

LA PROGETTAZIONE DELL'INTERFACCIA TESTUALE

Il punto di arrivo nell'organizzazione dei contenuti è la realizzazione di uno schema grafico della disposizione delle informazioni che in termini tecnici è definito **flowchart**.

Il **flowchart** è pertanto lo schema grafico della struttura con cui si sono organizzati i contenuti. Il flowchart è una mappa i cui elementi sono solo *figure geometriche* (i blocchi), che rappresentano le sezioni, *titoli* e *numeri*, che nominano e numerano ogni sezione, e *linee o frecce*, che evidenziano le connessioni possibili tra le sezioni.

Il suo scopo è quello di fornire in modo sintetico la visione unitaria dell'intero sito, individuandone allo stesso tempo alcuni tra gli elementi principali:

- Il tema del sito, le sue tematiche principali e quelle subordinate, rappresentate attraverso la descrizione grafica delle relative sezioni in un diagramma a blocchi contenenti la *numerazione* di ogni singola sezione e il loro *titolo*.
- La struttura del sito, la sua coerenza, i suoi equilibri, la quantità di livelli di approfondimento, le priorità, le gerarchie, l'intreccio di relazioni tra le tematiche e il loro sviluppo in argomentazioni o percorsi principali, definiti attraverso delle semplici linee che rappresentano i collegamenti tra le sezioni principali del sito.

Guardando il flowchart si può individuare celermente la dislocazione di una determinata tematica e verificarne la coerenza nel dispositivo logico della struttura; si può verificare se il progetto è completo e se è troppo complesso. Scopo del flowchart è quello di rappresentare l'unità di senso specifica del sito.

Il flowchart è uno strumento fondamentale anche per la progettazione dell'*usabilità* del sito (in quanto mostra i percorsi tematici e le vie di accesso che si presuppone che il pubblico si aspetti di usare) e per la progettazione della *navigazione* e delle *funzionalità* del sito.

Il flowchart non è semplicemente uno strumento utile dal punto di vista concettuale. Attraverso di esso il grafico potrà rendersi conto di quali siano le sezioni dello stesso livello, o dello stesso percorso, per associarle stilisticamente. Sebbene esistano software creati per questo scopo, è preferibile realizzare il flowchart con il lapis e la gomma da cancellare su un unico grande foglio, per poter avere il colpo d'occhio unitario del progetto.

Per evitare che i ragionamenti intorno a possibili modifiche non vengano rallentati da uno strumento dall'uso frammentato o troppo complesso, il flowchart non deve approfondire le particolarità del multimedia, ma semplicemente individuarne le parti essenziali. Non deve quindi mostrare tutti i collegamenti interni al sito, ma solo i collegamenti relativi alla struttura del sito per rappresentarne i percorsi logici.

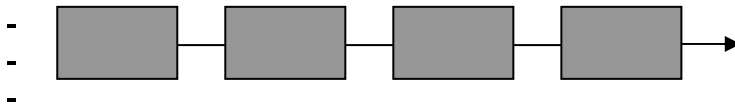
Un buon metodo di lavoro prevede la realizzazione in successione di:

- Una prima versione del flowchart.
- Un primo prototipo del sito che riporti tutte le sezioni (indicate con il nome loro assegnato) e la struttura dei loro collegamenti.
- Una fase di test del suddetto prototipo. Tale test, possibilmente fatto su un campione del target previsto, verifica alcuni dei criteri di *usabilità* del sito rispetto alle aspettative degli utenti in merito all'organizzazione dei contenuti. È un'indagine sull'adeguatezza della *mappa concettuale* proposta dal flowchart rispetto al *modello mentale* del target previsto.
- Una seconda versione del flowchart modificata sulla base dei risultati forniti dai test.

