

Il Web 2.0

Autore: Daniele Simonin

Homepage: <http://www.melodycode.com>

Revisione: 3 (15 Settembre 2007)

Licenza: [Creative Commons BY-NC-ND](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/)

Indice

Introduzione	2
<hr/>	
Capitolo 1 - Il Web 2.0	3
<hr/>	
Dal Web 1.0 al Web 2.0	5
<hr/>	
Capitolo 2 – I punti cardine del Web 2.0	6
<hr/>	
Partecipazione	7
Blog	20
Wiki	29
Folksonomia	32
Remixability	37
RSS (Really simple syndication)	38
API (Application programming interface), Widget e Mash-up	43
Usabilità	48
<hr/>	
Capitolo 3 – Applicazioni Web	52
<hr/>	
Capitolo 4 – L'impronta grafica del Web 2.0	57
<hr/>	
Conclusione	61
<hr/>	

Introduzione

Il 2004 ha visto la diffusione di un nuovo termine associato ad Internet: il *Web 2.0*.

Senza fare rumore questo nuovo termine sta in realtà entrando nella vita di moltissimi italiani, segnandone le abitudini, così come il modo di cercare, consumare e specialmente condividere informazioni.

Molte persone utilizzano YouTube per condividere e visionare video, Wikipedia per le ricerche scolastiche, pubblicano il proprio album fotografico utilizzando Flickr, gestiscono e leggono Blog di persone più o meno autorevoli e molto altro.

Tutto questo senza aver mai sentito nominare il termine Web 2.0, a dimostrazione del fatto che il nome conta decisamente meno del livello di adozione di una tecnologia da parte degli utenti.

Il Web 2.0 è quindi un ambiente in cui si sono sviluppati e continuano a svilupparsi i siti e quelle applicazioni che mettono il controllo del contenuto (sia generato direttamente che non) nelle mani dell'utente.

I punti cardine di questa evoluzione del Web risultano quindi essere la partecipazione degli utenti (e di conseguenza il formarsi di un'intelligenza collettiva), la trasformazione dei dati (remixability) e la loro creazione da parte degli utenti (User-generated content) ed infine il cambiamento di rotta del design centrato sulle esigenze dell'utente.

Verranno approfonditi tutti questi elementi per capire quali sono i vantaggi e gli svantaggi nella logica dell'User-centered design.

Ci saranno inoltre alcuni riferimenti a siti commerciali a dimostrazione del fatto che il Web 2.0 sta avendo un impatto imponente sui nuovi modelli di comunicazione e di business.

Dare una definizione chiara e precisa di cosa sia il Web 2.0 è impossibile in quanto risulta essere ancora un'espressione giovane i cui contorni sono difficilmente definibili ma ciò che è certo è che il Web sta attraversando un periodo di innovazione che non si può ignorare.

Capitolo 1 - Il Web 2.0

In questo capitolo si accennerà la storia del Web soffermandosi sul Web 2.0 e mettendo in evidenza le principali differenze rispetto al Web 1.0. Si citeranno inoltre le varie definizioni di Web 2.0 circolanti in rete cercando di scoprire i punti comuni.

Inizialmente il Web è stato concepito per collegare tra di loro vari documenti ipertestuali statici, dando vita alla definizione di Web 1.0.

Con l'approdare dei primi sistemi di memorizzazione dati (database) e linguaggi lato server, si è assistito alla nascita di siti dinamici, come ad esempio bacheche online e forum, progredendo così nel concetto di Web 1.5.

Tutto ciò comporta dei vantaggi sia per gli sviluppatori e gestori di contenuto (che potranno aggiornare facilmente il loro sito), che per i navigatori (che avranno sempre il contenuto aggiornato e con maggiori opportunità di interazione e filtraggio dati).

Con l'utilizzo di linguaggi lato client che aggiungono interattività al sito, di fogli di stile che permettono di formattare il contenuto come meglio si vuole, si può dar vita a delle vere e proprie Applicazioni Web che a volte non hanno niente da invidiare alle classiche Applicazioni Desktop. L'incremento di versione del Web non si riferisce ad un aggiornamento delle specifiche tecniche del World Wide Web bensì ad un utilizzo diverso della piattaforma web da parte degli sviluppatori.

Il Web 2.0 è quindi un termine usato per indicare uno stato di evoluzione del Web.

Dal 2004 in poi si è potuto assistere a questa evoluzione con la nascita di nuovi servizi e applicazioni che ormai sono entrati a far parte dell'abitudine di molti navigatori.

Il termine Web 2.0 fu coniato durante una conferenza tenutasi presso O'Reilly Media dove il vicepresidente di O'Reilly fece notare che la rete stava attraversando un periodo di rinnovamento e di crescita che non si poteva ignorare.

Dare una definizione concisa e chiara di cos'è il Web 2.0 è molto difficile per il semplice fatto che non tutti concordano che sia un'innovazione bensì una normale evoluzione del Web.

Tim O'Reilly ha provato a darne una definizione compatta^[1]:

Web 2.0 is the business revolution in the computer industry caused by the move to the internet as platform, and an attempt to understand the rules for success on that new platform. Chief among those rules is this: Build applications that harness network effects to get better the more people use them.

Da questa definizione si può capire il fulcro del Web 2.0 ossia vedere il web come una piattaforma sfruttandola il più possibile.

Con questa espressione viene inteso il progressivo uso di applicazioni web (quindi non installati sulle macchine di chi ne fa uso) le quali a loro volta portano sempre una maggiore presenza continuativa online degli utenti.

Il fatto stesso di etichettare con un numero di versione questa innovazione fa capire l'analogia con le classiche applicazioni desktop che siamo normalmente abituati ad utilizzare.

Molti sostengono che la "business revolution" sia in un certo senso la conseguenza di una "consumer revolution" ossia l'utente non vuole più essere passivo di fronte a questo mezzo di comunicazione, ma vuole partecipare attivamente alla sua crescita.

Gli utenti non vogliono solo usare il Web, ma farlo.

Il Web 2.0 esprime tecnologie in grado di incrementare le possibilità di partecipazione ed approfondimento; è un nuovo punto di vista, è la volontà di diventare imprenditori consapevoli delle proprie opportunità, comunità consapevoli del loro potere e del proprio potenziale.

Vedere questa innovazione solo dal punto di vista tecnico è quindi un errore.

Russell Shaw ha una visione molto critica a riguardo ^[2]:

*[...] But Web 2.0 does not exist.
First of all, Web 2.0 is a marketing slogan.*

A sostegno di ciò, l'autore si limita a leggere la definizione di Wikipedia ^[3]:

*The term "Web 2.0" refers to what some people see as a second phase of development of the World Wide Web, including its architecture and its applications.
It was coined by Dale Dougherty during a meeting between O'Reilly and Associates (a computer book publisher) and MediaLive International (an event organizer) as a marketable term for a series of conferences.*

Gli scettici sostengono che il termine Web 2.0 non ha un vero e proprio significato, in quanto questo dipende esclusivamente da ciò che i proponenti decidono che debba significare per cercare di convincere i media e gli investitori che stanno creando qualcosa di nuovo e migliore, invece di continuare a sviluppare le tecnologie esistenti (quindi puramente per motivi di marketing).

Se per loro il concetto di Web 2.0 non esiste o non ha propriamente un significato, che cos'è?

Personalmente ritengo che è la consapevolezza degli utenti e sviluppatori di poter sfruttare al meglio uno strumento di comunicazione innovativo come Internet mediante la partecipazione attiva degli utenti, condivisione delle informazioni e molto altro.

In questo modo si può modificare in maniera più o meno radicale la concezione di uso della rete e delle informazioni spezzando il sistema gerarchico formato da amministratore e utente e innovando le regole nella produzione di modelli di comunicazione.

È indiscutibile che il processo di trasformazione del Web 2.0 sia lungo e per molti versi dall'esito ancora sconosciuto.

1.1 Dal Web 1.0 al Web 2.0

Come è facilmente intuibile, dal punto di vista tecnologico, il Web 1.0 e Web 2.0 sono uguali perché condividono gli stessi protocolli di base quali TCP/IP e HTTP.

Il concetto di base delle relazioni tra contenuti rimane quindi ancora l'ipertesto che permette di dare una struttura semantica ai documenti ipertestuali.

Nello brainstorming iniziale svolto da O'Reilly sono state messe in rilievo alcune differenze tra i due modi di fare e vivere il web.

<i>Web 1.0</i>	<i>Web 2.0</i>
Siti personali	Blogging
Sistemi di gestione contenuti	Wiki
Stickiness	Syndication

La pianificazione e costruzione di un sito personale ha sempre richiesto tempo e conoscenze.

Molto spesso per costruirsi un sito web personale occorreva sapere:

- Linguaggio HTML;
- Linguaggio CSS;
- Linguaggio Lato Server (PHP, ASP, ecc...);
- Linguaggio di Interrogazione Database (SQL, MYSQL, ecc...).

Questo ostacolo faceva da filtro a quegli utenti che volevano esprimersi ma che non avevano le conoscenze tecniche per farlo.

Con la nascita dei blog tutto è risultato più facile, infatti, qualsiasi persona può aprirsi uno e condividere ogni tipo di informazione.

La tecnologia Wiki è il punto di arrivo della gestione dei contenuti perché ne implementa tutti i paradigmi: permette a ciascun utilizzatore di aggiungere contenuti ma anche di modificare contenuti esistenti inseriti da altri utilizzatori; con la stessa semplicità si possono aggiungere ed eliminare pagine.

Per stickiness si intende quel contenuto atto a far ritornare l'utente più volte sullo stesso sito e quindi creare di fatto una community che è sinonimo di un alto indice di fidelizzazione degli utenti.

Con il syndication invece non si vuole obbligare l'utente a ritornare nel sito per visualizzarne il contenuto bensì glielo si rende disponibile sotto altra forma in modo da renderlo maggiormente fruibile ed esportabile (naturalmente indicando il tipo di licenza utilizzato).

Tutti questi concetti saranno in seguito approfonditi, ma risulta subito chiaro come abbiano un denominatore comune: la voglia di condividere e partecipare nel modo più facile e veloce possibile.

Capitolo 2 - I punti cardine del Web 2.0

In questo capitolo si studierà la mappa mentale inerente il Web 2.0 approfondendo i punti più importanti. La partecipazione degli utenti risulta essere il fulcro di questa innovazione del Web seguita poi dalla possibilità di poter manipolare e trasformare dati provenienti da altri siti (remixability). Ci si soffermerà inoltre sullo studio dell'usabilità delle nuove interfacce web e sull'utilizzo di nuove tecnologie come AJAX.

Markus Angermeier^[4] per rendere più chiari quali sono i concetti che fanno da spalla alla definizione di Web 2.0 ha costruito una mappa mentale (Fig. 2-1).

Una mappa mentale (o mind-map) è una forma di rappresentazione grafica che parte da un argomento centrale che viene sviluppato e ampliato seguendo una logica radiale (con vincoli di tipo associativo).

Figura 2-1. Mappa mentale del Web 2.0.



Come si può notare, i termini che hanno a che fare con il Web 2.0 sono molti a dimostrazione del fatto che l'argomento è piuttosto complesso e difficilmente definibile con chiarezza.

2.1 Partecipazione

L'architettura di Partecipazione del Web 2.0 ne sta decretando il suo successo soprattutto a livello di diffusione.

L'intuizione principale è che il Web deve essere solo lo strumento per permettere agli utenti di partecipare e condividere informazioni tra loro.

I nuovi modelli multimediali hanno procedure di sviluppo e fruizione che sempre più si avvicinano e intrecciano i modelli di sviluppo Open Source, nei quali l'interazione tra gli utenti è non solo l'effetto del servizio ma fonte di sviluppo e crescita del sito stesso.

Federico Moro ^[5] definisce questo fatto una metamorfosi da virtuale a reale ossia la comune accettazione sociale di fruizione del mezzo che diventa quindi non più una simulazione del mondo ma un elemento reale che vi fa parte.

Questa consapevolezza sta portando all'evoluzione del Web che sfrutta quindi la potenza dell'intelligenza collettiva che verrà spiegata in seguito.

L'hyperlinking, il fondamento del Web, viene utilizzato per sfruttare la collettività: gli utenti inseriscono nuovi concetti e documenti che saranno aggiunti nella struttura del web e successivamente scoperti da altri utenti (che potranno diffonderli mediante altri collegamenti).

Le connessioni del Web, in questo modo, crescono organicamente come risultato dell'attività di partecipazione degli utenti.

Se consideriamo un documento linkato da 50 persone e uno da 20 persone possiamo dedurre (nella maggior parte dei casi) che il primo sia più "famoso" del secondo e che di conseguenza abbia un potere informativo maggiore.

Il PageRank, termine nato e portato avanti dal più famoso motore di ricerca Google, è facilmente riconducibile al concetto di popolarità descritto sopra che è tipico delle relazioni sociali umane.

Si può benissimo paragonare al sistema di votazione standard dove chiunque abbia una pagina web avrà diritto di voto ed esprimerà la sua preferenza attraverso collegamenti presenti nella suddetta pagina.

Ai siti che hanno un PageRank elevato viene attribuito loro una notevole autorevolezza e quindi il loro "voto" risulterà più influente nella determinazione del PageRank dei siti da esso collegati creando, di fatto, una gerarchia.

Naturalmente il PageRank non è l'unico parametro tenuto in considerazione per fornire risultati di ricerca migliori perché risulta molto importante anche l'esame delle caratteristiche di una pagina web ad esempio studiando la frequenza delle parole in essa presenti.

La figura 2-2 spiega in maniera molto semplice e chiara il concetto.

Figura 2-2. Rappresentazione grafica del PageRank.



La definizione di PageRank ^[6] che Google fornisce:

Basato sullo specifico carattere "democratico" del Web, PageRank sfrutta la vastissima rete di collegamenti associati alle singole pagine per determinarne il valore. In pratica, Google interpreta un collegamento dalla pagina A alla pagina B come un "voto" espresso dalla prima in merito alla seconda. Tuttavia, non si limita a calcolare il numero di voti, o collegamenti, assegnati a una pagina. Oltre a effettuare questo calcolo, Google prende in esame la pagina che ha assegnato il voto. I voti espressi da pagine "importanti" hanno più rilevanza e quindi contribuiscono a rendere "importanti" anche le pagine collegate.

Si presenta quindi di fondamentale importanza la funzione dell'utente per la creazione di un database contenente i dati veri e propri (in questo caso l'autorevolezza di un sito): il vero servizio lo offre quindi l'utente.

Questa tipologia di partecipazione è piuttosto indiretta nel senso che l'utente non è consapevole di come sono usati ed elaborati i propri collegamenti (può benissimo non aver mai sentito parlare di Google), ma è la stessa Google che esaminando le varie pagine Web ne ricava il rispettivo PageRank.

Diventare un'arena tecnologicamente collaborativa e orientata alle relazioni tra pari, aprendo alle masse quei processi prima gestiti solo da chi era in possesso della patente di esperto è il grido di battaglia di questa innovazione del Web; ma è proprio così? È un'intelligenza collettiva?

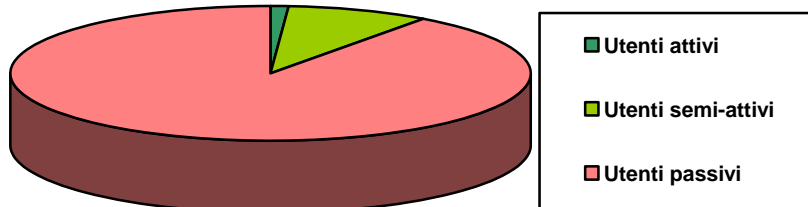
Nella partecipazione diretta degli utenti possiamo assistere a dinamiche tipiche della vita quotidiana ed in particolar modo al fatto che non tutti gli individui contribuiscono in prima persona ai processi collettivi; spesso solo un'esigua minoranza determina i comportamenti di una grande maggioranza silente e inattiva dando vita ad una specie di cascata informativa.

Jacob Nealsen riassume molto bene il concetto esponendo la regola dell'1% ^[7] o 1:9:90:

In most online communities, 90% of users are lurkers who never contribute, 9% of users contribute a little, and 1% of users account for almost all the action.

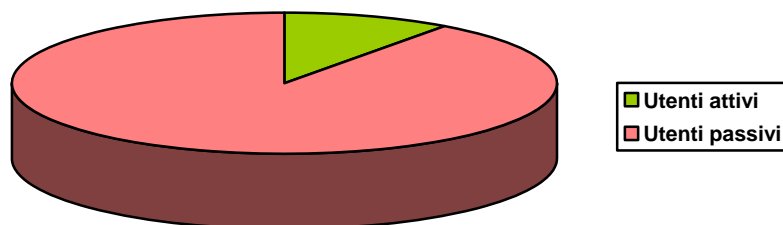
Quindi se noi abbiamo 100 utenti noteremo che:

- 1 utente partecipa attivamente con contenuti propri;
- 9 utenti partecipano in maniera discontinua svolgendo mansioni di minimo impegno;
- 90 utenti fruiscono passivamente del servizio.



Detto ciò è facile creare 2 tipologie di utente:

- Utente attivo (10% del totale): che partecipa in maniera più o meno attiva inserendo contenuti propri ed originali;
- Utente passivo (90% del totale): si limita a leggere le informazioni ed eventualmente a diffonderle.



Si stima che il numero dei visitatori globali di Internet siano poco più di un miliardo avendo quindi circa 900 milioni utenti passivi e 100 milioni utenti attivi.

Un esempio lapalissiano di questo tipo di comportamento viene dal sito Digg.com.

Digg è un sito web di social bookmarking che si occupa di scienza e tecnologia, Internet ed informatica.





















Le notizie ed i collegamenti sono proposte dagli utenti, e sono poi promosse in prima pagina in base ad un sistema di graduatoria non gerarchico e basato sulla valutazione degli altri utenti della comunità.

Quindi siamo portati a pensare che il contenuto presente in prima pagina sia in un certo senso rappresentativo del pensiero del più vasto numero di utenti che navigano in Internet (ossia ciò che ritengono sia realmente importante).

I numeri dicono ben altro: più del 26% delle storie che finiscono nella pagina frontale provengono da un gruppo ristretto di 20 utenti.

A dimostrazione di ciò basta vedere le caratteristiche degli utenti più “attivi” ^[8] (Fig. 2-3).

Figura 2-3. Classifica degli utenti Top 20 di Digg.com.

	Username	Popular	Submitted	Popular Ratio
1	 digitalgopher	1,029	2,107	48.8 %
2	 MrBabyMan	1,002	4,899	20.5 %
3	 CLIFFosakaJAPAN	824	6,377	12.9 %
4	 supernova17	800	1,783	44.9 %
5	 p9s50W5k4GUD2c6	752	1,484	50.7 %
6	 aaaz	724	1,834	39.5 %
7	 gwjc	699	2,063	33.9 %
8	 bonlebon	620	6,225	10.0 %
9	 webtech	589	1,139	51.7 %
10	 chrisek	589	1,751	33.6 %
11	 koregaonpark	531	2,866	18.5 %
12	 BloodJunkie	530	1,735	30.5 %
13	 Aidenag	516	1,354	38.1 %
14	 dirtyfratboy	496	1,256	39.5 %
15	 webtickle	474	692	68.5 %
16	 zaibatsu	472	1,019	46.3 %
17	 snipehack	460	1,764	26.1 %
18	 msaleem	449	1,822	24.6 %
19	 mklopez	392	3,139	12.5 %
20	 IvanB	375	959	39.1 %

Questi 20 utenti hanno inserito un totale di 46268 storie di cui 12323 divenute popolari: poco più del 26%.

Se soffermiamo la nostra attenzione sul Popular Ratio possiamo notare come molti utenti hanno questo valore superiore al 30% che significa che almeno 1 storia su 3 inserita da loro appare nella pagina frontale divenendo di fatto popolare.

