

Indice

Introduzione	7
Capitolo primo. DOVE COSTRUIAMO	15
1. Internet	15
2. HTML e Web Browser	18
3. Testi e ipertesti	22
4. I navigatori	24
In conclusione	26
Capitolo secondo. GETTIAMO LE FONDAMENTA	27
1. Gli indirizzi Web	27
2. Creiamo la struttura del sito	33
In conclusione	36
Capitolo terzo. SCEGLIAMO LO STILE	37
1. Dominare il carattere	39
1.1 <i>Il font</i>	39
1.2 <i>Evidenziare il testo</i>	40
2. Dominare l'intero sito: i fogli di stile	42
3. Dominare la navigazione	47
3.1 <i>I link: poche parole molti fatti</i>	50
In conclusione	51

Capitolo quarto. APRIAMO CASA	53
1. Entriamo dalla porta o dalla finestra?	55
2. Chi bussa alla nostra porta?	56
3. Fornire l'identità	58
4. Orientare il lettore	62
5. News	65
6. Problemi di immagine	67
7. "Prego si accomodi"	69
In conclusione	70
Capitolo quinto. ARREDIAMO CASA	71
1. Come arrediamo	71
2. Appendiamo i quadri	73
3. Abitiamo la casa	78
In conclusione	80
<i>Bibliografia</i>	81
<i>Glossario</i>	83

Introduzione

Il computer e con esso internet, sono entrati prepotentemente nella vita quotidiana della maggior parte dei giovani e meno giovani della nostra società. Lo usiamo per lavorare, per ricercare notizie, per giocare, comprare, comunicare, ed un'infinità di altre attività. Sicuramente non ci sentiamo in errore affermando che il modo di comunicare dell'uomo ha voltato pagina arricchendo con nuove forme e modalità quelle tradizionali. Chi di noi apprestandosi alla prima "navigata" non si è sentito investito da una sensazione di libertà, una voglia di cercare, vedere, curiosare?

Eppure, paradossalmente, a questo senso di libertà e di voglia di fare, si contrappone il nostro fruire in modo passivo di contenuti preparati da altre persone (scarichiamo di tutto: giochi, pagine, brochure o quanto altro).

Il modo di comunicare in internet non è bilanciato poiché la quantità di informazioni che riceviamo è enormemente superiore a quella che trasmettiamo. Possiamo quindi dire che il flusso di informazioni che circola su internet è asimmetrico. Gran parte dei bit vanno dal server al nostro PC e pochi nel verso opposto. È un po' come se tra il nostro computer ed il server (il nostro interlocutore) ci fosse un'autostrada a 6 corsie delle quali 5 vanno in un verso e solo una nella direzione opposta.

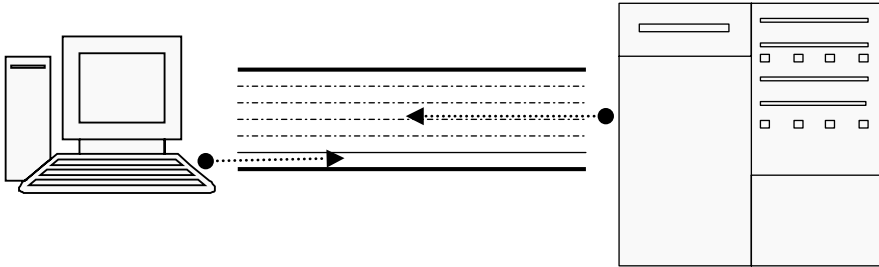


Fig. 1. Il traffico su internet. Le connessioni ADSL sfruttano proprio questa particolarità utilizzando gran parte della banda per scaricare.

E se volessimo utilizzare la nostra corsia inserendo in rete dei nostri contenuti? Se volessimo tentare di passare da spettatori ad attori (naturalmente accontentandoci di una piccola parte, giusto per fare da comparsa)?

Se volessimo percorrere la nostra corsia per realizzare un sito web?

Come possiamo muoverci per essere sicuri di creare un prodotto che si presenti in maniera efficace, senza strafare con effetti e specchietti, ma che ci consenta al tempo stesso di catturare l'attenzione di possibili interlocutori?

