computer, in «Login», Gruppo Editoriale Infomedia, Pisa, 2006

## **Guide - Accessibilità**

Michele Diodati, Accessibilità, guida completa, Apogeo, 2007

Angela Molteni, Guida teorica all'accessibilità dei siti web, Html.it, 2003

Roberto Scano, a cura di, Libro bianco: tecnologie per la disabilità, Dip. per l'innovazione e le tecnologie, 2003

Luca Spinelli, Accessibilità 2.0, Edizioni Master, 2008

AA VV, Linee Guida per siti ed applicazioni Web, Regione Emilia Romagna, 2009

Jacopo Deyla Destinazione web: Manuale per responsabili e redattori di siti web pubblici, Regione Emilia-Romagna, 2006

## **Risorse e documenti**

Cnipa.gov.it, sezione del governo italiano sull'accessibilità del web.

Diodati.org, accessibilità e traduzioni dal W3C.

Webaccessibile.org, la risorsa italiana di IWA per l'accessibilità del web.

Osservatoriotecnologico.net, elenco di risorse e riferimenti bibliografici sull'accessibilità.

Webimpossibile.net, analisi giuridica della legge 4/2004.

## **Strumenti di valutazione**

Web Accessibility Evaluation Tools, sezione del W3C con l'elenco di strumenti di supporto per la valutazione dell'accessibilità

Gamma Web Evaluation Tool, servizio commerciale per la valutazione automatica dell'accessibilità di siti Internet rispetto alla Legge Stanca

## **Bibliografia - usabilità**

- Francesca Anzalone, Filippo Caburlotto, Comunicare in rete l'usabilità, Milano, Lupetti - Editori di comunicazione, 2002
- Paolo Bottazzini, Roberto Fietta, Dario Fonti, Sergio Mandelli, Laura Ponasso, Web usability, Tecniche Nuove, Milano, 2003
- Lorenzo Cantoni, Nicoletta Di Blas, Davide Bolchini, Comunicazione, Qualità, Usabilità, Apogeo, Milano, 2003
- Luisa Carrada, Scrivere per Internet, Lupetti, Milano, 2000
- Steve Krug, Don't make me think, Hops libri, Milano, 2001
- Jakob Nielsen, Hoa Loranger, Web usability 2.0. L'usabilità che conta, Apogeo, Milano, 2006
- Jakob Nielsen, Homepage usability, Apogeo, Milano, 2002
- Jakob Nielsen, Web usability, Apogeo, Milano, 2000
- Donald Norman, La caffettiera del masochista, Giunti, Milano, 1990
- Donald Norman, Emotional design, Apogeo, Milano, 2004
- Sofia Postai, Siti che funzionano 2.0, Hops Libri, Milano, 2004
- Marco Sentinelli, Usabilità dei nuovi media, Carocci, Roma 2003
- Luca Spinelli, L'Italia che non sa usare il computer, in «Login», Gruppo Editoriale Infomedia, Pisa, 2006
- Michele Visciola, Usabilità dei siti web, Apogeo, Milano, 2000