È fondamentale quindi l'importanza di questi 20 utenti tanto è che Jason Calacanis (anima del nuovo Netscape.com) si è rivolto pubblicamente ai 50 utenti più attivi dei principali siti di notizie e bookmarking sociale (tra cui Digg) promettendo loro la somma di 1000 dollari mensili in cambio dei loro diritti di social bookmarking ^[9].

Jacob Nealsen definisce tutto ciò come "Participation Inequality" affermando quindi che l'intelligenza non è poi così collettiva bensì connettiva.

Questa manifestazione di disuguaglianza non è però definibile come ingiusta perché in ogni momento un utente passivo può trasformarsi in attivo e viceversa.

L'unica conseguenza diretta di ciò è che l'insieme di utenti attivi molto probabilmente non sarà rappresentativo della totalità dei navigatori e questo può influire negativamente in molte occasioni tipo lo studio del riscontro degli utenti (Customer feedback) o delle loro recensioni (Reviews).

La sfida non è quella di eliminare l'ineguaglianza partecipativa ma di diminuire il divario esistente e quindi riuscire a coinvolgere di più il 10% degli utenti che già sono orientati alla partecipazione.

Per fare ciò Jacob Nealsen ritiene che sia di fondamentale importanza:

- Facilitare la collaborazione rendendola più immediata e usabile;
- Automatizzare alcuni meccanismi di relazione utilizzando al meglio i dati esistenti: Amazon ha sfruttato ciò mostrando agli utenti frasi del tipo "*Customers who bought this item also bought*" ossia ciascuna attività viene registrata ed elaborata per aggiungere servizi di uso comune e molto utili;
- Modificare, non creare: l'utente preferisce modificare strutture dati predefinite piuttosto che creare contenuti nuovi;
- Ricompensare in modo adeguato gli utenti per stimolarne l'attività partecipativa mediante ricompensa economica o trattamenti preferenziali;
- Promuovere gli utenti di qualità introducendo meccanismi di valutazione della reputazione.

Facilitare la collaborazione vuol dire scomodare l'utente il meno possibile e di conseguenza rendergli la vita più semplice.

In Dzone.com, una comunità dedicata agli sviluppatori, è possibile votare un articolo tecnico semplicemente dando o negando il proprio consenso a farlo diventare popolare (Fig. 2-4).

Figura 2-4. Esempio di voto facilitato su Dzone.com.



Altro sistema molto rapido per catturare la preferenza dell'utente è la classica valutazione a stelle (Fig. 2-5).

Figura 2-5. Esempio di voto "star rating".



Il sistema più innovativo che prende spunto da molte applicazioni Desktop odierne interessa il Drag & Drop ossia la possibilità di trascinare elementi con il mouse (per acquistare prodotti, per esprimere la propria preferenza, ecc...).

Su WhatAli.st, sistema per creare e condividere liste, viene fatto proprio uso di questa tecnica (Fig. 2-6).

Figura 2-6. Drag and Drop su WhatAli.st.

Web 2.0 Applications (18)

1. Gmail (Votes: 155)
16. Web 2.0 Applications for ... (Votes: 8)
2. WhatAli.st (Votes: 147)
3. Digg (Votes: 133)
4. Flickr (Votes: 120)
5. del.icio.us (Votes: 116)
6. NetVibes (Votes: 95)
7. Technorati (Votes: 75)
8. Google Reader (Votes: 66)
9. Toodledo - Todo List (Votes: 48)
10. Google Calendar (Votes: 38)
11. xKasa.com (Votes: 31)
12. maiom.com (Votes: 23)
13. BesTuts - The best tutori... (Votes: 14)
14. WhoDoes (Votes: 10)
15. standpoint (Votes: 9)
17. Create screen capture vid... (Votes: 8)
18. Compete.com (Votes: 7)

Per automatizzare alcuni meccanismi di relazione Amazon utilizza in maniera ottimale i dati inerenti agli acquisti dei clienti (Fig. 2-7).

Figura 2-7. Servizio offerto da Amazon “who bought this item also bought...”.

Customers who bought this item also bought

[Professional Ajax, 2nd Edition \(Programmer to Programmer\)](#) by Nicholas C. Zakas

[Pro JavaScript Techniques \(Pro\)](#) by John Resig

[Ajax on Rails](#) by Scott Raymond

[Ajax Design Patterns](#) by Michael Mahemoff

[Pragmatic Ajax: A Web 2.0 Primer \(Pragmatic\)](#) by Justin Gehtland

► [Explore similar items](#) : [Books](#) (50)

I risultati proposti fanno riferimento al libro “Professional Web 2.0 Programming (Wrox Professional Guides)” che come è facile intuire parla di Web 2.0 e quindi i libri consigliati coprono in maniera più o meno diretta questo argomento.

Gli utenti sono ignari di partecipare a questo tipo di iniziativa creando, di fatto, una partecipazione indiretta come quella del PageRank.

Netscape.com, nella sua pagina frontale, ha deciso di premiare gli utenti più attivi offrendogli una visibilità maggiore rispetto agli altri (Fig. 2-8).

Figura 2-8. Lista degli utenti più attivi di Netscape.com.

Top Netscape Contributors

User	Submitted	Comments
TechnologyExpert	17762	3052
populist	1971	1256
Monte G	594	76
Varadium	3645	123
STONERS	1638	6548
GlamourGirl	300	87
MyWayOnNow	4793	243
GilbertZ	294	40
pawfoots	328	308
charbarred	849	322
ind06	361	4028
trnsendr	42	958
bubba2	685	4713
gatitabonitasen	1279	235
remixx	194	1

Da tutto ciò si può capire come sono gli utenti a divenire protagonisti del Web costringendo le grandi aziende quali Google, Microsoft a spendere ingenti cifre per adeguarsi a loro.

L'User-generated content (contenuto generato dall'utente o UGC in inglese), ossia tutto quello che circola in rete creato dagli utenti, è quindi un altro aspetto molto importante del Web 2.0.

Siti come Wikipedia, Flickr e YouTube si basano totalmente sui contenuti generati dall'utente, rispettivamente in forma di informazioni, foto e video.

Wikipedia si autodefinisce ^[10]:

Wikipedia è un'enciclopedia online, multilingue, a contenuto libero, redatta in modo collaborativo da volontari e sostenuta dalla Wikimedia Foundation, un'organizzazione non-profit.

Attualmente è pubblicata in 250 lingue differenti (di cui circa 180 attive, quella in inglese è attualmente la più sviluppata) e contiene voci sia sugli argomenti propri di una tradizionale enciclopedia che su quelli di almanacchi, dizionari geografici e di attualità. Il suo scopo è quello di creare e distribuire una enciclopedia internazionale libera, nel maggior numero di lingue possibili. Wikipedia è uno dei dieci siti più popolari del web, ricevendo circa 60 milioni di accessi al giorno. Ciò che la rende unica è il fatto che dà la possibilità a chiunque di scrivere quello che sa, dando l'occasione di fornire delle informazioni gratuitamente a chiunque abbia la voglia o il tempo di leggerle.

La base su cui è nata Wikipedia è Wiki ossia un software che permette a ciascuno dei suoi utilizzatori di aggiungere contenuti, come in un forum, ma anche di modificare i contenuti esistenti inseriti da altri utilizzatori.

Flickr (Fig. 2-9) è definita da Wikipedia ^[11] in questo modo:

Flickr è un portale Web in lingua inglese (di proprietà del gruppo Yahoo!) che permette di caricare - in forma gratuita ma limitata (100 Mb al mese), oppure illimitata ma dietro pagamento di abbonamento - delle immagini in un proprio spazio, a formare una specie di album fotografico, gestito poi con applicazioni Web direttamente nel Web browser. Questo servizio è usato anche come contenitore di foto da molti blogger e tutto ciò l'ha reso molto popolare.

Ultimo sito citato ^[12] come utilizzatore del UGC è YouTube (Fig. 2-10):

YouTube è un sito molto popolare a livello internazionale, che consente agli utenti il caricamento, la visione e in generale la condivisione di video. È stato creato nel febbraio del 2005.

YouTube si basa sulla tecnologia di Macromedia Flash per servire video, la stessa utilizzata da Google Video. La popolarità di YouTube è superiore a quella di Google Video, poiché consente l'upload di video creati da chiunque. Infatti YouTube ospita video di: show televisivi, video musicali e video personali fatti in casa dagli utenti. Malgrado il regolamento di YouTube vieti la presenza di materiale coperto da diritti, accade talvolta che ne venga caricato e per questo il sito effettua un controllo ex-post su quanto immesso.

I video ospitati su YouTube possono inoltre essere facilmente inclusi in siti web e blog utilizzando direttamente il codice HTML fornito da YouTube.

Un altro fenomeno di successo che fa leva sul concetto di comunità e contenuto generato dagli utenti è Second Life ossia un mondo virtuale dove ogni utente può costruire il proprio alter ego come meglio crede.

Da notare come i residenti di questo mondo utilizzino una moneta virtuale che in ogni momento può essere convertita in moneta reale.

La democrazia che sta dietro al concetto di partecipazione collettiva e UGC porta con se un problema da non sottovalutare: il controllo del contenuto.

Il 1 Maggio 2007 nella pagina frontale di Digg è apparsa una storia contenente la chiave di codifica per decriptare gli HD-DVD destando non poche preoccupazioni.

Kevin Rose (il creatore di Digg) ha deciso di censurare l'articolo in questione, ma nel giro di poche ore l'enorme numero di utenti del sito si è ribellato, diffondendo solo notizie in cui è segnalata la chiave (rendendo impossibile attuare la censura).

Dopo poco tempo il creatore di Digg si è "arreso" e pubblicamente ha scritto ^[13]:

[...] Ma ora, dopo aver visto centinaia di storie e letto migliaia di commenti, abbiamo capito. Voi preferireste vedere Digg morire combattendo, piuttosto che inchinarsi ad una grande compagnia. Noi vi ascoltiamo, e da ora non elimineremo più le storie e i commenti che contengono il codice e prenderemo la responsabilità di ogni conseguenza. Se perderemo, allora al diavolo, almeno siamo morti provando.

Questo è quindi un caso emblematico raffigurante il potere attuale della comunità Internet e della pericolosità del UGC.

Un altro caso avvenuto di recente interessa Second Life dove le autorità tedesche hanno scoperto l'esistenza di materiale pedopornografico.

Quasi tutti i grandi portali e i grandi servizi online che prevedono la possibilità per qualsiasi utente di inserire dei propri messaggi all'interno del loro archivio, fanno uso di complessi sistemi per stabilire la verità e la qualità dell'informazione inserita.

Risulta quindi di fondamentale importanza avere a disposizione un sistema di reputazione atto a svolgere da filtro partecipativo.

Ebay usa un sistema di gestione della reputazione basato sui feedback, che permette ai potenziali acquirenti di farsi un'idea sull'onestà di un venditore, basandosi sui commenti lasciati dagli altri acquirenti delle precedenti transizioni.

I servizi di social bookmarking più autorevoli utilizzano la reputazione come sistema per individuare lo SPAM e catalogare i contenuti in base alla loro qualità.

Non potendo garantire l'univocità utente-identità e che quindi ogni utente può creare anche più identità da lui stesso controllate è possibile raccogliere tramite inganni il consenso di una larga fetta della "popolazione" che fa parte di quel portale, in modo da incrementare la propria reputazione e

sfruttare in seguito questa allo scopo di far passare alcuni messaggi come se fossero di alta qualità: tutto ciò prende il nome di attacco Sybil.

Si può quindi dire che l'User-centered design porta con se molti vantaggi e alcuni possibili effetti collaterali.

Il Time, a conferma di tutto ciò che è stato detto, ha eletto personaggio dell'anno ciascun utente ^[14] dicendo:

Nel 2006 il web è diventato il mezzo ove il contributo di chiunque ha dato qualcosa a tutti, ma non solo ...

Tutto ciò indica una consapevolezza del nuovo modello di comunicazione adottato dal Web dove al centro di tutto (nella partecipazione e fruizione) c'è ogni singolo utente: una grande consapevolezza.

L'aspetto sociale ha quindi un'importanza rilevante tanto è vero che Matthew Mullenweg ha dato vita a XFN (Xhtml Friends Network) ossia ad un microformat HTML per rappresentare relazioni umane usando i link.

Un esempio di XFN è:

```
<a href="http://jimmy.examples.com/" rel="colleague">Jimmy Example</a>
```

In questa porzione di HTML l'autore crea un collegamento verso il sito del collega Jimmy Example.

Naturalmente esistono vari tipi di rapporti umani che possono essere espressi, ad esempio: amicizia, amore, vicinanza geografica, appartenenza alla famiglia, ecc...

Figura 2-9. Flickr.

Explore / Interestingness /

« [April 2007](#)

May 2007

[June 2007](#) »

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						
						
						
						
	28	29	30	31		

You [Sign in](#) | [Create Your Free Account](#)

Explore [Last 7 Days](#) | [This Month](#) | [Popular Tags](#) | [Creative Commons](#) | [Search](#)

Help [Community Guidelines](#) | [The Forum](#) | [FAQ](#) | [Sitemap](#) | [Help by Email](#)

[Flickr Blog](#) | [About Flickr](#) | [Terms of Use](#) | [Your Privacy](#) | [Copyright/MP Policy](#) | [Report Abuse](#)


Copyright © 2007 Yahoo! Inc. All rights reserved.

 [Send to a friend](#)

 [Save to del.icio.us](#)

a **YAHOO!** company

Figura 2-10. YouTube.



[Sign Up](#) | [My Account](#) | [History](#) | [Help](#) | [Log In](#)

Videos
Categories
Channels
Community

Videos

Top Rated (All Time) in All

My Videos - Favorites - Playlists - Inbox - Subscriptions

Pages: [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [5](#) [Next](#)

Ads by Google

Browse

- [Most Recent](#)
- [Most Viewed](#)
- Top Rated**
- [Most Discussed](#)
- [Top Favorites](#)
- [Most Linked](#)
- [Recently Featured](#)
- [Most Responed](#)
- [Watch on Mobile](#)

Time


- [Today](#)
- [This Week](#)
- [This Month](#)
- All Time**

Category





















- All**
- [Autos & Vehicles](#)
- [Comedy](#)
- [Entertainment](#)
- [Film & Animation](#)
- [Gadgets & Games](#)
- [Howto & DIY](#)
- [Music](#)
- [News & Politics](#)
- [People & Blogs](#)
- [Pets & Animals](#)
- [Sports](#)
- [Travel & Places](#)

Language

- All**
- [English](#)
- [Spanish](#)
- [Japanese](#)
- [German](#)
- [Chinese](#)
- [French](#)



Submit a Video!
Click Here >

 <p>Banned Commercial - Condoms 00:45 Added: 8 months ago From: bannedcommercials Views: 3,658,339 ★★★★★ 66324 ratings</p>	 <p>Banned Commercial - Bill Clinton Voodoo doll very funny 01:09 Added: 8 months ago From: bannedcommercials Views: 2,140,697 ★★★★★ 60908 ratings</p>	 <p>Amazing funny TV Commercial - Talk Talk 00:39 Added: 8 months ago From: bannedcommercials Views: 1,307,962 ★★★★★ 48114 ratings</p>	 <p>Andy Mckee - Rylfynn - Acoustic Guitar - www.candyrat.com 05:15 Added: 6 months ago From: rpoland Views: 1,145,091 ★★★★★ 6649 ratings</p>
 <p>Andy Mckee - Africa - Toto www.candyrat.com 04:28 Added: 6 months ago From: rpoland Views: 1,284,432 ★★★★★ 6821 ratings</p>	 <p>Andy Mckee - Guitar - Drifting www.candyrat.com 03:18 Added: 6 months ago From: rpoland Views: 4,235,564 ★★★★★ 28761 ratings</p>	 <p>Johnny Cash - Hurt 03:49 Added: 7 months ago From: godsavemickymaus Views: 1,019,535 ★★★★★ 5201 ratings</p>	 <p>Johnny Cash Hurt 04:04 Added: 1 year ago From: beachbuaguy Views: 916,136 ★★★★★ 5985 ratings</p>
 <p>Remember The Name - Highlight Reel Video 04:06 Added: 6 months ago From: fortminor Views: 1,487,739 ★★★★★ 6602 ratings</p>	 <p>Air Tap! 03:00 Added: 11 months ago From: erikmongrain Views: 1,511,125 ★★★★★ 6936 ratings</p>	 <p>The Woody show "Aries Spears" rap Live 105.com 02:15 Added: 7 months ago From: Livemorningshow Views: 1,937,268 ★★★★★ 5651 ratings</p>	 <p>Tenacious D - Tribute 04:52 Added: 7 months ago From: r3xDrc1st Views: 1,250,178 ★★★★★ 6037 ratings</p>
 <p>Evanescence 04:32 Added: 11 months ago From: luke4leanne Views: 2,398,080 ★★★★★ 6747 ratings</p>	 <p>three days grace - Animal I Have Become 03:53 Added: 11 months ago From: lollech69 Views: 1,724,078 ★★★★★ 7478 ratings</p>	 <p>Amateur - Lasse Gjertsen 03:12 Added: 6 months ago From: lassegg Views: 4,755,239 ★★★★★ 37971 ratings</p>	 <p>Zelda piano Medley 10:39 Added: 1 year ago From: w3sp Views: 313,280 ★★★★★ 4162 ratings</p>
 <p>Resident Evil 4 -- Stupid MF 02:26 Added: 1 year ago From: raypoint Views: 1,170,898 ★★★★★ 13258 ratings</p>	 <p>Jake Shimabukuro plays "While My Guitar Gently Weeps" 04:32 Added: 1 year ago From: strewth Views: 905,848 ★★★★★ 6948 ratings</p>	 <p>Queen - Bohemian Rhapsody 05:49 Added: 1 year ago From: Frozentost Views: 1,319,250 ★★★★★ 6417 ratings</p>	 <p>Yu-Gi-Oh: The Abridged Series (Episode 13) 05:49 Added: 7 months ago From: LittleKuriboh Views: 703,601 ★★★★★ 7819 ratings</p>

Pages: [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [5](#) [Next](#)

Funny Pictures Sms
Scegli tra Sport, Natura, Sexy e Molto Altro - Download Gratis!
[web.zed.it/Wallpaper](#)

Sexy Girls At The Beach
Find out 8 tips to win sexy girls. Enjoy sexy girls now at the beach
[a1-bikini.com](#)

Sexy Bikinis
Are You Searching For Sexy Bikini? Try This Top Bikini Site!
[www.today-online.biz/bikini](#)

Video Clips Divertenti
Guarda i video più originali del web e vota i tuoi preferiti!
[www.Dailymotion.Alice.it](#)

Voir Vidéos De Clip
Les Clips De Tes Artistes Préférés En Ligne. Musique Gratuite!
[Minimetrages.com/Video_Clip_1](#)

[Got Feedback?](#)

Your Account

- [Videos](#)
- [Playlists](#)
- [Subscriptions](#)
- [more...](#)
- [Favorites](#)
- [Inbox](#)

Help & Info

- [Help Center](#)
- [Developer APIs](#)
- [Copyright Notices](#)
- [Video Toolbox](#)
- [Safety Tips](#)
- [Code of Conduct](#)

YouTube

- [Company Info](#)
- [Terms of Use](#)
- [Blog](#)
- [Press](#)
- [TestTube](#)
- [Privacy Policy](#)
- [Contact](#)
- [Jobs](#)

Copyright © 2007 YouTube, Inc.

2.1.1 Blog

Il Blog, la contrazione di web log ossia “traccia su rete”, è un sito dove l’autore scrive degli articoli che vengono poi visualizzati in ordine cronologico inverso (cioè dal più recente al più vecchio).