La prima soluzione che ci salta in mente è di scaricare da internet uno dei tanti "tool" che con pochi click realizza ciò che abbiamo in testa. Questi strumenti, che in gergo vengono detti wizard (maghi), sono molto utili per arrivare ad un risultato immediato.

Purtroppo, la loro funzionalità viene messa a dura prova nelle fasi di manutenzione o aggiornamento dei siti. Infatti nell'apportare le modifiche volute, potremmo non essere in grado di interagire agevolmente con il codice sorgente generato in maniera automatica dal tool. La sintassi delle pagine HTML così create, non rispondendo a principi di linearità e correttezza, risulta di difficile comprensione ed interpretazione.

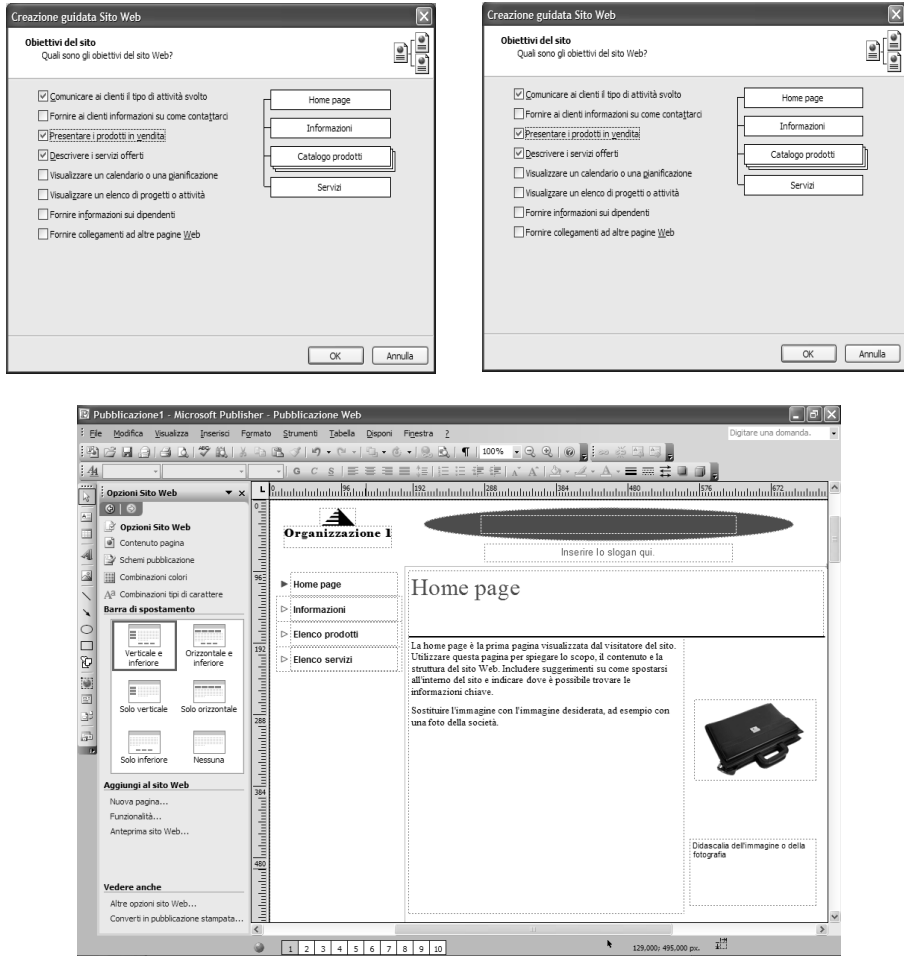


Fig. 2. Il Wizard di Microsoft Publisher. Ad esempio questo programma con due soli click permette di creare un sito web. In realtà molti di questi strumenti creano un'interfaccia accattivante, ma non si curano del codice HTML. Per essere precisi dobbiamo evidenziare che lo strumento di casa Microsoft per la creazioni di siti web è FrontPage, mentre il Publisher è un ottimo strumento per la creazione di pubblicazioni che è stato adattato alla preparazione di pagine web.