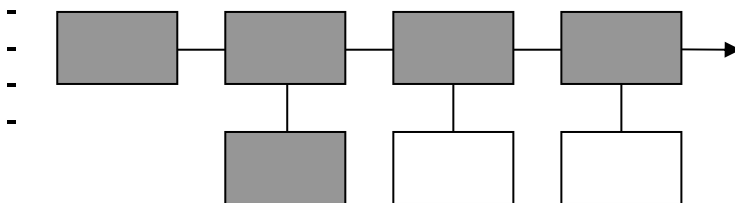
Le principali tipologie di flowchart sono le seguenti:

- **Struttura lineare (o narrativa), con eventuali approfondimenti.**
- **Struttura parallela, o ad enciclopedia.**
 - **Struttura ad albero.**
 - **Strutture circolari e simmetriche.**
- **Struttura a matrice.**

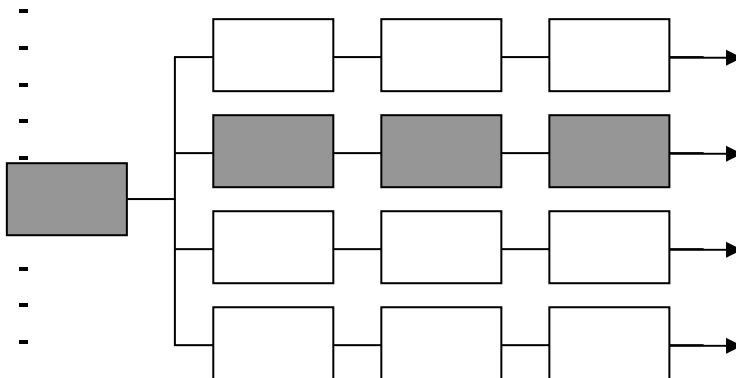
La struttura lineare (o narrativa), con eventuali approfondimenti può svilupparsi in maniera lineare come nell'esempio seguente



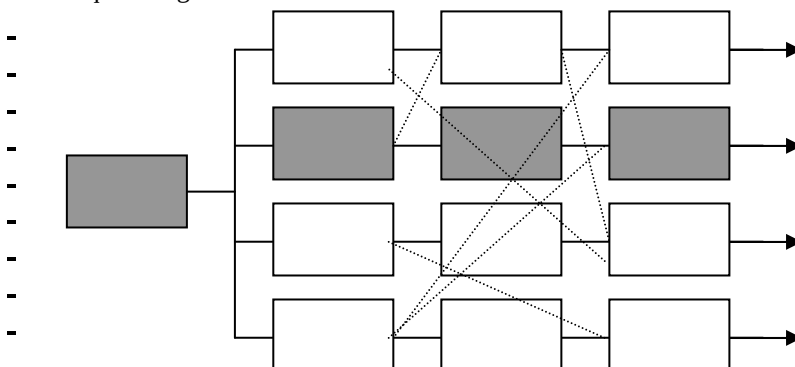
O in una sequenza *lineare con approfondimenti*:



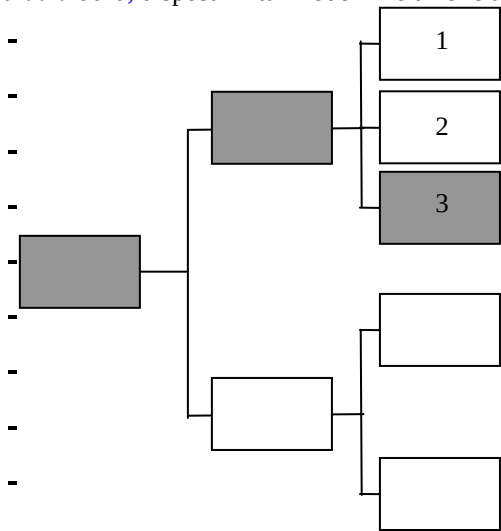
Struttura parallela, o ad enciclopedia: sviluppata anche tra sezioni appartenenti a percorsi sequenziali multipli *paralleli*:



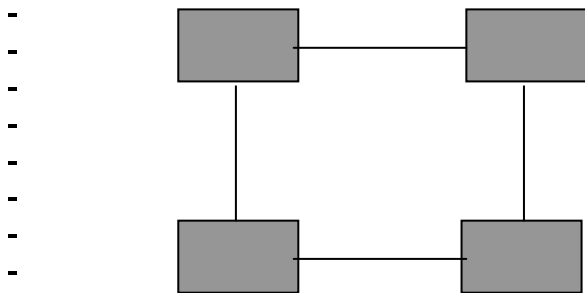
Un'enciclopedia, ad esempio, può essere strutturata secondo criteri analoghi: un indice di voci ad ognuna delle quali corrisponde la lettura sequenziale di un percorso specifico. Un ulteriore livello di approfondimento, che per economia visiva non viene espresso nella struttura, permette un intreccio di collegamenti associativi tra le singole sezioni quale è quello mostrato qui di seguito:



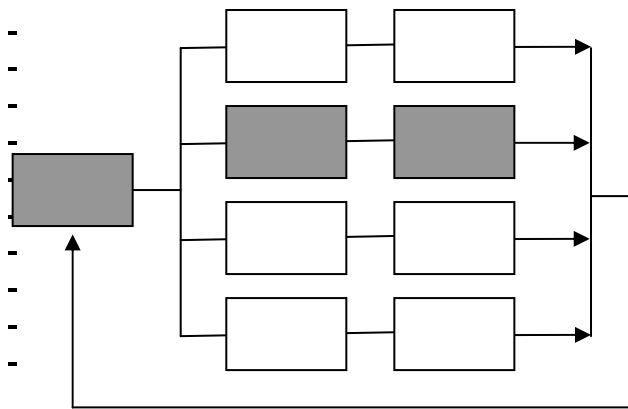
Struttura ad albero. Un'argomentazione potrebbe svilupparsi tra sezioni appartenenti a percorsi sequenziali multipli ramificati *ad albero*, disposti in tal modo in relazione tra loro:



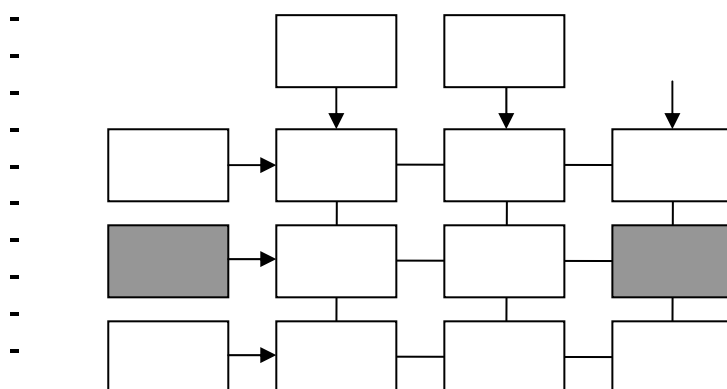
Strutture circolari e simmetriche. Le strutture riportate sopra potrebbero aggiungere alla loro morfologia anche la caratteristica di essere di tipo circolare oppure simmetrico. Si avrebbero quindi esempi di sequenze *circolari* di questo tipo:



Ma anche di questo tipo:



Struttura a matrice. Un altro tipo di struttura possibile è quello *a matrice*:



Non esiste un unico modo per realizzare un flowchart, ma si possono individuare delle convenzioni in base a criteri realizzativi abbastanza diffusi:

Il titolo di ogni sezione sta all'interno del relativo blocco.

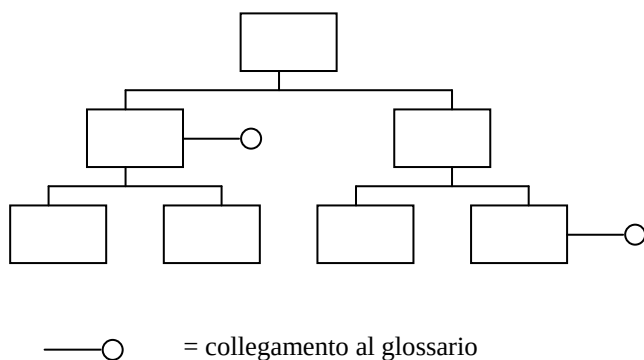
Le varie sezioni sono numerate progressivamente da sinistra verso destra secondo un ordinamento gerarchico relativo ai percorsi principali. Ogni percorso sarà quindi individuato da un numero a cui si affiancheranno altri numeri per le sottosezioni. Un sito con tre percorsi principali assegnerà quindi "0" alla copertina, "0.1" alla home page, "1" al primo percorso, "2" al secondo e "3" al terzo. Le eventuali tre sottosezioni del percorso "1" saranno numerate da sinistra verso destra "1.1", "1.2" e "1.3". In modo analogo si procederà a numerare le sezioni dei livelli più bassi.

Ad esempio:

0 Copertina
 0.1 Home page
 1 La scoperta della sceneggiatura
 1.2 "I promessi sposi"
 1.2.1 "I promessi sposi" illustrati
 2 I nuovi linguaggi e "I promessi sposi"
 2.2 Il cinema
 2.2.1 Il cinema muto
 eccetera.