La struttura del sito è solitamente costituita da un programma di pubblicazione guidata che consente di creare in maniera molto semplice delle pagine web (a cui è associato un permalink ossia un link che punta direttamente all’articolo in questione) corrispondenti agli articoli che vogliamo rendere pubblici.

La stabilità dei permalink è una proprietà auspicabile quando è probabile che i contenuti vengano citati e ne venga fatto un collegamento da fonti esterne all'organizzazione originale oppure quando nell'ambito della stessa organizzazione la complessità del sito web cresce oltre le poche pagine.

I permalink sono tipicamente costituiti da stringhe di caratteri che rappresentano data ed ora dell’inserimento e qualche altro identificativo dipendente dal sistema (che include di solito l'URL base e l'autore).

Se un articolo viene modificato, rinominato o spostato, il suo permalink rimane lo stesso mentre se un articolo viene cancellato, il suo permalink non può più essere riutilizzato.

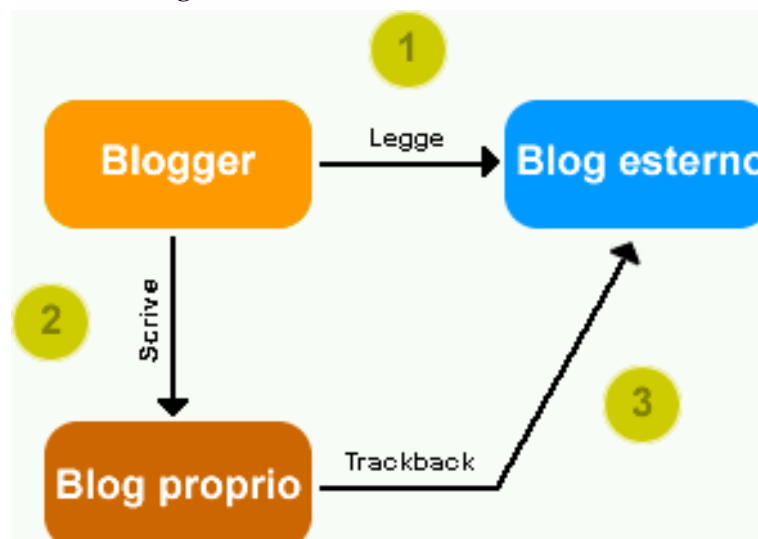
La parte di visualizzazione del blog molto spesso può essere personalizzata con vesti grafiche dette template che risultano molto facili da installare.

La facilità di pubblicazione di un articolo è accompagnata dalla semplicità con cui gli utenti possono commentarli: in questo modo si viene a formare una comunità dedita allo scambio di riflessioni, critiche inerenti ciascun articolo.

Oltre ai commenti esistono i trackback ossia un meccanismo per la comunicazione e la notifica tra due risorse: quando l’autore del blog fa riferimento ad un post scritto da un altro blogger, il primo può avvertire il secondo eseguendo un trackback verso il blog citato.

Quindi in questo caso il blog riceve una serie di ping da altri blog e solitamente mostra sotto ad ogni post l'elenco dei ping ricevuti e riferiti a quello specifico post.

Figura 2-11. Funzionamento del Trackback.



Il trackback lavora nel seguente modo (Fig. 2-11):

1. Noi blogger leggiamo il post contenuto in un altro blog;
2. Scriviamo il nostro post ricordandoci di inserire nel trackback l'indirizzo del post che citiamo o di cui facciamo riferimento;
3. Una volta pubblicato il post, il blog esterno viene avvisato della pubblicazione del nostro post mediante la ricezione del trackback.

In questo modo si vengono a formare dei legami molto forti tra post appartenenti a blog diversi aumentando le possibilità di dialogo (e di tracciamento).

Technorati, motore di ricerca dedicato al mondo dei blog, tiene traccia di ben 83 milioni di blog dimostrando come questo fenomeno sia divenuto molto popolare.

La stessa Technorati afferma ^[15] anche che:

The World Live Web is incredibly active, and according to Technorati data, there are over 175,000 new blog (that's just blog) every day. Bloggers update their blog regularly to the tune of over 1.6 million posts per day, or over 18 updates a second.

La maggiore parte dei blogger (ossia chi gestisce un blog) usa il blog come diario personale, per far conoscere i propri sentimenti e le proprie opinioni ai lettori che possono avere a loro volta un blog. Sono molto diffusi anche i blog tenuti da giornalisti, oppure i blog umoristici e autoironici, impegnati, satirici, "televisivi" o umoristici; non mancano infine blog di scrittori o di poesia.

Insomma chiunque può aprirsi un proprio blog e scriverci liberamente ciò che gli pare.

Questa libertà di espressione da parte dell'autore del blog e di chi lo commenta ha fatto impensierire Tim O'Reilly a tal punto da indurlo a scrivere un codice di condotta per i bloggers ^[16].

Le regole principali sono le seguenti:

- Assumersi la responsabilità di ciò che si dice, riservandosi il diritto di limitare sul proprio blog i commenti che non corrispondono ai propri standard;
- Non dire nulla in Rete che non si direbbe di persona;
- Qualora si manifestino tensioni, è preferibile usare canali privati prima di rispondere pubblicamente;
- Se si ritiene che qualcuno stia ingiustamente attaccando un altro, è opportuno prendere provvedimenti;
- Ignorare le persone che insistentemente scrivono commenti sgradevoli alla persona o al blog;
- Incoraggiare i fornitori di hosting ad applicare le loro condizioni di servizio in modo più rigoroso, in modo da evitare la nascita di blog fraudolenti o dal contenuto che possa molestare i visitatori o altri bloggers.

Con queste semplici regole Tim O'Reilly fa capire che la rete non deve essere un'anarchia di senza nome, ma un luogo di incontro e comunicazione.

L'egiziano Abdel Kerim Suliman, attraverso il suo blog, nel novembre 2006 è stato accusato di diffamazione nei confronti del Presidente della Repubblica, e incitamento all'odio dell'Islam e dell'istituzione di Al Azhar, la più alta autorità musulmana del paese ^[17].

Ciò dimostra come avere un sito in Internet non è molto diverso dall'instaurare rapporti civili nella vita di tutti i giorni, ossia dove si richiede la giusta responsabilità, maturità e rispetto.

Il blog più popolare in Italia è quello gestito da Beppe Grillo: primo in Italia per numero di link entranti e tra i primi al mondo secondo Technorati, arrivando a contare una media di 150.000 - 200.000 contatti al giorno il suo blog ha un numero di contatti che lo posiziona tra quelli più seguiti a livello mondiale (varia tra la diciottesima e la ventesima posizione, ed è primo a livello nazionale).

Ogni suo post ha in media 1000 – 1500 commenti e decine di trackback.

Un altro blog molto famoso è quello tenuto da Antonio di Pietro che oltre ad aggiornarlo, integra alcuni suoi interventi aggiungendo dei video creati da lui e pubblicati sulla piattaforma YouTube (e non solo).

Il fenomeno dei blog non è certo passato inosservato alle grandi aziende come la BBC che ha aggiunto una nuova sezione al proprio sito che permette ai giornalisti di gestire il proprio blog (Fig. 2-12).

Figura 2-12. Blog della BBC.

bbc.co.uk

[Home](#) [TV](#) [Radio](#) [Talk](#) [Where I Live](#) [A-Z Index](#)

The Editors

[< PREVIOUS](#) | [MAIN](#) | [NEXT >](#)

Prime minister's questions

Peter Barron | 25 May 07, 02:54 PM

When it comes to party leaders Sir Ming Campbell is the easiest to persuade onto Newsnight. Scotland's new First Minister Alex Salmond is also rarely unavailable, though that may change. But the very biggest beasts have been only rarely sighted on Newsnight in recent years.

Last night we had Tony Blair, which was great. It had been a long time. But much as we'd have liked a no-holds-barred affair with Jeremy Paxman on matters ranging from the Iraq war to Lord Levy, that, so far, hasn't been on offer. Instead our tenacious environment specialist Roger Harrabin got the gig, on the circumscribed area of climate change. And if the PM thought he was going to get some soft bowling the record emphatically shows otherwise. ([Watch the full version here](#)).

The episode illustrates the care with which the party leaders' media appearances are picked these days. These days we're in competition with Blue Peter, GMTV, Richard, Judy and more for interviews with our leaders, and frankly they seem to be winning.

Take David Cameron. Some observers felt he came very well out of the "slippery nipple" encounter (which you can [watch here](#)) with Jeremy just before he became Conservative leader. But despite regular invitations to repeat the experience in an imaginative array of formats, more than a year later our wait goes on.

And our next prime minister, unencumbered by the need to go to the country, has so far not felt the need to spell out his vision on Newsnight, though we remain hopeful that will soon be addressed.

There is of course no constitutional imperative to appear on Newsnight - would that there were - but we'd like to think there is a convention that if you want to be prime minister you should.

Watch this space.

Peter Barron is editor of Newsnight

Welcome to The Editors, a site where we, editors from across BBC News, will share our dilemmas and issues. [Here are tips on taking part](#), but to join in, all you need do is add a comment or e-mail us.

ARCHIVES

<< May 2007

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

ALAN JOHNSTON

Gaza reporter

Want to publish this banner on your own blog? [Click here](#) for instructions.

Choose a BBC News outlet

More from each editor

Being discussed now

- How you can help (635)
- Part of the conspiracy? (2) (465)
- Prime minister's questions (7)
- Part of the conspiracy? (369)
- Reporting Iraq (18)
- Too much from Portugal? (203)
- Climate on the rocks? (12)
- Also in the News (40)
- Avoiding intrusion (58)
- BBC in the news, Tuesday (2)

BBC Blog Network

- Blether with Brian
- The Devenport Diaries
- The Editors
- Evanomics
- Five Live Breakfast
- Magazine Monitor
- Nick Robinson's Newslog
- Open Secrets
- Peston's Picks
- PM programme
- Pods and Blogs
- Sport editors' blog
- Talk about Newsnight
- World Have Your Say

Feeds

- The Editors
- All posts: Peter Barron

[What are feeds?](#)

You can see Newswatch, the programme for viewers' feedback on BBC News, by [clicking here](#)

Send us an e-mail

Your name

Your e-mail address

Your comments

Please note that messages sent via this form are not formal complaints - see [this page](#) for details

Comments [Post your comment](#)

1. At 05:00 PM on 25 May 2007, John O'Malley wrote:

The Blair interview on the environment was simply awful! All the questions from the same political stance: the belief that carbon dioxide causes global warming. Best line was the (incorrectly quoted) statistic from the UN that scientists are "90% sure co2 causes global warming". What does this mean? They're 100% sure they can't prove it.

Paxo would never do that!

[Complain about this post](#)

2. At 05:06 PM on 25 May 2007, A Smith wrote:

Maybe if Maybe if you didn't carry biased reports - like the hatchet job on Michael Howard before the last election for which you were censored - senior politicians might feel they would be given a fair interview???

I think the responsibility lies with you!

[Complain about this post](#)

3. At 05:19 PM on 25 May 2007, Pancha Chandra wrote:

If only politicians would be more transparent and spell out their policies more clearly by appearing on first-rate programmes like Newsnight, the voter would have a more informed choice come the general elections. Politicians, even seasoned ones, seem to be camera shy and have lost their voices. So the poor voter is lost in the political maze not being able to sift the grain from the chaff. Too much chaff by the way things are going! In hind-sight Tony Blair has been the most vocal along with Ken Livingstone but the others do not have much to crow about. Rather one begins to wonder whether eerie silence is the new strategy of seasoned and up-coming politicians. Keeping the public guessing seems to be the new fashionable game.

[Complain about this post](#)

E' quindi evidente come il grande successo dei blog personali, sicuramente uno dei fenomeni dell'ultimo anno, non poteva lasciare indifferenti gli uomini di marketing.

Alcune aziende, tra cui la Fiat, ne hanno già aperto uno per un loro prodotto come la Lancia Ypsilon.

Il valore dei blog aziendali risiede nel facilitare la comunicazione con i consumatori e nell'aiutare a ottenere visibilità attraverso i motori di ricerca.

Da notare come un blog aziendale non può essere una serie di comunicati stampa formattati in maniera diversa, ma il suo compito principale sarà quello di saper trasformare l'informazione in comunicazione.

Una variazione del blog è il tumblelog ossia che favorisce una forma abbreviata di comunicazione arricchita da multimedialità, rispetto a quelli che sono i lunghi editoriali frequentemente associativi ai blog.

La forma di comunicazione comunemente usata include collegamenti, fotografie, citazioni, dialoghi di chat e video.

A differenza dei blog questo formato è frequentemente usato dall'autore per condividere creazioni, scoperte, esperienze senza la necessità di commentarle ^[18].

Con la diffusione della banda larga si sono diffusi i blog focalizzati sulla fotografia, video e audio mediante podcasting.

Il podcasting indica una risorsa audio/video fruibile in qualsiasi momento, scaricata automaticamente in formato mp3 (o altro) dal sito dell'emittente e salvata nella memoria di un dispositivo per la riproduzione.

Anche il mondo del giornalismo, della politica e della comunicazione si è interessato al podcasting. In Italia, ad esempio, RadioRAI offre le proprie trasmissioni come podcast; il quotidiano La Repubblica distribuisce via podcasting le trasmissioni di Repubblica Radio; molte altre emittenti radiofoniche nazionali hanno iniziato a proporre le proprie trasmissioni con la tecnologia del podcasting.

Anche il mondo accademico e quello delle istituzioni hanno dimostrato interesse per questo metodo di diffusione di contenuti multimediali.

Detto ciò è facilmente intuibile come, tramite un blog, l'autore possa comunicare in tutti i modi con i propri visitatori e scambiare le idee liberamente.

Mediante servizi gratuiti offerti ad esempio da wordpress.com chiunque può aprire il proprio blog gratuitamente e diffondere le proprie opinioni e notizie a milioni e milioni di potenziali lettori.

Il marketing non è dato solo dai blog aziendali ma anche quelli pubblicitari: con l'avvento ed il successo riscosso dai blog quindi non potevano mancare tecniche di spamming che riguardano anche questa nuova recente categoria di media.

Esistono varie tecniche di spamming:

- Splog, cioè spam blog, sono blog che gli autori usano solo per promuovere siti web affiliati. Lo scopo é quello di incrementare il PageRank dei siti affiliati;
- Tramite sistemi automatici vengono inseriti commenti e trackback contenenti link che si vuole pubblicizzare.

La possibile soluzione per risolvere in parte il secondo problema è quello di escludere a priori la pubblicazione dei commenti contenenti determinate parole (ad esempio Viagra).

Un'altra soluzione condivisa da Google per rendere influenti (a livello di PageRank) i link contenuti nei commenti sta nell'utilizzare l'attributo rel attribuendogli il valore nofollow.

Un messaggio del genere:

```
Buy <a href="http://www.spam.com/">Vi agra</a>.
```

Diverrà:

```
Buy <a href="http://www.spam.com/" rel="nofollow">Vi agra</a>.
```

In questo modo i commenti rimarranno comunque presenti nel blog, ma i link in esso contenuti non avranno il risultato atteso dagli spammers (perché Google li scarterà).

La soluzione spesso più utilizzata è quella di appoggiarsi ad un servizio esterno che esaminerà i commenti prima della loro possibile pubblicazione.

La società più popolare da questo punto di vista è Akismet (Fig. 2-13).

Figura 2-13. Funzionamento di Akismet.

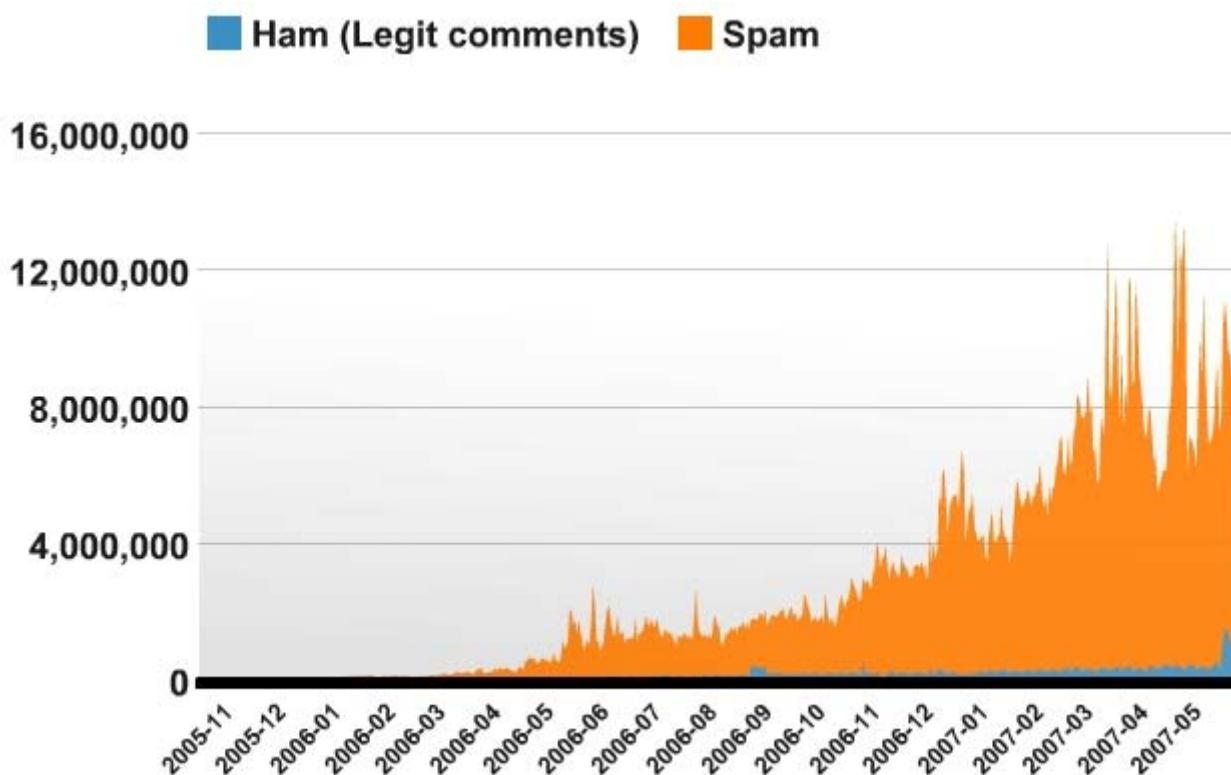


Quando viene inserito un commento nel blog non sarà pubblicato subito, ma verrà inoltrato ad Akismet che mediante degli algoritmi riuscirà a capire se classificarlo come spam o meno.

Nel caso in cui il commento sia spam, il blog lo inserirà in una speciale coda di moderazione (in modo che l'ultima scelta spetti al blogger) mentre se risulta essere un commento autentico verrà immediatamente pubblicato.

Secondo i dati Akismet (Fig. 2-14) sono stati processati ben 1,549,228,575 commenti di cui solo 84,232,451 sono autentici (0,05%) ^[19].

Figura 2-14. Grafico indicante il confronto tra commenti autentici e di spam.



Come si può facilmente notare, in questi ultimi tempi il numero dei commenti è aumentato notevolmente mantenendo simile il rapporto tra i commenti autentici e di spam.

Un altro sistema antispam molto efficace (utilizzabile anche al di fuori del contesto blog) è CAPTCHA ossia un piccolo test atto ad accertare se l'utente è un umano oppure un sistema automatico (bot).

Un test CAPTCHA tipicamente utilizzato è quello in cui si richiede ad un utente di scrivere quali siano le lettere o numeri presenti in una sequenza di lettere o numeri che appaiono distorti o offuscati sullo schermo (e quindi difficilmente comprensibili con sistemi OCR) (Fig. 2-15).

Figura 2-15. Esempio di distorsioni del testo usato in CAPTCHA.



Un sistema intelligente che utilizza CAPTCHA sfruttando la partecipazione degli utilizzatori è reCAPTCHA: progetto che aiuterà la digitalizzazione dei libri antichi.