Per evitare questo tipo di problemi possiamo allora utilizzare degli editor HTML come FrontPage, DreamWeaver, HotDog che sono tutti software di semplice utilizzo con piccole variazioni di interfaccia passando da uno all'altro, ma con funzionalità sostanzialmente simili.

Tutti questi editor HTML sono strumenti cosiddetti WYGIWYS. Tale termine non è né una parola arcaica dei primati americani, né uno scioglilingua, ma l'acronimo inglese della frase *What You Get Is What You See* che, tradotto un po' liberamente, significa: “quello che pubblichi è quello che vedi”, “ciò che vedi sul monitor mentre costruisci la tua pagina web corrisponde al 100% a ciò che troverai poi in rete”. In sostanza nel creare un sito utilizzando tali strumenti non ci dobbiamo preoccupare di scrivere il codice HTML¹ (programmando così la nostra pagina), ma possiamo lavorare direttamente in modalità grafica, come se stessimo utilizzando un editor di testo (Word).

Anche nell'uso del linguaggio HTML non c'è nulla di incomprensibile o talmente difficile da essere capito solo da una piccola cerchia di informatici, ma questo non basta per creare un sito con pretese di qualità. Un buon sito, infatti non nasce al computer ma si studia a tavolino e prende forma sulla carta: l'arte del web-writer è quella di redigere una struttura, uno stile, un'interfaccia a partire da uno studio dettagliato sia sulle esigenze e le possibili aspettative degli interlocutori attesi, sia sui dei messaggi che si vogliono comunicare.

¹ L'HyperText Markup Language è un linguaggio interpretato usato per realizzare siti web. Verrà trattato con maggiori dettagli nel primo capitolo.

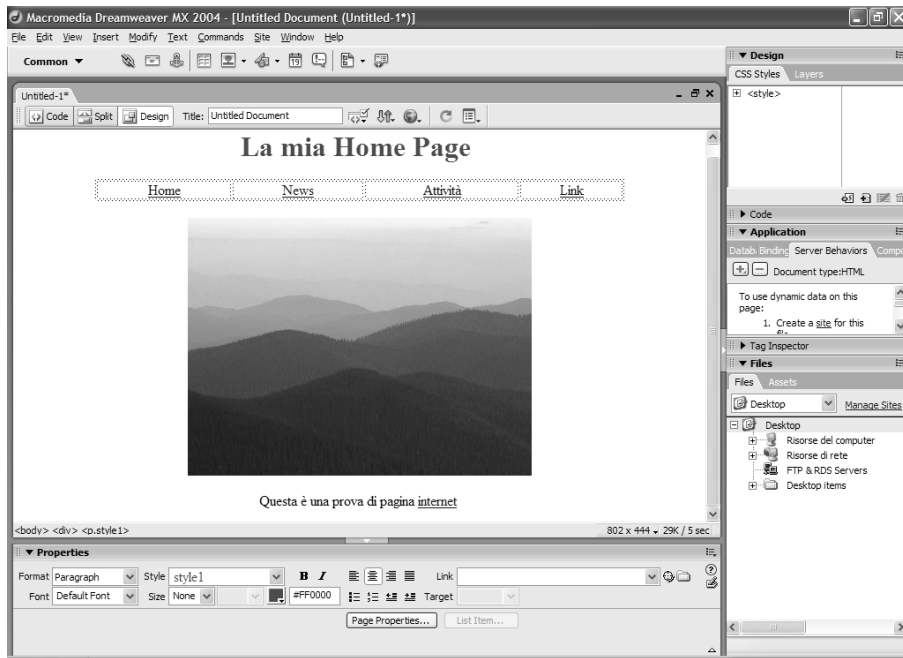


Fig. 3. Una pagina creata con Dreamweaver. Dreamweaver come molti editor HTML permette di lavorare in modalità visuale. Quello che vediamo sullo schermo è già l'anteprima che pubblicheremo, per cui non si richiede di conoscere il linguaggio HTML.