I blocchi corrispondenti a sezioni esterne al sito, ovvero a collegamenti con pagine di altri siti, possono essere disegnati con un contorno tratteggiato anziché con una linea continua.

È preferibile sviluppare il flowchart evitando il più possibile di creare incroci tra le linee di connessione. Quindi laddove molte sezioni dislocate in punti differenti del flowchart dovessero rimandare alla solita sezione (ad esempio, una sezione *glossario*), è consigliabile usare un simbolo per mostrare l'inizio del percorso di collegamento senza concluderlo.



In alcuni casi il sito potrebbe essere organizzato secondo una struttura gerarchica ad albero, a cui corrisponderebbe una molteplicità di scalette secondarie, tante quanti sono i rami principali dell'albero, organizzate una dietro l'altra in un'unica scaletta principale. Se, ad esempio, il multimedia prevede che dal menu si sviluppino i tre percorsi principali *La scoperta della sceneggiatura*, *I nuovi linguaggi* ed *"I promessi sposi"* e *La sceneggiatura oggi*, si avrà una scaletta principale articolata in tre scalette secondarie relative ad ognuno di questi percorsi. I differenti livelli di approfondimento di ogni percorso saranno indicati con l'uso dei tabulatori, mentre la numerazione sarà la medesima adottata nel flowchart.

0: COPERTINA *Il titolo del sito e un'immagine dai "Promessi sposi" illustrati. Un'animazione.*

0.1: MENU PRINCIPALE *L'accesso alle tre sezioni principali e alle utilities del sito. Un abstract introduttivo.*

1: LA SCOPERTA DELLA SCENEGGIATURA *La storia della nascita di una nuova forma di scrittura, la sceneggiatura, ed il caso dei "Promessi sposi".*

1.1: IL MANZONI *Descrizione del personaggio: le idee e le tecniche di scrittura.*

1.2: "I PROMESSI SPOSI" *Il romanzo: la storia e le caratteristiche. La sezione è un preambolo alla conseguente sottosezione.*

1.2.1: "I promessi sposi" illustrati *Una particolare forma di narrazione del romanzo e la nascita della sceneggiatura. Evidenza dell'intreccio con la sceneggiatura multimediale.*

1.3: LA SCENEGGIATURA *Cos'è una sceneggiatura attraverso l'esempio dei "Promessi sposi" illustrati. Evidenza dell'intreccio con la sceneggiatura multimediale.*

2: I NUOVI LINGUAGGI ED I PROMESSI SPOSI *Le principali trasformazioni linguistiche conseguenti ai "Promessi sposi"*

2.1: IL LIBRO ILLUSTRATO *I mutamenti nel medium cartaceo: alcuni esempi correlati al linguaggio dei "Promessi sposi" illustrati.*

2.2: IL CINEMA *La storia del cinema e gli elementi di scrittura del film in relazione al linguaggio dei "Promessi sposi" illustrati.*

2.2.1: Il cinema muto *Modalità di scrittura di un film muto.*

2.2.2: Il cinema prima della televisione *Modalità di scrittura di un film prima dell'avvento della televisione.*

2.2.3: Il cinema dopo la televisione *Modalità di scrittura di un film dopo l'avvento della televisione.*

3: LA SCENEGGIATURA OGGI *I mutamenti con l'avvento del computer e della telematica.*

3.1: LA SCENEGGIATURA MULTIMEDIALE *La nuova forma di scrittura per i nuovi media: elementi di continuità e di trasformazione. Evidenza dell'intreccio con "I promessi sposi" Illustrati.*

3.2: Il dvd *Caratteristiche linguistiche del nuovo medium.*

Tale scaletta potrebbe essere stampata su più fogli o limitarsi ad essere un file Word, in quanto il software Word permette di creare una struttura di titoli, attraverso la funzione *Formato/Stile*, che consente, con l'opzione *Visualizza/Struttura*, di visualizzare solo alcuni livelli di un testo. Ad esempio, nel caso mostrato nella scaletta precedente, si potrebbe decidere di visualizzare tutti i titoli di primo livello (1, 2 e 3), oppure si potrebbe decidere di aprire il titolo 1 mostrandone tutto il suo contenuto (1,1.1, 1.2, 1.2.1, 1.2.2, 1.2.3 e 1.3), o solo una sua parte (ad esempio 1, 1.1, 1.2, e 1.3).