Quando si scansiona un libro antico in maniera automatica, molto spesso il programma OCR incaricato di convertire le immagini digitalizzate in testo, non riesce nel suo lavoro, sia a causa dell'età del libro sia a causa della qualità della scansione.

Quelli di reCAPTCHA, quindi, hanno pensato bene di sfruttare il sistema antispam per decifrare quelle parole che risultano incomprensibili ad un sistema computerizzato.

reCAPTCHA invia all'utente due parole: una è quella che non riesce a leggere, mentre l'altra è una parola conosciuta. Ad entrambe vengono aggiunte linee e sono distorte alla stessa maniera, perciò, se l'utente riesce a leggere con esattezza la parola conosciuta (che è possibile verificare) possiamo essere certi (con un minimo margine di errore) che anche quella sconosciuta sia esatta (Fig. 2-16).

In questo modo, oltre a proteggere il proprio sito dallo spam è possibile contribuire alla digitalizzazione di migliaia di libri antichi che altrimenti andrebbero persi.

In pratica, si mette in condivisione l'enorme archivio di conoscenze umane per digitalizzare i libri scritti prima dell'avvento del computer.

Figura 2-16. Esempio di reCAPTCHA.



Detto ciò può venire spontanea la seguente domanda: Che cos'è che definisce un blog come tale? La struttura, il modo di scrivere, la piattaforma o l'utente?

Simone Carletti ^[20] pensa che occorra valutare tutti questi aspetti e per la precisione:

- La struttura;
- I contenuti;
- La forma;
- La personalizzazione.

La struttura è forse l'aspetto più importante che caratterizza un blog e visto che la maggior parte di quelli presenti in rete si affidano a piattaforme precostituite (ad esempio wordpress.com) si è assistito ad una standardizzazione delle caratteristiche che col tempo sono divenute requisiti fondamentali per identificare un blog: la presenza dei commenti, dei trackback, articoli divisi per categoria e presenza di feed.

Per quello che riguarda il contenuto e la sua forma solitamente nei blog vengono scritti dei messaggi che sono una via di mezzo tra articoli e notizie aggiungendo considerazioni personali (anche in molti siti aziendali i messaggi risentono di una distorsione soggettiva).

La personalizzazione è un aspetto secondario che riguarda la possibilità del blogger di poter modificare il proprio sito come meglio crede applicando template fatti da esterni oppure creati da lui stesso (cambiando colori, link, stili, ecc...).

Jacob Nealsen afferma come l'ineguaglianza partecipativa sia più evidente nei blog ^[7] dicendo:

Blog have even worse participation inequality than is evident in the 90-9-1 rule that characterizes most online communities. With blog, the rule is more like 95-5-0.1.

Quindi la probabilità che un utente commenti un articolo è estremamente bassa.

Il blog sfrutta l'intelligenza collettiva come una specie di filtro poiché la comunità e auto-referenziale ossia i blogger che prestano attenzione agli altri blogger aumentano la loro visibilità e il loro potere.

Questa attenzione collettiva della blogosfera decide quindi cosa ha importanza e cosa no, creando, di fatto, una "saggezza delle folle" (James Suriowecki) dove ogni individuo aggiunge e/o seleziona il valore.

2.1.2 Wiki

Un Wiki è un sito web che permette a ciascuno dei suoi utilizzatori di modificarne il contenuto (o aggiungerne di nuovo).

Questo sistema è strettamente collaborativo visto che vede la partecipazione di più persone che aggiornano il contenuto come meglio credono.

Parecchi wiki pubblici evitano le procedure di registrazione obbligatoria, tuttavia alcuni forniscono metodi per limitare l'accesso in scrittura.

Alcuni motori wiki permettono che utenti singoli siano interdetti dalla scrittura mediante il blocco del loro particolare indirizzo IP o, se disponibile, del loro username.

Nei wiki tradizionali, ci sono tre rappresentazioni per ogni pagina: il codice HTML, la pagina che risulta dalla visione di quel codice con un browser web ed il codice sorgente modificabile dagli utenti, dal quale il server produce l'HTML.

Quest'ultimo formato, noto come "wikitext", è scritto in un linguaggio di markup semplificato il cui stile e la cui sintassi variano tra le implementazioni.

Il successo di un sistema wiki è dato sostanzialmente da:

- Facilità con cui una singola informazione può essere modificata o cancellata dai partecipanti;
- Gli utenti più utili lasciano una traccia più evidente rispetto agli utenti "vandali" (o che modificano volontariamente o meno in modo errato un articolo);
- Il sistema non è di tipo real-time quindi l'utente può riflettere, informarsi prima di apportare la propria modifica;
- Non necessita alcuna installazione di software e quindi risulta accessibile ovunque;
- Si viene a formare uno spirito comunitario che giova al sito.

L'utente che vede un errore in una pagina web sarà portato quasi spontaneamente a correggerlo facilitato anche dalla rapidità con cui si può modificare una pagina.

La comunità Wiki si può dividere in 3 tipologie di utente:

- WikiGnome: una persona che contribuisce positivamente ad una wiki attraverso piccole modifiche e aggiunte, rendendosi utile pur restando in genere nell'ombra;
- WikiFairy: una persona che collabora positivamente dedicandosi in particolare ad abbellire le pagine di una wiki;
- WikiGremlin: una persona che produce danni con le proprie modifiche potendosi definire "vandalò" del wiki.

Il fatto che tutti possano scrivere ciò che vogliono (sempre con la supervisione degli altri) è un rischio ed un vantaggio allo stesso tempo.

La comunità wiki più popolare è Wikipedia (Fig. 2-17), un'enciclopedia online contenente migliaia e migliaia di informazioni inerenti informatica, medicina, botanica, citazioni, ecc... in ben 250 lingue diverse (la versione inglese è quella più sviluppata).

Wikipedia, basandosi su un motore wiki, è resa unica dal fatto che dà la possibilità a chiunque di scrivere quello che sa, dando l'occasione di fornire delle informazioni gratuitamente a chiunque abbia la voglia o il tempo di leggerle.

In wikipedia la veridicità delle informazioni è garantita dagli utenti stessi e, nonostante l'enorme numero di utenti di cui dispone, diverse volte i suoi contenuti sono stati oggetto di manomissioni o scherzi.

Ne è un esempio la biografia del giornalista e politico statunitense John Lawrence Seigenthaler, il quale per quattro mesi è stato descritto da wikipedia come il mandante dell'omicidio di John e Robert Kennedy.

Una gaffe che dimostra i potenziali pericoli e le manomissioni di cui possono essere oggetto le piattaforme wiki.

Wikipedia ha una pagina intitolata "Attendibilità dei testi"^[21] dove spiega le potenziali pecche e normalità della scrittura collaborativa.

Le caratteristiche che possono facilmente essere catalogate come problemi ma che in realtà non lo sono risultano essere:

- Copertura: la copertura di molti argomenti è ancora insufficiente;
- Disomogeneità: ad articoli esaurienti se ne possono affiancare altri meno approfonditi;
- Mediocrità: l'approfondimento delle voci tende a non superare il livello medio/medio-alto ma viene considerato normale visto che si sta parlando di un'enciclopedia generalista;
- Errori: l'inserimento di informazioni sbagliate viene considerato normale visto che un utente può volontariamente o meno prestare il proprio contributo.

Nella lista dei problemi troviamo 2 punti:

- Soggettività: molte voci peccano di soggettività dovuta al fatto che è il singolo utente che apporta la modifica;
- Vandalismo: il problema dei WikiGremlin non è da sottovalutare e a volte risulta difficile correggere le loro azioni visto che possono interessare articoli controllati raramente.

C'è da sottolineare come giustamente qualsiasi contributo fatto in buona fede finalizzato al miglioramento dell'enciclopedia, anche se fatto in modo errato o maldestro, non è da considerare vandalismo.


Alla luce di ciò Gino Roncaglia^[22] provocatoriamente si chiede se Wikipedia può essere considerata l'enciclopedia universale oppure una miniera di errori.

Mentre un'enciclopedia tradizionale prevede precise responsabilità editoriali, nel caso di Wikipedia queste responsabilità sono diffuse e difficilmente individuabili, lasciando campo libero al contenuto incerto/inaffidabile ed ai malintenzionati.

Da notare poi la differenza di affidabilità della versione inglese e italiana, causato non dalla cultura diversa bensì da una pura questione di numeri.

Avendo a disposizione un numero maggiore di collaboratori, aumentano le probabilità che ogni singola voce abbia un estensore o revisore dotato di competenze specifiche e capacità redazionali sufficienti a costruire un testo valido, o a trasformare una voce generica ed imprecisa in una voce più precisa ed affidabile.

Figura 2-17. Pagina principale di Wikipedia Italia.



WIKIPEDIA
L'enciclopedia libera

[Entra / Registrati](#)

[pagina principale](#) | [discussione](#) | [visualizza sorgente](#) | [cronologia](#)

Aiuta Wikipedia a crescere collaborando con Wikimedia Italia
Registrati per partecipare a Wikimania 2007 a Taipei dal 3 al 5 agosto

Cerca tra le **305.410** voci in lingua italiana:

Benvenuti su Wikipedia

L'enciclopedia libera!

Comunità modifica

- **Sei appena arrivato? Fai clic qui**
- **Vuoi partecipare?** Leggi **cosa mettere e cosa non mettere** su Wikipedia
- **Serve aiuto? Fai clic qui** o chiedi allo **Sportello informazioni**
- Come diventare un utente di Wikipedia
- Aiuta Wikipedia e rispetta il Galateo della comunità
- **Ultime notizie:** it.wiki supera quota **305.000** voci
- *il Wikipediano*: riassunto delle novità in it.wiki
- Se vuoi, scrivi cosa ne pensi di Wikipedia
- Per domande, osservazioni o comunicazioni di carattere generale a proposito di it.wiki, scrivi al Bar
- Se vuoi incontrare i Wikipediani dal vivo, partecipa ai raduni
- Visita i **Portali** e i **Progetti** tematici

Not Italian? it-0? - Click here

Vetrina modifica

Cannibal Holocaust è un film diretto da Ruggero Deodato nel 1979. È considerato il più famoso e controverso film del genere cannibal.

Alla sua uscita generò subito molte polemiche, per le vere uccisioni di animali e per il realismo di alcune scene, tanto che lo si credette uno snuff movie; per questo motivo fu intentata una causa contro il regista. Il film rafforzò la fama di Deodato come autore estremo, dopo il precedente *Ultimo mondo cannibale*.

Nonostante le controversie, *Cannibal Holocaust* è considerato da molti un'interessante e cruda analisi della società civilizzata, nonché un lucido atto d'accusa contro i mass media, diversi anni prima di *Assassini nati*. Già dalle prime sequenze, Deodato fa capire quali siano secondo lui i veri selvaggi (mentre un reporter alla TV parla delle tribù cannibali, le immagini mostrano scene di vita in una città moderna).

Alcuni dei contenuti di questa pagina potrebbero disturbare la sensibilità di chi legge. - [Leggi il disclaimer](#)

Leggi la voce...

Tutte le voci in vetrina - Voci di qualità in altre lingue - Segnalazioni - Vaglio

Lo sapevi che... modifica

Rinaldo Ossola (Verona, 1530 – Parma, 1585), nipote di Paolo III e fratello di Alessandro Farnese (1520 – 1589), fu arcivescovo dall'età di quattordici anni e cardinale a quindici anni, conosciuto con l'appellativo del *cardinale di Sant'Angelo*. È ricordato anche come grande mecenate e uomo di grande rettitudine. Morì a soli trentacinque anni. Il cardinale Carlo Borromeo ne celebrò la sua sapienza e la carità. Di lui resta un famoso ritratto di Tiziano, dove appare ancora in età adolescente.

Leggi la voce...

Attualità e Notizie modifica

4 giugno

2 giugno, festa della Repubblica italiana: celebrazioni a Roma - Nigeria: liberati i tecnici italiani rapiti a maggio - Elezioni provinciali italiane 2007: risultati (affluenza) - XOOI America's Cup - 90° Giro d'Italia (cronaca, risultati e classifiche su Wikinotizie)

Nati il 4 giugno ...

Dino Grandi (1895)
 Alfredo Di Stefano (1926)
 Angelina Jolie (1975)

e morti ...

Giacchino Casarivva (1798)
 Massimo Troisi (1994)
 Nino Manfredi (2004)

In questo giorno accadde ...

1878 - L'Impero Ottomano cede Cipro al Regno Unito.
 1944 - Seconda guerra mondiale: le truppe alleate liberano Roma.
 1970 - Tonga ottiene l'indipendenza dal Regno Unito.
 1989 - La vittoria di Solidarnosc nelle prime elezioni parlamentari parzialmente libere della Polonia del dopoguerra, innesca una sequenza di pacifiche rivoluzioni anticomuniste nell'Europa Orientale.

Oggi ricorre la Festa Nazionale della Sanità Militare Italiana. Si festeggia san Camillo de Lellis e san Francesco Caracciolo.

Tutte le lingue modifica

Wikipedia è un'enciclopedia libera e multilingue. Il progetto in italiano ha preso l'avvio nella primavera del 2001. Qui di seguito sono elencate le versioni con più di 100.000 voci e le cosiddette "sorelle minori" di it.wiki.

Le 14 maggiori (al 03/06/2007): **English (Inglese)** (1.815.803+) **- Deutsch (Tedesco)** (563.402+) **- Français (Francese)** (303.725+) **- Polski (Polacco)** (388.306+) **- 日本語 (Giapponese)** (375.90+) **- Italiano** (305.410) **- Nederlands (Olandese)** (301.462+) **- Português (Portoghese)** (262.467+) **- Español (Spagnolo)** (239.324+) **- Svenska (Svedese)** (232.307+) **- Русский (Russo)** (177.115+) **- 中文 (Cinese)** (128.404+) **- Suomi (Finlandese)** (117.542+) **- Norsk (Norvegese)** (114.121+)

Le "sorelle minori": Alemanno - Arpitano - Bavarese - Catalano - Corso - Emiliano e Romagnolo - Friulano - Latino - Ligure - Lombardo - Maltese - Napoletano - Occitano - Piemontese - Romancio - Sardo - Siciliano - Sloveno - Tarantino - Veneto

Scienze matematiche, fisiche e naturali

Astronomia - Biologia - Chimica - Fisica - Geometria - Logica - Matematica - Scienze naturali - Scienze della Terra - Statistica

Arte, letteratura, lingue, musica

Architettura - Arte - Cinema - Danza - Design - Fotografia - Fumetto - Letteratura - Linguistica - Musica - Pittura - Scultura - Teatro

Scienze sociali, storia, geografia, religione

Antropologia - Archeologia - Diritto - Economia - Educazione - Finanza - Filosofia - Geografia - Mitologia - Politica - Psicologia - Religione - Sociologia - Storia

Hobby e società

Enricologia - Collezionismo - Cucina - Giardinaggio - Giochi - Giornalismo - Hobby - Internet - Media - Spettacolo - Sport - Televisione - Turismo - Videogiochi


Tecnologia e scienze applicate

Agricoltura - Comunicazioni - Elettronica - Industria - Informatica - Ingegneria - Medicina - Tecnologia - Trasporti

Indici

Alfabetico - Alternativo (Aa - Zz) - Biografie - Portali - Progetti tematici - Pagine di aiuto - Voci in vetrina - Categorie

Immagine del giorno



Vista interna del convento di Yuriria, fondato nel 1550, Yuriria, Guanajuato, Messico.

Novità

Argomenti e voci della settimana:
 Elezioni parlamentari ucraine del 2007 - Elisabetta Conci - Zabriskie Point - Palazzo del Parlamento (Romania)

Segnala una novità

Traduzione della settimana:
Enrique Gaspar y Rimbaud da *es:Enrique Gaspar y Rimbaud* / *en:Enrique Gaspar y Rimbaud*

Da fare...

La comunità è attualmente impegnata nel *Festival degli interwiki*, il festival della qualità di maggio: tutti gli utenti sono invitati a collaborare!

Oltre Wikipedia

Wikipedia è gestita da Wikimedia, fondazione senza fini di lucro, su cui si basano diversi altri wiki progetti dal contenuto aperto e multilingue:

Wikizionario
 Dizionario e lessico

Wikibooks
 Manuali e libri di testo liberi

Wikiquote
 Una raccolta di citazioni

Wikisource
 Documenti di pubblico dominio

Wikispecies
 Catalogo delle specie

Wikinotizie
 Fonte di notizie a contenuto aperto

Commons
 Risorse multimediali condivise

Meta-Wiki
 Coordinamento dei progetti Wikimedia

Wikiversità
 Risorse e attività didattiche

Sala stampa - Contatti

Tutti i testi sono disponibili nel rispetto dei termini della GNU Free Documentation License. | [Politica sulla privacy](#) | [Informazioni su Wikipedia](#) | [Avvertenze](#)

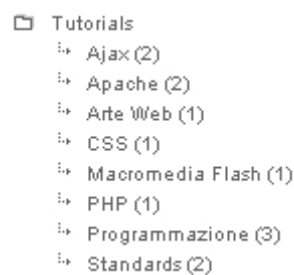
2.1.3 Folksonomia

Il concetto di partecipazione e di libertà di espressione ha influito anche sui metodi di classificazione fino ad ora utilizzati.

Praticamente tutti i concetti, gli oggetti animati e non, i luoghi e gli eventi possono essere classificati seguendo uno schema tassonomico ossia un sistema di classificazione gerarchico di concetti.

Nel caso della tassonomia la struttura di classificazione è predefinita e quindi ogni concetto andrà messo in relazione con più categorie/sottocategorie fissate a priori.

Figura 2-18. Esempio di tassonomia.



Nella figura 2-18 possiamo vedere come un tutorial dedicato alle problematiche di sicurezza PHP venga inserito unicamente nella categoria “PHP”.

In un contesto partecipativo dove collaborano migliaia di utenti, questa mancata flessibilità risulta essere un grande problema.

La folksonomia è un neologismo che descrive una categorizzazione collaborativa di informazioni mediante l'utilizzo di parole chiave scelte liberamente.

Considerato che gli organizzatori dell'informazione sono di solito gli utenti finali, la folksonomia produce risultati che riflettono in maniera più definita l'informazione secondo il modello concettuale della popolazione in cui il progetto viene realizzato.

In questo modo sono associate liberamente delle etichette (tag) a dei concetti da parte di un'utenza che può includere persone esperte o meno di un determinato argomento.

Nel caso di una foto che ritrae due gatti che dormono, con la tassonomia quasi sicuramente sarebbe classificato sotto la categoria “gatti” ma grazie alla folksonomia gli utenti possono visionare la foto e assegnarle molte più etichette descrittive (Fig. 2-19).

Nell'esempio sopraccitato la foto viene etichettata con cat, cats, fun, pet, gatto e molto altro.

Figura 2-19. Folksonomia su una foto raffigurante gatti che dormono.



Come è facilmente intuibile lo svantaggio principale nella classificazione popolare sta nell'ambiguità delle etichette utilizzate (sia a livello di significato che di lingua utilizzata) a fronte di un sistema rapido nella sua distribuzione, scalabile ed efficace nel momento in cui la pratica è condivisa in comunità di dimensioni crescenti.

Tra gli svantaggi ci sono anche l'assenza di un insieme comune di parole chiave, l'uso di una struttura uniforme delle tag (declinazione dei nomi, coniugazione dei verbi), uso dei sinonimi e dei contrari in modo scorretto oppure omonimia di più parole.

Problemi che naturalmente si riscontrano anche nelle ricerche effettuate con i più collaudati motori di ricerca.

Due siti che fanno della folksonomy il loro grido di battaglia sono Flickr e Delicious (Fig. 2-20) che non sono dei semplici servizi gratuiti, ma possono essere considerati fautori di una radicale trasformazione nel modo di usare Internet.