Bisogna iniziare da un progetto, da un'idea che abbiamo cominciato a elaborare mentalmente, poi abbozzato su uno straccio di carta e siamo venuti affinando e limando man mano che prendeva forma. Abitabilità e funzionalità degli spazi non nascono dal nulla o per caso, ma da uno studio attento delle esigenze espresse in un progetto e dalla voglia di farlo proprio. Ugualmente usabilità, accessibilità e funzionalità di un sito devono essere analizzate e studiate sin dalla fase di progettazione. Costruire un buon sito web sarà per noi come costruire la nostra casa dei sogni.

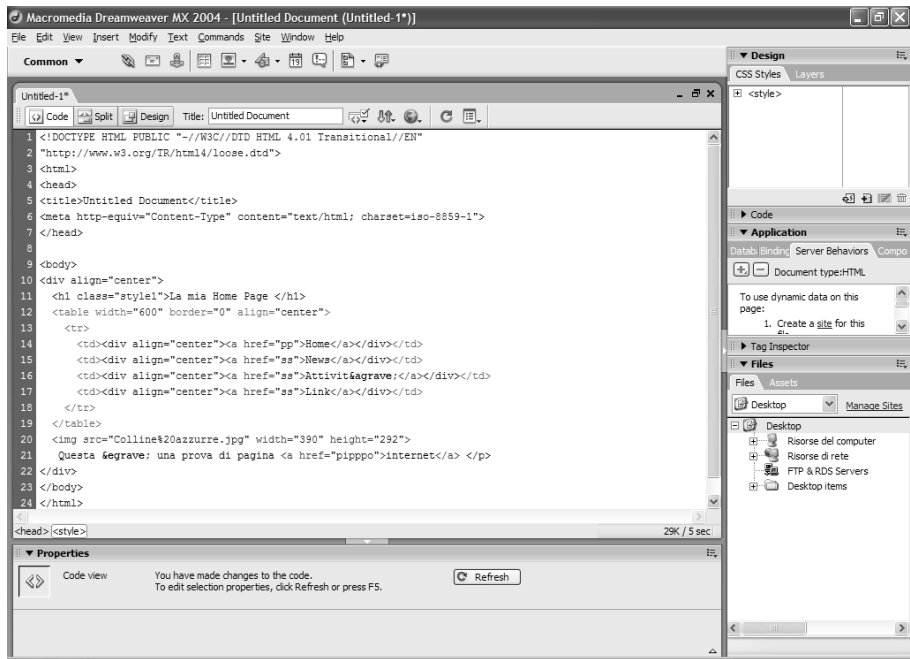


Fig. 4. Il codice HTML corrispondente alla pagina precedente. Questo codice non   semplice da decifrare per i neofiti, ma i migliori editor lo sviluppano per noi. I creatori di pagine web invece, usano sempre uno stile misto. In un primo momento sfruttano la parte visuale degli editor, poi vanno a correggere e a ripulire il codice HTML.

Questa pubblicazione vuole aiutare il lettore (aspirante web-comunicatore) nella prima fase, nel momento della riflessione che porta alla progettazione. Scrivere per il web vuol dire adattarsi ad un media che ha proprie regole specifiche ma non rigorose. Sar  compito del web-writer saper adattare lo stile tradizionale con le esigenze del web.

Nel primo capitolo *Dove Costruiamo* presentiamo le principali caratteristiche di internet. Dobbiamo cio  mettere a fuoco dove, come e per chi costruire. Le esigenze di una grande azienda orientata all'e-commerce, quelle

di un piccolo artigiano, quelle di un amatore saranno totalmente diverse fra loro per struttura, utilizzo e funzionalità. Scrivere per il web deve perciò tener conto di internet, dell'HTML, dei browser, delle finalità del sito, dei contenuti da trasmettere, degli interessi e delle abitudini dei navigatori.