Molte persone vedono nella classificazione popolare una futura concretizzazione del tanto atteso web semantico che sta prendendo piede anche con la diffusione dei microformati quali il già citato XFN.

In un contesto dove i dati aumentano ogni giorno la folksonomy risulta quindi il miglior sistema attuale di ordinamento/categorizzazione dei dati.

Figura 2-20. Delicious.

The screenshot displays the Delicious website interface. At the top left, the logo 'del.icio.us social bookmarking' is visible. Navigation links include 'all your bookmarks in one place', 'bookmark things for yourself and friends', 'check out what other people are bookmarking', and 'get started'. A search bar is located at the top right, along with 'login', 'register', and 'help' links. The main content area is titled 'hotlist' and lists various bookmarked items, each with a thumbnail, title, author, and a list of tags. The items include 'SpaceTime™', 'http://blog.musicbusinessradio.com/', 'How NOT to use Powerpoint : David Airey :: Creative Design ::', 'Zerofootprint', 'http://www.musicbusinessradio.com/', 'http://www.amazon.com/Guide-Living-Attraction-Attract-Happiness/dp/0975436155/', 'http://www.gigcalculator.com/', 'http://www.richguytips.com/2007/03/applying_the_po.html', 'http://www.krtipsheet.com/', 'http://www.bob-baker.com/musicpromotionblog/index.html', 'Synthasite | Synthasite Online Web Builder', and 'CD Baby: a little CD store with the best new independent music'. Each item also shows the number of people who have bookmarked it. On the right side, there is a 'tags to watch' section with categories like 'tv', 'news', 'music', 'research', and 'travel', each listing relevant items.

La folksonomy può essere divisa in due parti:

- narrow folksonomy (etnaclassificazione ristretta): utilizzata soprattutto nei blog dove l'autore del post etichetta il proprio documento utilizzando tag che ritiene più adatti (e gli utenti si limitano a navigare tra i tag);
- broad folksonomy (etnaclassificazione in senso ampio): utilizzata soprattutto nelle reti sociali (come Delicious) dove ogni utente assegna ad ogni risorsa tag diversi che ritiene utili per la classificazione.

La visione decentralizzata e collaborativa dell'etnografia va quindi in contrasto con l'autorità centralizzata della tassonomia utilizzata fino a poco tempo fa.

Avendo tutto ciò un valore semantico, è stato creato un microformato apposito chiamato xFolk dove un tag è costituito principalmente da un link HTML con la proprietà rel a cui è stata assegnata il valore tag.

Un esempio di xFolk è:

```
<a rel="tag" href="http://technorati.com/tag/web+2.0">web 2.0</a>
```

Un link come questo permette di collegare un post che tratta di Web 2.0 ad un contenitore di tutti i post conosciuti che parlino dello stesso argomento.

La tag cloud è una rappresentazione visuale di una lista di tag, ad esempio di un blog o di un sito. Di norma, la particolarità del tag cloud è che ogni tag appare una volta sola e con una grandezza proporzionale al numero di volte in cui compare nel contesto.

Immaginando un tag cloud di un blog, ogni tag sarà tanto più grande di dimensione quante più volte è stato associato ai post del blog.

Il primo servizio ad aver usato questa particolare rappresentazione visiva di una raccolta di tag è stato Flickr (Fig. 2-21).

Figura 2-21. Tag cloud di Flickr.

All time most popular tags

africa amsterdam animals april architecture art asia australia baby barcelona beach
berlin bird birthday black blackandwhite blue boston bw california cameraphone
camping canada canon car cat cats chicago china christmas church city
clouds color concert d50 day dc de dog england europe family festival film
florida flower flowers food france friends fun garden geotagged
germany girl graffiti green halloween hawaii hiking holiday home honeymoon hongkong
house india ireland island italy japan july kids la lake landscape light live london
losangeles macro march may me mexico mountain mountains museum music nature
new newyork newyorkcity newzealand night nikon nyc ocean paris park
party people portrait red river roadtrip rock rome san sanfrancisco scotland sea
seattle show sky snow spain spring street summer sun sunset sydney taiwan
texas thailand tokyo toronto travel tree trees trip uk urban usa vacation
vancouver washington water wedding white winter yellow york zoo

Potendo considerare la folksonomia una specie di tassonomia generata dall'utente è chiaro come anche qui occorra controllarne il contenuto.

Un modo per rendere l'etichettatura omogenea e meno ambigua sta nel suggerire all'utente i possibili tag attinenti ad una determinata risorsa (presi da un vocabolario ricco di termini o da precedenti etichettature).

Se molte persone hanno utilizzato il tag "cat" per identificare la figura 2-19, nel momento in cui l'utente sta per scrivere la stessa parola gli verrà suggerita subito (diminuendo così la probabilità che utilizzi lo stesso termine al plurale).

I benefici che gli utenti percepiscono nell'utilizzare folksonomie sono molteplici: per primo quello di riuscire finalmente ad etichettare con dei tag che abbiano un senso nella loro visione del mondo assumendo un valore formale e pubblico; la capacità di aggregazione sociale che ne consegue rende più facile la creazione di una community e la percezione che non vi sia alcuna forma di autorità che valichi le scelte individuali.

La folksonomia ci aiuta quindi a condividere la nostra visione del mondo non costringendoci a categorizzarla in modo assoluto, che in un contesto collaborativo vuol dire avere la possibilità di scoprire significati e differenze.

2.2 Remixability

La remixability nasce dalla volontà dell'utente e degli sviluppatori di poter utilizzare e condividere le informazioni per poi ricomporle, elaborarle e modificarle dando vita a nuovi concetti ed idee.

La Creative Commons è un'organizzazione non-profit dedicata all'espansione della portata delle opere di creatività disponibili per la condivisione e l'utilizzo da parte degli altri e per fornire anche la possibilità di poter costruire sul lavoro degli altri nel pieno rispetto delle leggi esistenti.

Questa società, negli anni, ha rilasciato 6 licenze che sono contraddistinte dall'essere costituite da una combinazione di 4 condizioni:

- **Attribuzione:** permette che altri copino, distribuiscano, mostrino ed eseguano copie dell'opera e dei lavori derivati da questa a patto che vengano mantenute le indicazioni di chi è l'autore dell'opera. Questo attributo è sempre presente in tutte e sei le licenze;
- **Non commerciale:** permette che altri copino, distribuiscano, mostrino ed eseguano copie dell'opera e dei lavori derivati da questa solo per scopi di natura non commerciale;
- **Non opere derivate:** permette che altri copino, distribuiscano, mostrino ed eseguano soltanto copie identiche dell'opera; non sono ammessi lavori che derivano dall'opera o basati su di essa;
- **Condividi allo stesso modo:** permette che altri distribuiscano lavori derivati dall'opera solo con una licenza identica a quella concessa con l'opera originale.

Se prendiamo per esempio la licenza "Attribution Non-commercial Share Alike (by-nc-sa)" ^[23] vuol dire che si è liberi di pubblicare e modificare l'opera solo se si attribuisce la paternità all'opera nei modi indicati dall'autore, non la si usa per fini commerciali e la si condivide allo stesso modo.

Con queste licenze risulta quindi molto facile stabilire in che modo la propria opera possa venire distribuita in rete.

2.2.1 RSS (Really simple syndication)

Il RSS (Fig. 2-22) è uno standard de facto per l'esportazione di contenuti web che permette di distribuire con grande facilità i contenuti di un sito e presentarli sotto altre forme.

Questo formato fu lanciato per la prima volta da Netscape che lo utilizzò per pubblicare una serie di link e notizie utili alla comunità.

Il suo grande successo lo portò ad essere adottato progressivamente dalla comunità dei blogger, permettendo l'esportazione dei post.

La popolarità dei blog è una delle ragioni principali del successo di RSS: migliaia di weblog iniziarono a produrre contenuti in RSS ed iniziarono a proliferare siti che raccoglievano una selezione di post dai blog più seguiti (i blog aggregator) (Fig. 2-23) e programmi per fruire i contenuti di un blog direttamente sul proprio desktop o su altri dispositivi (RSS reader) (Fig. 2-24).

Figura 2-22. Logo RSS.



Figura 2-23. Blog Aggregator (Adobe XML News Aggregator).

Home | Preferences | Reports | Weblogs | RSS Feeds | Submit Feed | Developers | Downloads | Ping Pong 2.0 | Mobile | FAQ

Aggregating 1335 feeds

Latest Community News (rss) 1 | Next Page

★ Acrobat 8.1 Update: Fix for Renderable Text Issue (new) 📧

📧 Acrobat For Legal Professionals | 🕒 Jun 12, 2007 9:01 PM | 📧 Email to a Friend | Rating: ☆☆☆☆☆ (6 0)

Normally, a dot release to one of Adobe's major product offerings isn't that exciting. Besides offering support for Microsoft Windows Vista and Microsoft Office 2007, the latest dot release to Acrobat 8 (v8.1) offers an OCR enhancement that will be very welcome indeed! Acrobat 8.1 offers a fix to a most vexing OCR problem—the dreaded renderable text error: Renderable Text is vector (computer generated) text that is placed on top of an image layer. You may encounter this error if when you try to OCR an image-only PDF containing a Bates stamps. In some federal court districts, [\(translate\)](#)

★ Troubleshooting Acrobat OCR (new) 📧

📧 Acrobat For Legal Professionals | 🕒 Jun 12, 2007 9:01 PM | 📧 Email to a Friend | Rating: ☆☆☆☆☆ (6 1)

Searchable PDFs are critical in litigation and matter management. Using Acrobat's OCR function, you can turn mountains of paper into searchable PDFs that look just like the original. Occasionally, you may run into some issues. Read on to learn about some workarounds and key considerations. [\(translate\)](#)

★ 18 New Apollo / AIR Camp Events Announced (new) 📧

📧 Mike Chambers | 🕒 Jun 12, 2007 9:00 PM | 📧 Email to a Friend | Rating: ☆☆☆☆☆ (6 +)

As you may have read, we just announced that we are doing an 18 city bus tour through North America this summer, where we will be holding Apollo / AIR Camp events. We have launched a website, where you can find more information about the tour, including cities, dates, agenda and news. I just checked the [...] [\(translate\)](#)

★ 2nd OS Flash conference (new) 📧

📧 John Dowdell | 🕒 Jun 12, 2007 9:00 PM | 📧 Email to a Friend | Rating: ☆☆☆☆☆ (6 0)

2nd OS Flash conference: This openource event takes place this Friday, right on your desktop, via Adobe Acrobat Connect.... [\(translate\)](#)

★ I guess, Adobe® AIR™ != Adobe Air® (new) 📧

📧 JabbyPanda's travel to RIA world | 🕒 Jun 12, 2007 8:44 PM | 📧 Email to a Friend | Rating: ☆☆☆☆☆ (6 15)

As my coworker Sergey Kovalov today had found out by submitting search query to Google with "Adobe Air" keywords I realized Adobe Air is not only "a cross-speaking system runtime", but for more than 65 years, AdobeAir has redefined the standards of quality in evaporative coolers. I wonder how copyright claims works in this case... [\(translate\)](#)

★ Javascript Multiloader (new) 📧

📧 ericd.net v5 | 🕒 Jun 12, 2007 8:40 PM | 📧 Email to a Friend | Rating: ☆☆☆☆☆ (6 4)

Someone pinged me about this one which is handy if you end up with blocks of javascript includes in your work. Its ugly (if one does a view source). If you don't care as long as it works, pass this one up. \$js_path = "http://www.yourPath.com/js/function.js_include(\$script){ var script = document.createElement("script"); script.src = \$js_path + \$script; script.type = "text/javascript"; var head = document.getElementsByTagName("head").item(0); head.appendChild(script); } // Enter the script files herejs_include("prototype.js");js_include("scriptaculous.js");Pretty handy, huh? [\(translate\)](#)

★ How web applications will get to the desktop (new) 📧

📧 Living Digitally (C. Cantrell) | 🕒 Jun 12, 2007 8:19 PM | 📧 Email to a Friend | Rating: ☆☆☆☆☆ (6 50)

About a year and a half ago, I made a post entitled "Why web apps will move offline". All this time later, I've come to realize that we're in for much bigger and more interesting changes than just offline web apps. [\(translate\)](#)

★ Vanu Bose: Saving the last beachfront spectrum (new) 📧

📧 ericd.net v5 | 🕒 Jun 12, 2007 8:17 PM | 📧 Email to a Friend | Rating: ☆☆☆☆☆ (6 10)

The Federal Communications Commission has just issued proposals for auctioning 700MHz spectrum, which is being called the "last beachfront spectrum." These airwaves are "beachfront" because the laws of physics make them very useful, both to send signals and to penetrate walls, allowing signals to be received inside buildings. With the upcoming auction of these valuable airwaves, we have the opportunity to address a critical unmet public need: nationwide, interoperable public safety communications. Sadly, we know all too well the problems of public safety communications and interoperability. They plagued rescue attempts at Columbine High School in 1999, 9/11 in 2001, Hurricane Katrina [\(translate\)](#)

★ iPhone Development Question: APIs (new) 📧

📧 ericd.net v5 | 🕒 Jun 12, 2007 8:17 PM | 📧 Email to a Friend | Rating: ☆☆☆☆☆ (6 24)

Whether or not the iPhone has the ability to playback Flash content or not, it was mentioned that developers could start today and build applications for the iPhone when it releases. The demonstration showcased obvious calls to an iPhone API. We have not yet seen this API, nor do we know how to call native functionality within the iPhone Safari framework. Is this something released to developers who attend the WWDC only, or is this something that Apple intends to produce documentation for online at some point? It would be nice to be able to start coding some applications up, but until [\(translate\)](#)

★ Eddie Money "In da house" (new) 📧

📧 ericd.net v5 | 🕒 Jun 12, 2007 8:17 PM | 📧 Email to a Friend | Rating: ☆☆☆☆☆ (6 12)

Recently I attended a private party that had a really sweet jazz trio (I have since forgotten the guitarist who is supposed to be famous, the keyboard player was the standout for me), and after they played the lights came up in the tent. And a recording of a rap beat came over the speakers... "Eddie Money... is in... da house..." <repeat> And there he was. Two Tickets To Paradise to open the show of course. He may be a lot older than we all remember him from when we actually watched MTV for videos. He may not move as well. Well, I'm [\(translate\)](#)

1 | Next Page

Search (advanced)

Sort by date

[View All Posts](#)

Most Popular (?)

- Last Day
- Last Week
- Last Month
- Last Year
- All Time

Smart Categories (?)

- ActionScript
- Adobe Media Player
- AIR
- ColdFusion
- Dreamweaver
- Flash
- Flash Mobile
- Flash Platform
- Flex
- Photoshop

Categories (?)

- Adobe Feeds
- Acrobat
- Captivate
- ColdFusion
- Director
- Dreamweaver
- Flash
- Fireworks
- Flex
- Mobile and Devices
- Photoshop
- Technology
- On AIR Bus Tour

Languages (?)

- Arabic
- Catalan
- Chinese
- Danish
- Dutch
- English
- French
- German
- Hebrew
- Hungarian
- Indonesian
- Italian
- Japanese
- Korean
- Persian (Fa)
- Polish
- Portuguese
- Russian
- Spanish
- Swedish
- Turkish

Preferences (?)

[Change Preferences](#)

Your Locale:
English (United States)

Your Time Zone:
Coordinated Universal Time

Last 10 Updated Feeds (?)

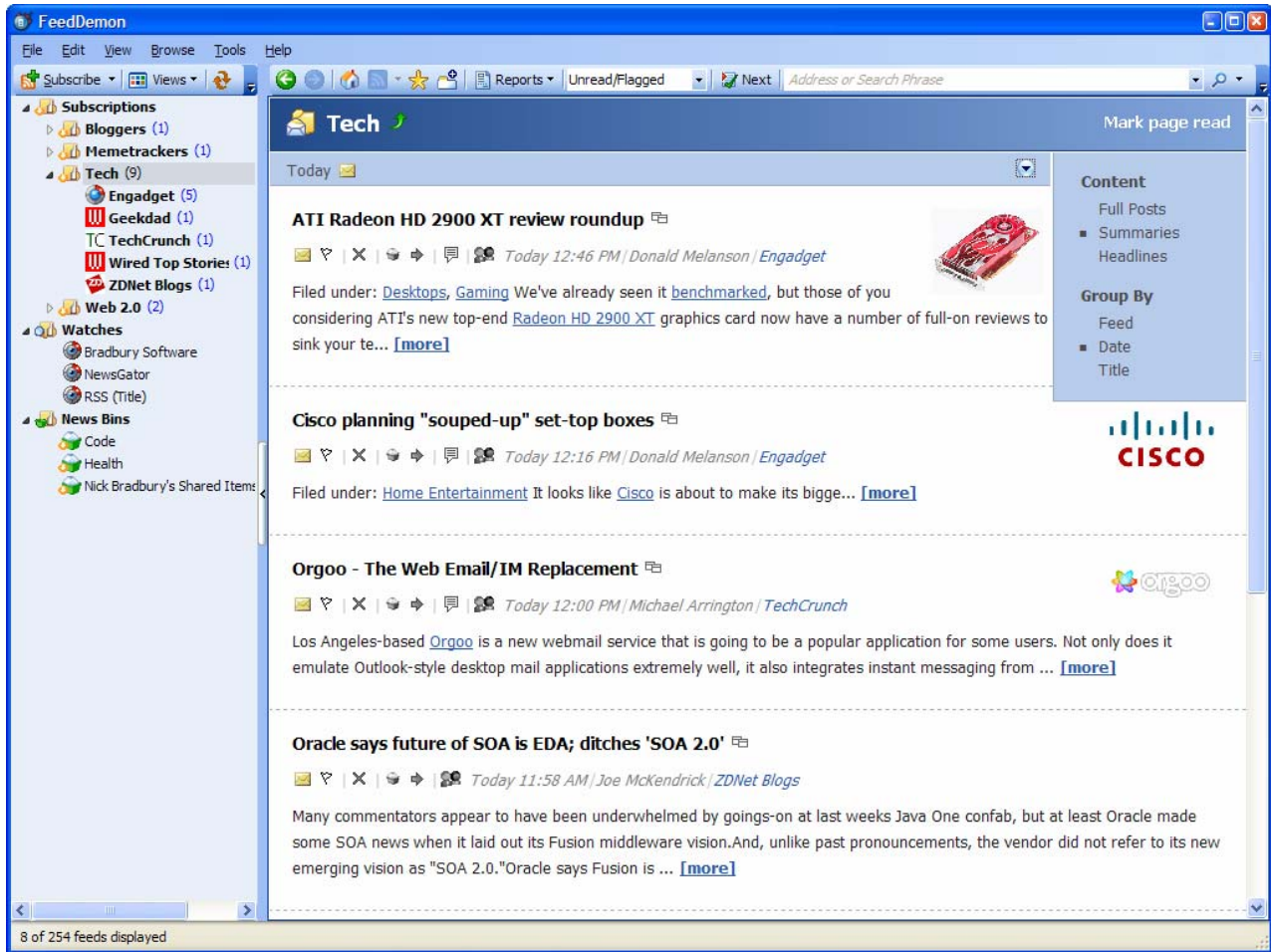
- blog-o-fobik (129 days)
- TopStyle (0 hours)
- javascript.com (1 day)
- webreference.com (1 day)
- JavaScript Tip Archive (9 days)
- Jim Waldo (61 days)
- petes eats (53 days)
- flaver (140 days)
- spikefu (253 days)
- Developer Dispatch (6 hours)

Last 20 Searches (?)

- Filter/FOPN_fLock:"
- create form
- form email
- form mail
- کس زنا عمو خاله
- Vivek Jain
- aspx
- سکس خفواکس
- سکس خفواکس
- mime type
- delix
- rss time
- ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
- flex 3 debugging
- flex 3 eclipse
- cpu load
- xml cache
- "proxy script"
- lte1.1
- "عکس"

Aggregating 1335 feeds

Figura 2-24. RSS Reader (FeedDemon).



Il linguaggio RSS mette a disposizione una struttura flessibile, espandibile e facilmente distribuibile che permette di gestire agevolmente la diffusione e la fruizione di contenuti in internet.

Entrando maggiormente nel tecnico, le specifiche del formato lo descrivono come un linguaggio di metadati.

Il RSS è una particolare applicazione dell'XML, un suo "sottolinguaggio" studiato per il preciso scopo di rappresentare una forma semplificata di diffusione di contenuti nel web.

L'utente molto spesso si trova a visitare decine e decine di siti per leggerne il contenuto ma con la nascita del RSS le cose si stanno evolvendo.

Il RSS nasce, infatti, con l'intento di permettere rapidi e veloci aggiornamenti da più fonti senza necessità di dover navigare singolarmente ciascun sito, ma semplicemente verificando la lista dei contenuti pubblicati.

Questa lista, ovvero il feed RSS, contiene tutti i dati necessari a notificare all'utente i nuovi contenuti fornendogli una versione completa o meno dell'elemento.

Così come per navigare un sito internet è necessario un browser, anche per leggere un file RSS (chiamato feed) è necessario un apposito strumento chiamato lettore di feed in grado di tradurre la struttura in contenuti agevolmente fruibili da parte di un utente.

Esistono varie versioni di RSS: 0.91, 0.92, 1, 2; Nonostante le differenti implementazioni delle diverse versioni, i documenti RSS condividono tutti la stessa struttura di base, che prevede:

- Un elemento “channel”, che contiene le informazioni sulla fonte dei contenuti;
- Una serie di elementi “item”, ognuno dei quali corrisponde ad un singolo elemento di contenuto e ne presenta tutte le informazioni.

L'esempio (Fig. 2-25) evidenzia l'utilizzo dei tag appena citati.

Figura 2-25. Esempio di feed RSS.

```
<?xml version="1.0" ?>
- <rss version="2.0">
- <channel>
  <title>Liftoff News</title>
  <link>http://liftoff.msfc.nasa.gov/</link>
  <description>Liftoff to Space Exploration.</description>
  <language>en-us</language>
  <pubDate>Tue, 10 Jun 2003 04:00:00 GMT</pubDate>
  <lastBuildDate>Tue, 10 Jun 2003 09:41:01 GMT</lastBuildDate>
  <docs>http://blogs.law.harvard.edu/tech/rss</docs>
  <generator>Weblog Editor 2.0</generator>
  <managingEditor>editor@example.com</managingEditor>
  <webMaster>webmaster@example.com</webMaster>
- <item>
  <title>Star City</title>
  <link>http://liftoff.msfc.nasa.gov/news/2003/news-starcity.asp</link>
  <description>How do Americans get ready to work with Russians aboard the International Space Station? They take a crash course in culture, language and protocol at Russia's <a href="http://howe.iki.rssi.ru/GTC/gtc_e.htm">Star City</a>.</description>
  <pubDate>Tue, 03 Jun 2003 09:39:21 GMT</pubDate>
  <guid>http://liftoff.msfc.nasa.gov/2003/06/03.html#item573</guid>
</item>
- <item>
  <description>Sky watchers in Europe, Asia, and parts of Alaska and Canada will experience a <a href="http://science.nasa.gov/headlines/y2003/30may_solareclipse.htm">partial eclipse of the Sun</a> on Saturday, May 31st.</description>
  <pubDate>Fri, 30 May 2003 11:06:42 GMT</pubDate>
  <guid>http://liftoff.msfc.nasa.gov/2003/05/30.html#item572</guid>
</item>
- <item>
  <title>The Engine That Does More</title>
  <link>http://liftoff.msfc.nasa.gov/news/2003/news-VASIMR.asp</link>
  <description>Before man travels to Mars, NASA hopes to design new engines that will let us fly through the Solar System more quickly. The proposed VASIMR engine would do that.</description>
  <pubDate>Tue, 27 May 2003 08:37:32 GMT</pubDate>
  <guid>http://liftoff.msfc.nasa.gov/2003/05/27.html#item571</guid>
</item>
</channel>
</rss>
```

In questo modo si può estrapolare facilmente il contenuto di un sito web che lo permette, potendo avere il vantaggio di poter controllare più fonti di informazione usando lo stesso strumento.

Una volta che il contenuto del sito è facilmente estrapolabile, l'utente viene messo davanti ad una serie di vantaggi e potenzialità che vanno dalla trasformazione alla facile condivisione dei dati.

Il sito xFruits.com ad esempio permette di convertire automaticamente un file RSS in PDF e addirittura di farne una sintesi vocale (e altri servizi molto utili, ad esempio la conversione ad un formato facilmente visibile da sistemi mobili quali cellulari, palmari, ecc...).

Un altro formato di syndication alternativo al RSS è Atom, anch'esso file XML (Fig. 2-26).