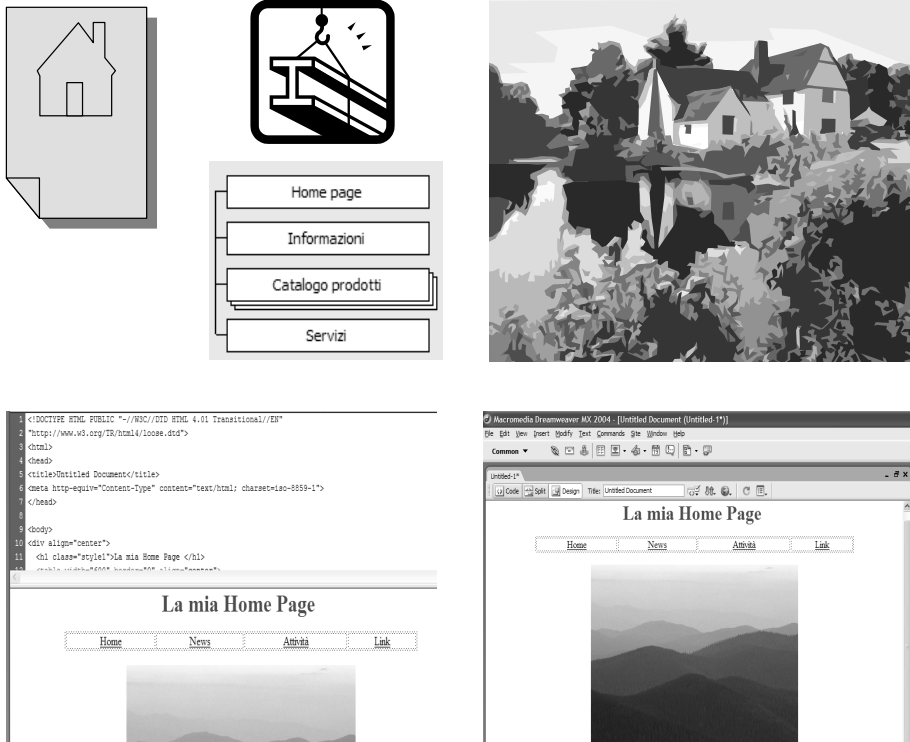


Fig. 5. Costruire un buon sito web è come costruire una bella casa. La maggior parte dei dettagli va studiata su carta a partire dal progetto. In fase di realizzazione si possono poi effettuare delle piccole modifiche di aggiustamento.

Nel secondo capitolo gettiamo le fondamenta: costruiamo la struttura del sito. Cercheremo di capire in cosa differiscono gli ipertesti dai testi, quale stile deve o dovrebbe avere un buon sito e quali informazioni deve contenere per soddisfare le esigenze del committente e dei visitatori.

Nel terzo capitolo, *Scegliamo lo stile*, scegliamo i colori, i tipi di navigazione, le rotte da seguire in un mare di contenuti da rendere fruibili. Stiamo creando la facciata della nostra casa, un particolare di fondamentale importanza da curare nei minimi dettagli, che dovrà trasmettere in un colpo d'occhio la nostra immagine al passante frettoloso, dovrà colpirlo e costringerlo a guardare almeno per un'istante. Chi di noi nel vedere un palazzo trascurato, malcurato e per giunta proprio brutto non ha avuto l'impulso istintivo di marcare la distanza con almeno un passo? Così, chi apre un sito web e si trova davanti una pagina che lo colpisce negativamente sarà spinto ad abbandonarla velocemente per non farvi possibilmente più visita.

Nel quarto capitolo, *Apriamo casa*, scegliamo come realizzare la Home Page. Siccome questa dovrebbe² essere la pagina di accesso principale del nostro sito, necessita di particolari attenzioni nella cura delle rifiniture. Per avere una casa accogliente l'ingresso è fondamentale.

Nel quinto capitolo, *Arrediamo casa*, costruiamo gli interni del sito e studiamo come rendere sempre aggiornata e interessante la nostra pubblicazione.

Al termine di ogni capitolo troverete una serie di consigli pratici che, senza avere la pretesa di essere esaustivi, possono aiutarvi nella stesura del vostro progetto.

² Usiamo il condizionale, perché c'è la possibilità di accedere ad una qualsiasi pagina del sito senza passare tramite l'home page.