Figura 2-26. Esempio di feed Atom.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
- <feed xmlns="http://www.w3.org/2005/Atom">
  <title>Example Feed</title>
  <subtitle>A subtitle.</subtitle>
  <link href="http://example.org/" />
  <updated>2003-12-13T18:30:02Z</updated>
- <author>
  <name>John Doe</name>
  <email>johndoe@example.com</email>
</author>
  <id>urn:uuid:60a76c80-d399-11d9-b91c-0003939e0af6</id>
- <entry>
  <title>Atom-Powered Robots Run Amok</title>
  <link href="http://example.org/2003/12/13/atom03" />
  <id>urn:uuid:1225c695-cfb8-4ebb-aaaa-80da344efa6a</id>
  <updated>2003-12-13T18:30:02Z</updated>
  <summary>Some text.</summary>
</entry>
</feed>
```

FeedBurner.com ha fatto del syndication la sua ragione di vita offrendo ai propri iscritti una serie di strumenti molto utili per chi possiede dei Feed (soprattutto a livello di statistiche di utilizzo). Recentemente FeedBurner è stata acquistata da Google ^[24] per una cifra che si aggira sui 100 milioni di dollari, dimostrando ancora una volta come il Web 2.0 sia una grande fonte di business da non sottovalutare.

2.2.1 API (Application programming interface), Widget e Mash-up

Il concetto di API sta ad indicare una serie di procedure disponibili al programmatore per un determinato compito evitandogli di scrivere tutte le funzioni dal nulla.

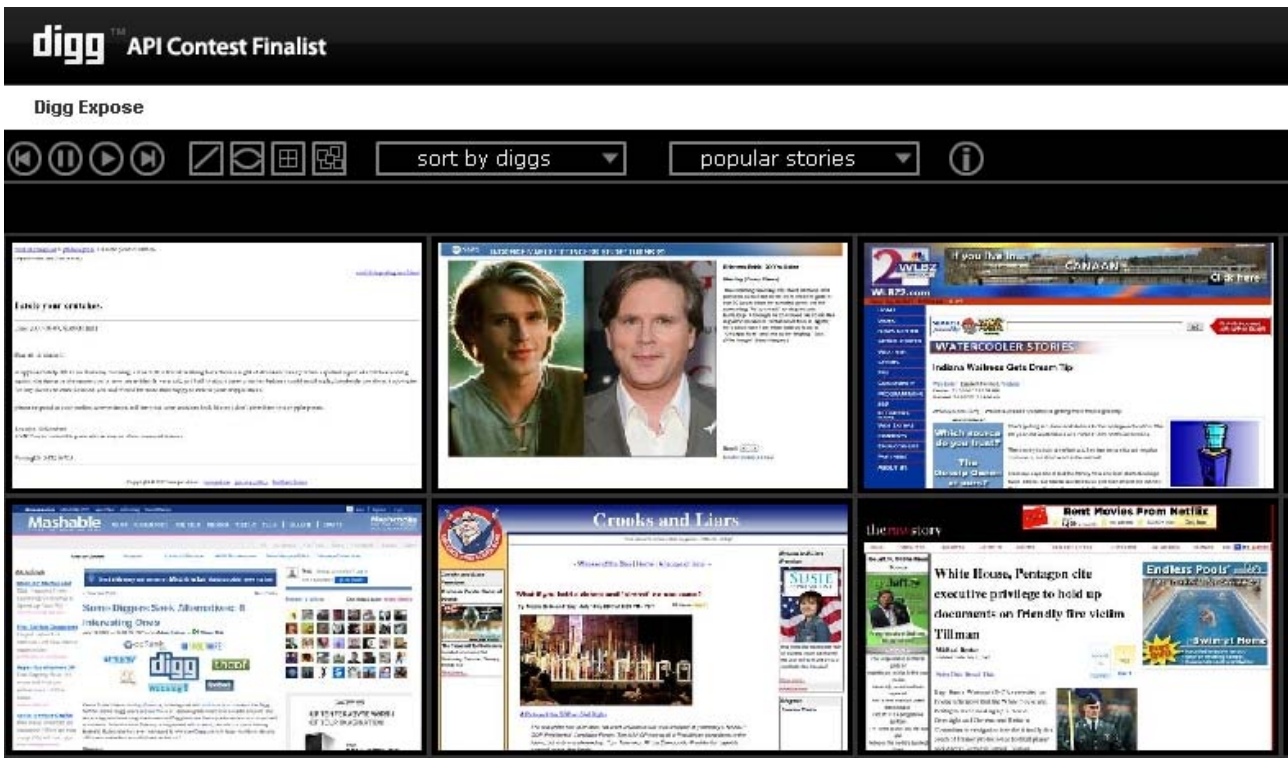
Un esempio banale di API riguarda l'astrazione che di solito c'è tra hardware e programmatore che potrà ad esempio scrivere/leggere su un supporto senza sapere effettivamente quali micro-operazioni vengono svolte dall'hardware (utilizzando quindi l'interfaccia messa a disposizione).

Se trasportiamo questi concetti nel Web veniamo messi di fronte ad una miriade di vantaggi e possibilità permettendo a chiunque di combinare dati da siti come Amazon, eBay, Google, Windows Live e Yahoo! in modi innovativi.

Se prendiamo Flickr, è possibile vedere come rende disponibili una serie di API per caricare foto, aggiungere commenti e molto altro dando la possibilità di creare un'applicazione complementare o un piccolo spazio sul nostro blog dove far visualizzare le foto appena caricate.

Digg per celebrare l'uscita delle proprie API ha indetto un concorso che premiava i 3 programmatori più bravi e fantasiosi nell'utilizzare l'interfaccia messa a disposizione dal sito (Fig. 2-27).

Figura 2-27. Esempio di utilizzo delle API di Digg e Snap.

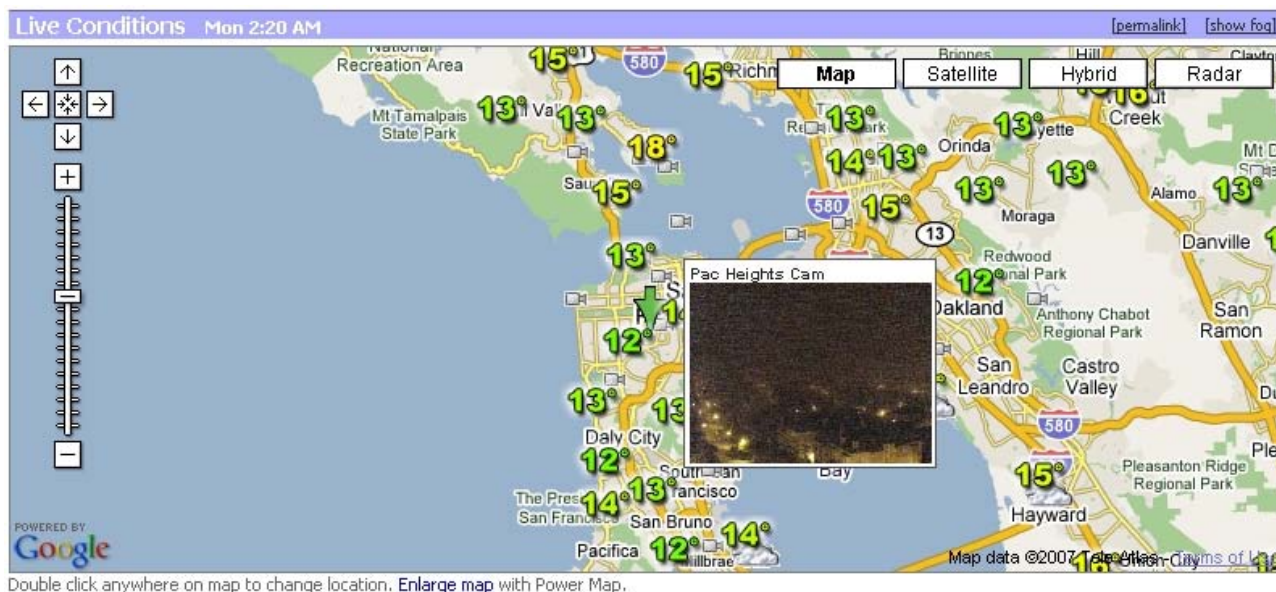


Nella figura 2-27 è possibile vedere l'applicazione nata dall'utilizzo delle API messe a disposizione da Digg (per vedere i link più popolari) e di Snap.com (per la screenshot di ciascun sito).

Il risultato è definito Mash-up ossia un'applicazione che usa contenuto da più sorgenti per creare un servizio completamente nuovo.

Un altro esempio di Mash-up è quello di wheaterbonk.com dove vengono incrociati i dati di Google Maps e Weather.com (Fig. 2-28).

Figura 2-28. Mappa metereologica di wheaterbonk.com.



Nella figura 2-28 è possibile vedere come alla mappa di Google Maps viene aggiunto un livello grafico contenente le varie temperature e la possibilità di visionare in WebCam la località specificata.

Utilizzando le API di siti di terze parti è quindi possibile creare servizi innovativi anche da parte di persone non molto affarite nell'ambito della programmazione Web perché molto spesso occorre sapere ben poco.

E' chiaro quindi che l'apertura del servizio verso utilizzatori esterni ne aumenta la visibilità e l'immagine dando vita ad un nuovo paradigma di marketing.

Si tratta di aumentare il valore in rapporto con i propri utenti/clienti: un prodotto non deve esistere così com'è stato lanciato poiché, una volta operata una scelta, l'utilizzatore lo esamina applicando il suo senso critico e di sperimentazione.

Se si tratta di un monolite, sarà facilmente attaccabile da concorrenti che proporranno delle alternative, se si rinnova in continuazione potrà creare un senso di instabilità nell'utente.

La nuova strategia, invece, permette di utilizzare un prodotto così com'è, già efficiente peraltro, e innestargli nuove funzionalità a piacimento, appagando quindi sia il cliente che necessita stabilità, sia il cliente che desidera il rinnovo continuo, sia colui che critica costruttivamente e si vuole impegnare in prima persona ad apportare delle migliorie.

Il W3C definisce Web Service come un sistema software progettato per supportare l'interoperabilità tra diversi elaboratori su di una medesima rete; caratteristica fondamentale di un Web Service è quella di offrire un'interfaccia software permettendo ad altri sistemi di interagire con il Web Service stesso attivando le operazioni descritte nell'interfaccia tramite appositi "messaggi" inclusi in una

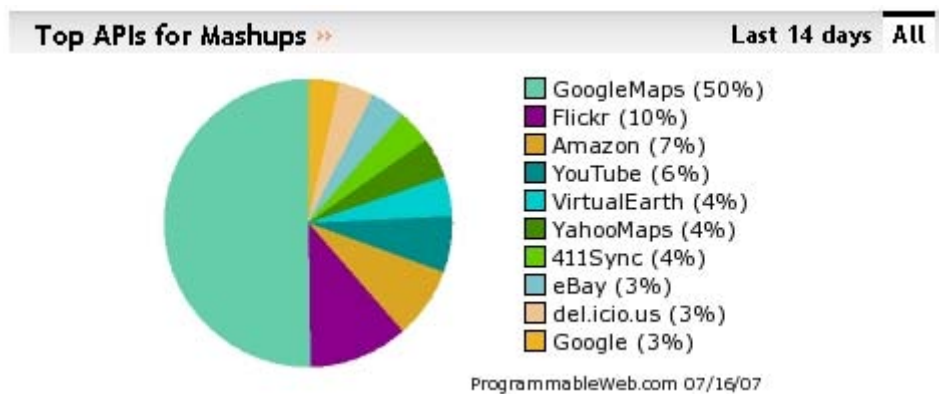
"busta" SOAP: tali messaggi sono, solitamente, trasportati tramite il protocollo HTTP e formattati secondo lo standard XML.

Tralasciando gli aspetti tecnici si può quindi notare la migrazione dal concetto di applicazione a quello di servizio sviluppato ed utilizzato in modalità condivisa e collaborativa.

Da notare come il Mash-up può essere fatto anche utilizzando solo i feed forniti da un sito, perché anche in questo caso si usa un servizio di terze parti per riproporlo (anche in forma modificata) nel proprio sito.

Il sito programmableweb.com ha stilato una classifica delle API più utilizzate nei vari Mash-up presenti nella rete dove è possibile notare la predominanza di Google (Fig. 2-29).

Figura 2-29. Classifica delle API più utilizzate nei Mash-up.



Un modo alternativo di utilizzare servizi esterni, indirizzato soprattutto alle persone meno esperte, è l'utilizzo dei Widget.

I web Widget sono piccole applicazioni web che permettono ai publisher online di distribuire in maniera semplice i loro contenuti integrandoli in blog ed altri siti (incollando semplicemente un po' di codice nella pagina desiderata).

Ci sono centinaia se non migliaia web Widget disponibili per un uso immediato e coprono un vasto raggio di funzioni, dai giochi ad animali virtuali, da piccole chat a sondaggi e RSS readers (Fig. 2-30).

Figura 2-30. Esempio di Widget delle Pagine Bianche.



Con queste novità portate dal Web 2.0 si può facilmente capire come l'architettura si sposta verso un modello orientato ai servizi con comunicazioni basate su protocolli aperti e standard, facili da comporre.

Un sito italiano che contiene in se tutti questi elementi è 2spaghi.it che ha lo scopo di contenere i ristoranti segnalati dagli utenti con relative votazioni.

In maniera piuttosto facile possiamo vedere quali ristoranti di Lignano sono segnalati per poi essere visualizzati usando le API di Google Maps (Fig. 2-31).

Selezionando un qualsiasi ristorante verremo indirizzati in una pagina contenente eventuali commenti, indicazioni stradali ed altre informazioni di servizio.

Chiunque voglia può anche utilizzare i Widget messi a disposizione dal sito (Fig. 2-32).

L'importanza dei piccoli siti rappresenta dunque il grosso del contenuto di Internet visto che ciò aiuta a creare una fonte di dati unici e difficili da ricreare (basti pensare ad Amazon ed alla sua libreria grandissima ricca di recensioni e commenti).

Figura 2-31. 2Spaghi.it Ristoranti di Lignano.

Cerca a "Lignano sabbiadoro" vicino a

Map Satellite Hybrid

Isola di Martignano

Lignano

Map data ©2007 Tele Atlas - [Terms of Use](#)

[Aggiungi Ristorante](#)

Ordina i ristoranti per: Commenti Tags Media Voto Salvato

35 risultati visualizzati a "Lignano sabbiadoro" Pagina 1 [2](#) [3](#) [4](#) [successiva](#)

1 **O' SARACENO**
 Viatimavo, 39/41
 33054 - Lignano sabbiadoro (UD)
 ☎ 0431.73011
 1 Commento | 1 Voto - Giudizio: **SpagoLicious**

[Invia un Commento](#) [Aggiungi i Tuoi Tag](#) [Segnala ad un amico](#) [Aggiungi ai Tuoi Preferiti](#) [Salva sul Navigatore](#)

Figura 2-32. 2Spaghi.it Widget.

<p>SpaghiTags</p> <p>ancona carne costoso cucina tipica economico elegante giapponese giardino ottimo pesce pizza pizzeria prenotare raffinato ristorante roma romantico sushi trattoria vino</p> <p>Powered by 2spaghi.it</p>	<p>Ultimi Ristoranti Commentati</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Saverino ■ Trattoria il conte tacchia ■ l'lorenzaccio ■ Re artu' ■ Ca' rossa ■ Il barbasel ■ Amore mio ■ Bao jing ■ Hostaria isidoro al colosseo ■ Luce e gas indian cafe' <p>Powered by 2spaghi.it</p>	<p>I Ristoranti Preferiti di flander</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ La bruschetta ■ La traviata ■ Mivida ■ Ristorante santandrea ■ Ristorante i filici ■ Teatro7 <p>Powered by 2spaghi.it</p> <p>Visualizza il codice</p>
--	---	--

2.3 Usabilità

L'International Standard Organization definisce l'usabilità come l'efficacia, l'efficienza e la soddisfazione con le quali determinati utenti raggiungono determinati obiettivi in determinati contesti.

Wikipedia ^[25] riassume ciò come il grado di facilità e soddisfazione con cui l'interazione uomo-strumento si realizza.

Di recente il guru dell'usabilità Jacob Nielsen ha rilasciato un'intervista alla BBC ^[26] denunciando il pericolo che il Web 2.0 dimentichi le regole base per soddisfare l'utente: troppa grafica, poca usabilità e accessibilità.

I siti di nuova generazione sarebbero troppo concentrati nel fornire strumenti di personalizzazione e condivisione senza curarsi della loro facilità d'uso, dimenticando le regole base del web design.

I principi da non dimenticare per creare un buon sito usabile sono:

- Facilità di utilizzo;
- Possibilità di ricerca interna;
- Usare un linguaggio naturale e non tecnico;
- Progettare prima di implementare;
- Fare test di usabilità.

Nielsen afferma che i concetti di comunità, condivisione di contenuti auto-prodotti e interfaccia dinamica non sono brutti, ma dovrebbero essere sviluppati solo sulla base degli elementi fondamentali di design appena elencati.

Non tutti la pensano come il maestro dell'usabilità, ad esempio Read/Write Web ^[27] lamenta il fatto che Nielsen non abbia utilizzato esempi concreti per le critiche contro il design del Web 2.0.

Un controesempio sulle teorie esposte da Nielsen viene da Hitesh Mehta ^[28] che sostiene:

One of the finest example of web2.0 'personalization tool' is NetVibes.com and without neglecting the good design and usability. I have been using netvibes.com right from the beginning. Every minute I get fresh news, fresh feeds from the dozens of sites I subscribed at netvibes. This is simply amazing and is getting better and better everyday.

L'usabilità è quindi un concetto che prescinde dalla versione del Web, ma è in stretta relazione al sito che stiamo esaminando.

Certo è vero che il web facile da usare, leggibile, comprensibile e sobrio altro non è che un buon Web 2.0.

Macromedia, anni fa, coniò il termine "Rich Internet Applications" (RIA) ossia applicazioni che non forniscono solo esperienze multimediali bensì anche esperienze sulle applicazioni con interfaccia grafica (GUI).

I primi esempi di RIA (utilizzando Javascript e non Flash) sono stati creati da Google con l'introduzione di Gmail e successivamente di Google Maps ossia applicazioni in grado di raggiungere un livello di interattività pari a quelle Desktop.

Una delle tecnologie più popolari che hanno contribuito a rendere le interfacce utente più veloci e responsive è AJAX (Asynchronous JavaScript and XML).

Definirla "tecnologia" è errato perché in realtà è l'insieme di alcune tecnologie:

- Presentazione standard usando XHTML e CSS;
- Visualizzazione dinamica e interattiva usando il DOM (Document Object Model);
- Scambio e manipolazione dati utilizzando XML e XSLT (ma non solo);
- Recupero dati asincroni utilizzando XMLHttpRequest;
- Javascript che fa da collante a tutte le tecnologie appena elencate.

Tramite l'utilizzo intelligente di Javascript gli sviluppatori web sono in grado di creare RIA di valore quasi equivalente alle applicazioni Desktop.

Naturalmente l'abuso di queste tecnologie non sufficientemente supportate da implementazioni di supporto può creare problemi gravi a livello di accessibilità (basti pensare agli utenti che utilizzano browser testuali o di supporto alle varie forme di handicap).

Le classiche applicazioni Web lavorano in questo modo: molte delle operazioni non sono altro che una richiesta HTTP inoltrata al web server.

Il server fa l'elaborazione (raccolta dati, manipolazione numeri, dialogo con eventuali sistemi legaci) e ritorna una pagina HTML al client.

Questo è un modello adottato sin dalle origini del Web che lo rende ottimale per l'ipertesto ma non necessariamente così ottimale anche per le applicazioni software.

Questo approccio crea una miriade di soluzioni/quesiti tecnici che annebbiano quelli inerenti la User Experience.

Mentre il server sta elaborando, l'utente sarà costretto ad aspettare la fine di ogni richiesta.

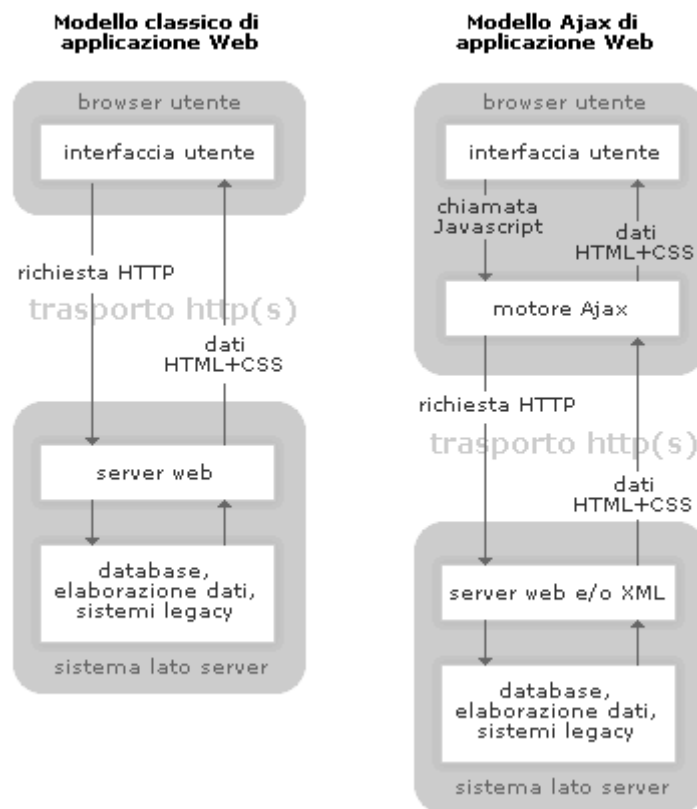
Naturalmente, se noi progettavamo l'applicazione Web come un'applicazione software, questo non accadeva.

Una volta che è stata caricata l'interfaccia, perchè l'interazione dell'utente deve fermarsi ogni volta che l'applicazione ha bisogno di processare il server? Perchè l'utente deve vedere l'applicazione dialogare con il server così pesantemente?

Un'applicazione AJAX permette di ridurre i tempi di caricamento globale delle pagine che obbligavano l'utente ad attendere nei momenti alternati di dialogo-risposta, introducendo un intermediario (un motore AJAX) tra l'utente e il server.

Può sembrare di aggiungere un livello all'applicazione che la rende meno veloce a rispondere, però è vero il contrario (Fig. 2-33).

Figura 2-33. Confronto tra modello classico e AJAX.



Ogni azione dell'utente che normalmente genera una richiesta HTTP prende la forma di una chiamata Javascript verso il motore AJAX.

Ogni risposta che non richiede la chiamata diretta al server (come validare alcuni dati, modificare dati in memoria) è un lavoro compiuto dal motore AJAX.

Se il motore ha bisogno di interagire con il server per rispondere (invio dati da processare, caricare un'interfaccia aggiuntiva, ricevere nuovi dati) il motore rende queste richieste asincrone, usualmente utilizzando XML, senza bloccare l'interazione tra utente e applicazione (Fig. 2-34).

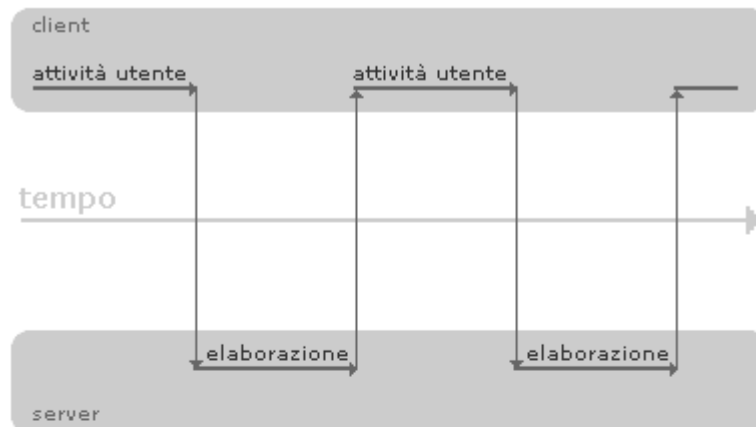
Questo modo di progettare siti Web può renderli incompatibili con alcuni browser obsoleti o che hanno disabilitato il motore Javascript.

Un'alternativa è creare una normale applicazione e poi estenderla attraverso le azioni aggiuntive di AJAX.

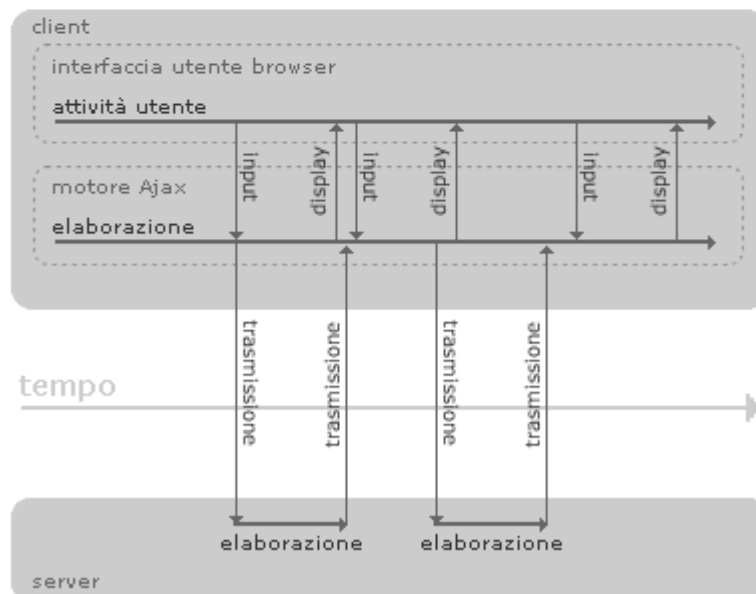
In questo modo è inoltre possibile aggiornare solo porzioni di pagina stando molto attenti ad avvertire l'utente di ciò che sta accadendo, evitando così problemi di usabilità.

Figura 2-34. Confronto tra modello classico e AJAX.

Modello classico di applicazione Web (sincrono)



Modello Ajax di applicazione Web (asincrono)



AJAX sotto molti punti di vista ha portato una rivoluzione essendo capitato nel momento giusto ossia accompagnato dalla diffusione della banda larga e da una certa maturità del Web.

La proliferazione delle applicazioni Web da parte di grandi gruppi come Microsoft, Yahoo, Google ed altri, dimostra quanto si stia investendo in questo nuovo approccio.

Capitolo 3 - Applicazioni Web

La nascita delle applicazioni Web ha reso possibile utilizzare Internet per compiti che prima erano esclusiva delle applicazioni Desktop. Sfruttare le potenzialità della rete significa poter condividere dati, collaborare con persone geograficamente lontane, avere programmi sempre aggiornati e molto altro. In questo capitolo si spiegheranno le potenzialità delle applicazioni Web e l'avvento dei primi sistemi operativi basati su Web.

Il Web 2.0 è contraddistinto dal fiorire di applicazioni Web all'avanguardia (soprattutto con l'utilizzo di AJAX e altre tecnologie e metodologie di sviluppo) che danno filo da torcere alle normali applicazioni Desktop.

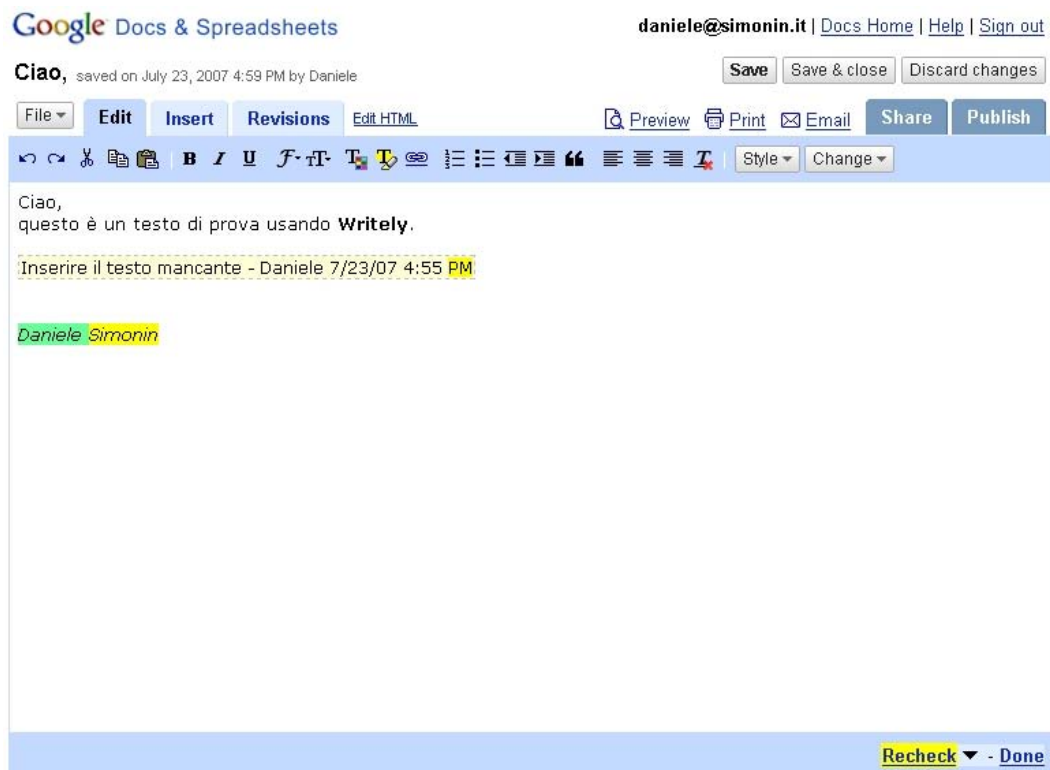
Microsoft sta sperimentando in versione beta un Office Live, soluzione Web della tradizionale suite per la produttività d'ufficio, integrata a servizi di hosting Web e web mail.

Con questa operazione Microsoft risponde all'invasione che si sta preparando di questi nuovi software.

Il più celebre è Writely, il Web Word Processor recentemente acquistato da Google e integrato a Google Spreadsheet che ha dato vita a Google Docs & Spreadsheet (Fig. 3-1).

Oltre a essere Web, l'altra caratteristica peculiare di questi strumenti è la forte spinta a modelli di lavoro collaborativi.

Figura 3-1. Docs & Spreadsheets.



Inserendo l'indirizzo email dei collaboratori è possibile permettere loro di visionare o modificare i file creati: ogni volta che un autore effettuerà una variazione verrà inviata un'email al gruppo di lavoro.

E' possibile anche apporre delle note mobili sul testo per lasciare delle indicazioni agli altri autori. Un'altra caratteristica fondamentale di questa tipologia di prodotti è l'accessibilità in ogni luogo del mondo in cui ci troviamo, avendo quindi la possibilità di modificare i nostri documenti (comunicando con i nostri collaboratori) ovunque ci troviamo.

Questo nuovo modo di vedere il Web potrebbe portare i software ad essere fruiti in modo molto diverso da come li abbiamo conosciuti finora.

Non più programmi acquistabili su supporto digitale (CD, DVD, ecc...), ma servizi in Rete, in abbonamento o addirittura gratis, per gli elaboratori di testo, i fogli di calcolo e gli altri applicativi più comunemente utilizzati.

Tim O'Reilly ^[29] fa una distinzione gerarchica delle varie applicazioni Web:

- Livello 3: Sono le tipiche applicazioni Web che sfruttano gli effetti della connettività tra gli utenti traendone un vantaggio. Di fatto sono quindi guidati dal lavoro svolto dalla comunità Web e necessitano obbligatoriamente di essere utilizzati online.
- Livello 2: L'applicazione potrebbe essere usata offline, ma trae vantaggi solo da un utilizzo in rete (online). Un esempio di questo tipo di applicazione è Flickr: possiamo utilizzare un programma locale di gestione delle foto ma fino a che non verranno pubblicate online non verranno sfruttare le potenzialità dell'applicazione (discussioni con la comunità, tagging, ecc...).
- Livello 1: L'applicazione ha senso di esistere anche offline, con la possibilità di guadagnare delle caratteristiche dalla sua fruizione online. Come esempio possiamo prendere Writely che ci permetterebbe di scrivere i nostri documenti da soli, ma fino a che non saremo online non potremmo sfruttare la collaborazione tra utenti.
- Livello 0: L'applicazione lavorerebbe a pari modo online e offline, sempre se sono presenti i dati in cache. Un esempio classico di questo tipo di applicazione è Google Maps perché una volta caricate le mappe è possibile visionarle offline.

Come già accennato in precedenza, il Web 2.0 ha portato una rivoluzione anche nella costruzione delle interfacce utente che ora risultano più facili da utilizzare e orientate verso l'utente.

Google Suggest (Fig. 3-2) ad esempio è un esperimento di Google che offre suggerimenti sulla ricerca che stiamo per effettuare, risolvendo molto spesso dimenticanze, ambiguità dell'utente.

Figura 3-2. Google Suggest.

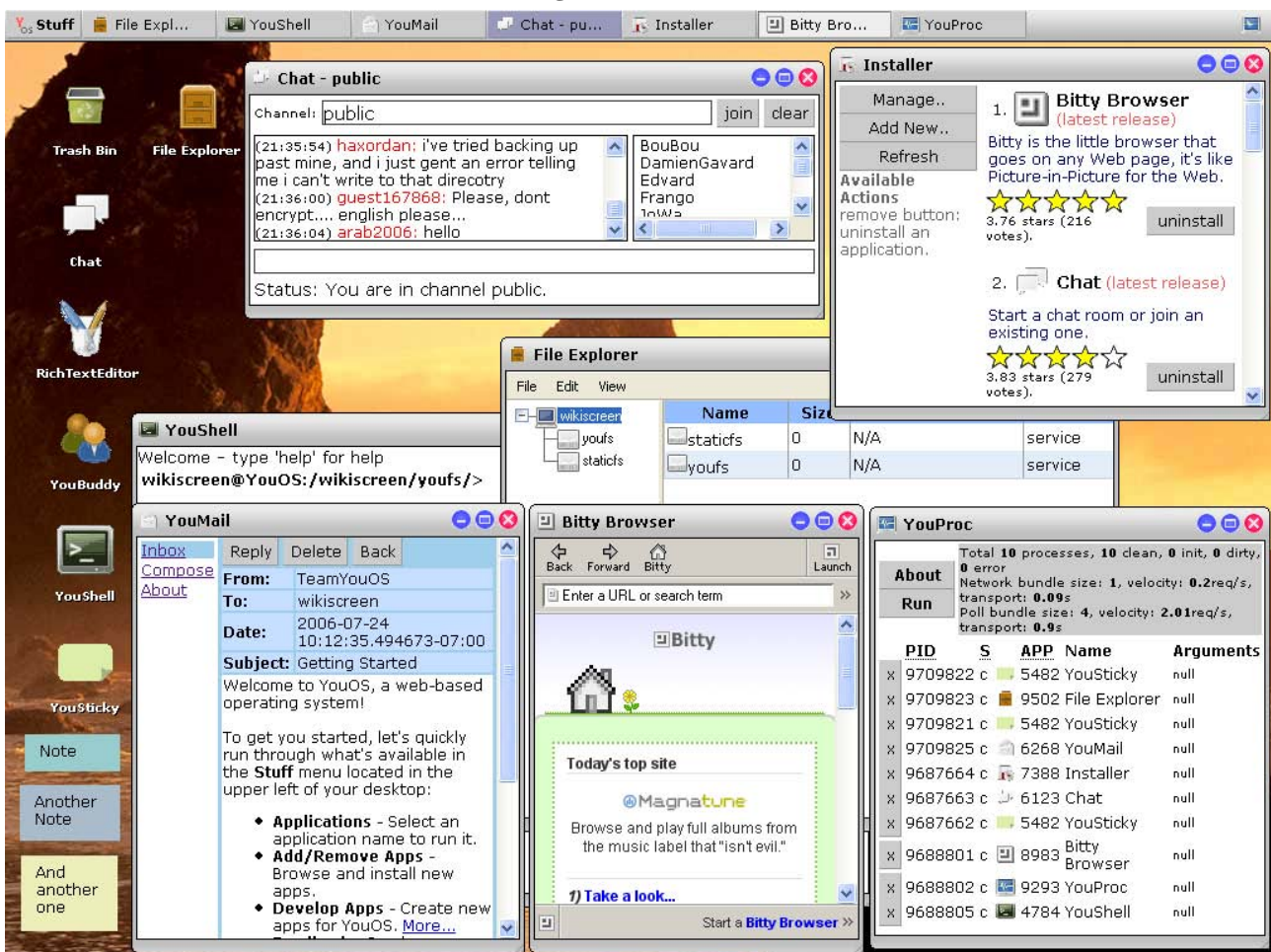
go	
google	720,000,000 results
google earth	146,000,000 results
google maps	158,000,000 results
google.com	78,700,000 results
google map	323,000,000 results
google video	534,000,000 results
google talk	200,000,000 results
google street view	73,200,000 results
google toolbar	37,300,000 results
goo	70,700,000 results

La tipologia di applicazione web più estrema è forse il Web Desktop (WebTop): integra applicazioni web in uno spazio di lavoro online trasformandosi, di fatto, in un desktop virtuale che funziona sul browser.

Queste applicazioni molto spesso utilizzano tecnologie quali AJAX, Flash per renderle “dinamiche” e con una velocità di risposta elevata.

Un esempio di WebTop è YouOS (Fig. 3-3) che permette agli utenti di ascoltare musica, condividere documenti, giocare e molto altro.

Figura 3-3. YouOS.



All'interno contiene una miriade di applicazioni che permettono di svolgere varie funzioni quali leggere feed RSS, navigare con un browser "simulato", connettersi ad un server IRC per chattare, creare documenti di testo, ecc...

Il vantaggio più grande di questo tipo di soluzioni è il medesimo di tutte le applicazioni Web: la portabilità e l'accessibilità dei dati ovunque noi siamo (basta avere un computer o un palmare).

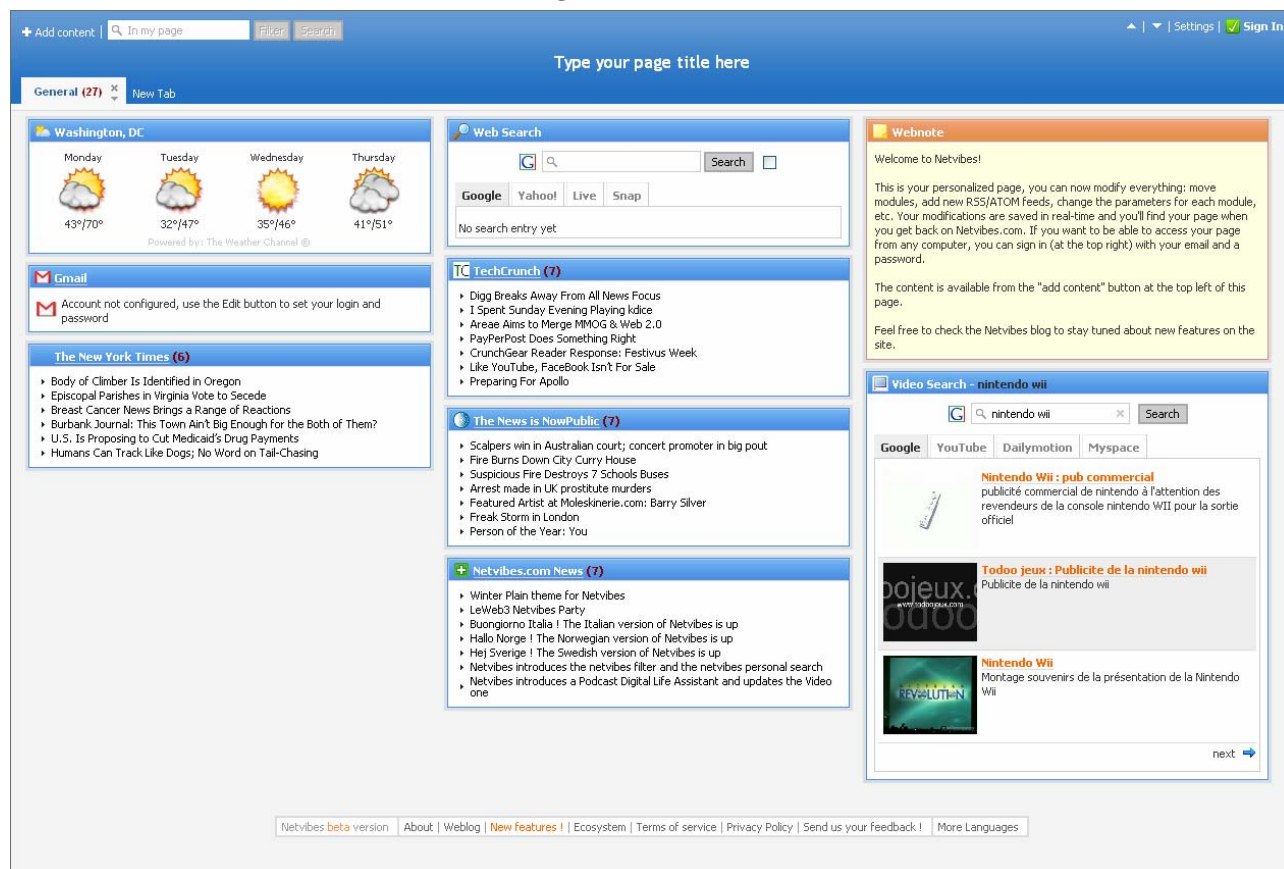
Un altro tipo di applicazione è quella che interessa la "start page" ossia teoricamente la prima pagina che il browser apre come impostazione di default.

Come è facilmente intuibile questa pagina deve avere le notizie del giorno, i feed preferiti e molte altre informazioni scelte dall'utente (inclusa la possibilità di controllare la propria mail).

Un esempio di start page è NetVibes (Fig. 3-4) che come molte altre applicazioni ha un funzionamento a moduli che si possono aggiungere, modificare e spostare all'interno dell'interfaccia messa a disposizione.

I moduli coprono una vastità di funzioni quali: ricerche web, feed reader, webmail, foto di Flickr, bookmarks di del.icio.us e molto altro.

Figura 3-4. NetVibes.



L'esigenza di avere in un'unica pagina tutto il necessario (sia a livello informatico che strumentale) è quindi di importanza fondamentale per l'utente, soprattutto in un'applicazione di "start page".

Tutte queste applicazioni web molto spesso usano tecnologie non proprietarie (solitamente DHTML e AJAX) e quindi supportate nativamente dai browser più recenti.

Queste applicazioni spesso sono ospitate dal server che le offre e di conseguenza è possibile sfruttare l'analisi dei problemi, le richieste degli utenti e i test di usabilità per offrire un prodotto in continua evoluzione.

Le applicazioni che usano questo paradigma di sviluppo sono definite in perpetual beta ossia vengono costantemente aggiornate e testate dagli stessi utilizzatori (qualche critico vede questa scelta come un'ipocrita espediente per ridurre le critiche).

Naturalmente l'evoluzione delle interfacce deve avvenire in maniera graduale in modo da non disorientare l'utente che quindi deve essere avvisato di ciascun cambiamento "importante".

La differenza maggiore dalle applicazioni Desktop sta nei paradigmi di interazione: il fatto che le azioni significative e il modo dell'interfaccia di reagirvi siano fundamentalmente diverse su web e su Desktop porta inizialmente ad alcuni problemi da parte degli utenti, che devono dimenticare vecchi automatismi e acquisirne di nuovi, problemi in parte testimoniati dal fenomeno del doppio click sui collegamenti che si vede durante molti test di usabilità.

Le funzionalità recentemente introdotte diminuiscono questo divario:

- Molte applicazioni permettono il dragging di porzioni di contenuto di una pagina;
- Vengono utilizzate molto spesso le scorciatoie mediante tastiera (non mediante accesskey ma rilevando i tasti premuti usando Javascript);
- E' possibile ordinare elementi di una lista mediante il Drag & Drop.

Naturalmente la strada è ancora lunga, ma i vantaggi nell'utilizzare le applicazioni Web si stanno facendo sentire nel tempo.

Capitolo 4 - L'impronta grafica del Web 2.0

Il Web 2.0 ha portato un'innovazione anche allo stile grafico adottato dai siti e dalle varie applicazioni Web. Verrà stilata una lista atta a riassumere gli elementi grafici comuni a moltissimi siti Web 2.0 spaziando dallo studio dei font ai colori utilizzati.

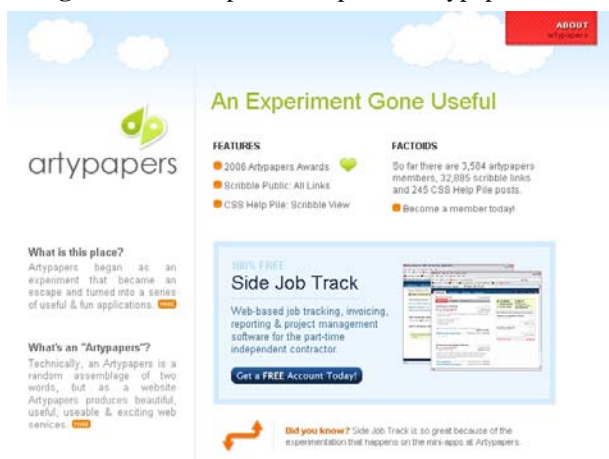
Il Web 2.0 ha portato anche ad una "rivoluzione" grafica a cui molti siti si sono adeguati.

Il sito WebDesignFromScratch.com^[30] ha scritto un articolo molto interessante che raccoglie gli elementi grafici comuni a molti siti/applicazioni del Web 2.0.

Il primo punto chiave è la semplicità (Fig. 4-1) che non vuol dire minimalismo bensì mettere a disposizione dell'utente tutto il necessario senza eccedere.

In questo modo si catturerà meglio l'attenzione dell'utente sulle aree di contenuto più importanti senza distrarlo in alcun modo e aiutandolo nella ricerca delle informazioni.

Figura 4-1. Esempio di semplicità: artypapers.com.



Molto spesso il sito viene centrato all'interno del browser lasciando gli spazi bianchi ai due estremi dello schermo: in questo modo la grafica del sito risulta più bilanciata.

Il contenuto all'interno del sito molto spesso viene diviso in colonne (Fig. 4-2) che devono essere in quantità ridotta (solitamente da 2 a 4) in modo da non confondere l'utente esponendo in maniera chiara tutte le informazioni.

Figura 4-2. Impaginazione centrata e incolonnata: 37signals.com.



Dividere il contenuto principale dal resto è un altro aspetto grafico che non viene sottovalutato, infatti, molto spesso c'è una divisione netta tra la testata della pagina (inclusa l'eventuale barra di navigazione) e il contenuto principale (Fig. 4-3).

Figura 4-3. Divisione tra testata e contenuto principale: mozilla.org.



Molto spesso nella parte superiore è inserito un menu di navigazione facilmente identificabile e facile da usare.

Utilizzando un sistema di navigazione a tab è possibile far capire all'utente la posizione corrente e le varie possibilità di movimento (Fig. 4-4).

Figura 4-4. Navigazione a tab: melodycode.com.



I loghi utilizzati nelle varie applicazioni Web 2.0 hanno vari denominatori comuni: grandezza, spessore e colore.

Su Flickr sono presenti i loghi di alcuni siti/applicazioni Web 2.0 mettendo in evidenza le caratteristiche comuni (Fig. 4-5).

Figura 4-5. Loghi Web 2.0.



L'utilizzo di font grandi (rispetto al passato) da maggiore enfasi al logo e quindi all'identità dell'azienda/sito: la stessa cosa vale per la scelta del bold come stile del testo (Fig. 4-6). Questi stili vengono utilizzati molto spesso per i messaggi più importanti o per un elevator pitch ossia un discorso col quale ci si presenta, per motivi professionali, ad un'altra persona o organizzazione (si chiama così perché sarebbe il discorso che un imprenditore farebbe ad un investitore se si trovasse per caso con lui in ascensore, dovendo quindi essere sintetici e chiari).

Figura 4-6. Enfasi al testo: exblog.com.



Oltre ad utilizzare gli stili del testo per evidenziare porzioni di contenuto è possibile anche sfruttare i colori “forti” soprattutto per dividere le varie sezioni del sito (Fig. 4-7).

Figura 4-7. Colori forti: colorschemer.com.



L'utilizzo delle superfici arricchite con effetti 3D, gradienti, riflessioni è un altro aspetto grafico del Web 2.0 da non trascurare: in questo modo si riesce a dare un aspetto solido agli oggetti presenti nel sito associandoli quindi a qualcosa di reale.

Naturalmente questi effetti non vanno abusati altrimenti si rischia di rendere il sito “pesante” alla visione dell'utente (Fig. 4-8).

Figura 4-8. Gradienti, riflessioni: curve2.com.



Nella figura 4-8 è possibile vedere anche l'utilizzo delle "star flashes" (stelle a molte punte con all'interno del testo) che solitamente vengono utilizzate per indicare qualche articolo nuovo o qualche caratteristica in beta.

Naturalmente vedere il Web 2.0 solo dal punto di vista grafico risulta alquanto superficiale, però c'è da considerare come questa evoluzione del Web abbia toccato molti punti: architettura, fruizione, grafica e molto altro.

Conclusione

È innegabile che il Web 2.0 stia dando nuova credibilità al web ma c'è già chi parla di *Web 3.0*.

Tim Berners-Lee, il co-inventore del World Wide Web, crede molto in una terza fase di evoluzione del web caratterizzata da un approccio semantico dove le macchine non si limiteranno ad archiviare i contenuti ma anche a capirli.

Il Web semantico porterà gli sviluppatori a dover creare software in grado di rispondere a richieste complesse in modo da estrarre maggior significato dall'attuale ragnatela di collegamenti.

Il Web 3.0 sarà contraddistinto dall'emergere del "Data Web" ossia trasformare il Web in un database dove i dati verranno strutturati e pubblicati in modo da poter essere riutilizzati ed interrogati da remoto.

Per rispondere a richieste complesse è necessario un percorso evolutivo verso l'Intelligenza Artificiale che porterà l'utente ad interagire con il Web in modo quasi umano.

Come si può notare il Web è in continua evoluzione con lo scopo principale di trasformare Internet in uno strumento realmente a portata di uomo.

Riferimenti

- [1] Tim O'Reilly, Web 2.0 Compact Definition: Trying Again, http://radar.oreilly.com/archives/2006/12/web_20_compact.html
- [2] Russell Shaw, Web 2.0? It doesn't exist, <http://blog.zdnet.com/ip-telephony/?p=805>
- [3] Wikipedia, Web 2.0, http://en.wikipedia.org/wiki/Web_2
- [4] Markus Angermeier, The huge cloud lens bubble map web2.0, <http://kosmar.de/archives/2005/11/11/the-huge-cloud-lens-bubble-map-web20/>
- [5] Federico Moro, Web 2.0: Innovazione applicata ai servizi di Rete, <http://www.openarea.net/Web2.0.pdf>
- [6] Google, Guida alle funzioni di ricerca, http://www.google.com/intl/it/why_use.html
- [7] Jakob Nielsen, Participation Inequality: Encouraging More Users to Contribute, http://www.useit.com/alertbox/participation_inequality.html
- [8] Christopher Finke, Top 10 Diggers, <http://www.efinke.com/digg/topusers.html>
- [9] Jason Calacanis, Paying the top DIGG/REDDIT/Flickr/Newsvine users (or "\$1,000 a month for doing what you're already doing."), <http://www.calacanis.com/2006/07/18/everyones-gotta-eat-or-1-000-a-month-for-doing-what-youre/>
- [10] Wikipedia, Wikipedia, <http://it.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>
- [11] Wikipedia, Flickr, <http://en.wikipedia.org/wiki/Flickr>
- [12] Wikipedia, YouTube, <http://it.wikipedia.org/wiki/YouTube>
- [13] Kevin Rose, Digg This: 09-f9-11-02-9d-74-e3-5b-d8-41-56-c5-63-56-88-c0, <http://blog.digg.com/?p=74>
- [14] Time, Time's Person of the Year: You, <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1569514,00.html>
- [15] Technorati, About Us, <http://technorati.com/about/>
- [16] Tim O'Reilly, Call for a Blogger's Code of Conduct, http://radar.oreilly.com/archives/2007/03/call_for_a_blog_1.html
- [17] Corriere, «Attentato all'Islam»: arrestato blogger, http://www.corriere.it/Primo_Piano/Esteri/2006/11_Novembre/08/blogger.shtml
- [18] Wikipedia, Tumblelog, <http://it.wikipedia.org/wiki/Tumblelog>
- [19] Akismet, Stats Page (beta), <http://akismet.com/stats/>
- [20] Simone Carletti, Che cos'è un blog?, http://www.simonecarletti.com/blog/2005/09/che_cose_un_blog.php
- [21] Wikipedia, Attendibilità dei testi, http://it.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Attendibilit%C3%A0_dei_testi
- [22] Gino Roncaglia, Wikipedia: enciclopedia universale o miniera di errori?, <http://www.griseldaonline.it/repubblica/roncaglia.html>
- [23] Creative Commons, by-nc-sa, <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>
- [24] FeedBurner, Google has acquired FeedBurner , <http://www.feedburner.com/google>
- [25] Wikipedia, Usabilità, <http://it.wikipedia.org/wiki/Usabilit%C3%A0>
- [26] BBC, Web 2.0 'neglecting good design', <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/6653119.stm>
- [27] Read/Write Web, Jakob Nielsen Sounds Off About Web 2.0... Again!, http://www.readwriteweb.com/archives/jakob_nielsen_sounds_off_at_web20.php
- [28] Hitesh Mehta, I totally disagree with Jakob Nielsen on Web2.0 "Distracts Good Design", <http://hiteshmehta.in/?p=8>
- [29] Tim O'Reilly, Levels of the Game: The Hierarchy of Web 2.0 Applications, http://radar.oreilly.com/archives/2006/07/levels_of_the_game.html
- [30] Web Design From Scratch, Web 2.0 How-to design guide, <http://www.webdesignfromscratch.com/web-2.0-design-style-guide.cfm>