

Nel calendario del digitale della **Commissione Tecnologie Digitali per il Patrimonio Culturale di ICOM Italia** abbiamo raccolto alcune delle definizioni elaborate per il Glossario delle tecnologie realizzato dal gruppo del lavoro sui contenuti digitali. Le definizioni sono pensate per essere di supporto ai curatori, ai progettisti e ai direttori dei musei nella scelta delle tecnologie più adatte per il proprio contesto di riferimento e si pone come un piccolo supporto terminologico. Le voci sono la sintesi di consultazione di fonti riconosciute e di esperienza personale maturata dai componenti del gruppo di lavoro.

Coordinamento: Anna Maria Marras

Contributi: Ilenia Atzori, Nicola Barbuti, Elisa Bonacini, Ivana Cerato, Marco Faccini, Laura Farroni, Anna Maria Marras, Alfonsina Pagano, Eva Pietroni, Flavio Pessina, Patrizia Schettino.



JAN
'21

Accessibilità digitale

L'accessibilità digitale è la capacità di un sito web, un'applicazione mobile o un documento digitale di essere facilmente raggiungibile, utilizzabile e comprensibile dalle persone, incluse quelle che hanno disabilità visive, uditive, motorie o cognitive. Con questa espressione si intende sia l'accessibilità dei dispositivi, che devono poter essere usati da tutti, sia dei software, per la cui realizzazione si devono seguire i principi del design for all e dell'usabilità.

S	M	T	W	T	F	S
					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						

**FEB
'21**

S	M	T	W	T	F	S
	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						

D

Digitalizzazione

La digitalizzazione è il processo di creazione di record digitali che riproducono nei contenuti visivi, audio o audiovisivi artefatti analogici.

Il processo si articola in diverse fasi:

- Analisi degli artefatti originali
- Scelta dello standard di metadati per l'indicizzazione degli oggetti digitali in relazione alla tipologia di artefatti analogici e creazione dello schema (tracciato) da utilizzare
- Acquisizione ottica degli artefatti analogici
- Controllo di Qualità degli oggetti digitali
- Conversione degli oggetti digitali dal formato master (TIFF) nei formati per la visualizzazione on line (JPEG, PDF, PNG)
- Post elaborazione dei formati per la visualizzazione
- Generazione dei metadati per l'indicizzazione degli oggetti digitali sia master che di visualizzazione
- Controllo di Qualità dei metadati
- Associazione dei metadati agli oggetti digitale e creazione del record.

Gamification

La gamification è l'utilizzo di elementi mutuati dai giochi e delle tecniche di game design in contesti non ludici, come quelli prettamente culturali. L'implementazione di meccaniche ludiche è uno dei metodi più efficaci per coinvolgere le persone nelle attività a contenuto culturale, soprattutto se si lavora in contesti di apprendimento. L'utente in questo caso non si comporta come fruitore passivo di informazioni ma diventa attivo usando il prodotto "gamificato".

Il punto di forza della gamification è la capacità di stimolare, generare o appagare desideri e bisogni degli utenti. Un prodotto gamificato fornisce obiettivi da raggiungere, livelli in cui progredire, competere con gli altri utenti, condividere i propri successi e guadagnare ricompense. La raccolta di dati basati sulle azioni compiute all'interno del gioco permette di catalogare gli utenti e capire quali sono i gusti di ognuno, permettendo di concentrarsi particolarmente sul target e/o cercando di espandere il potenziale bacino d'utenza.

**MAR
'21**

S	M	T	W	T	F	S
	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			

APR
'21

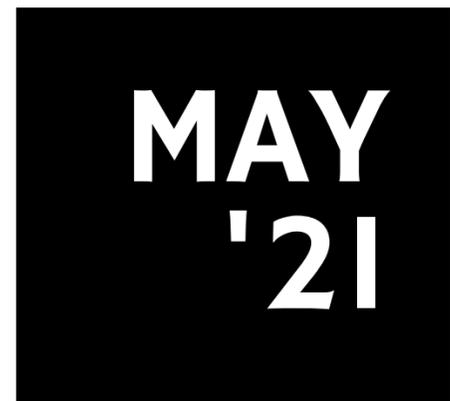
S	M	T	W	T	F	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Intelligenza Artificiale

Per intelligenza artificiale si intende generalmente l'abilità di un computer di svolgere funzioni e ragionamenti tipici della mente umana. Le tecnologie più diffuse dell'IA (abbreviato anche con AI dall'inglese Artificial Intelligence) sono quelle di Natural Language Processing (riconoscimento e sintesi vocale), Image recognition (riconoscimento di immagini) Sentiment analysis (reputazione e monitoraggio), Recommendation (suggerimenti forniti in base alla propria profilazione online).

Metadato

Nel linguaggio informatico, il metadato è un insieme di informazioni sui dati. Il termine deriva dall'inglese metadata, che trae origine dal prefisso meta- (dalla preposizione greca metà "al di sopra") e dal plurale neutro latino data ossia "i dati". Nell'ambito degli archivi digitali, i metadati sono le informazioni di cui bisogna dotare il documento informatico per poterlo correttamente formare, gestire e conservare nel tempo. I metadati descrivono sia il contenuto, sia la struttura e il contesto dei documenti. La centralità di tali "dati" nell'ambito della gestione delle risorse informative digitali ha portato la comunità scientifica internazionale ad elaborare una serie di standard.



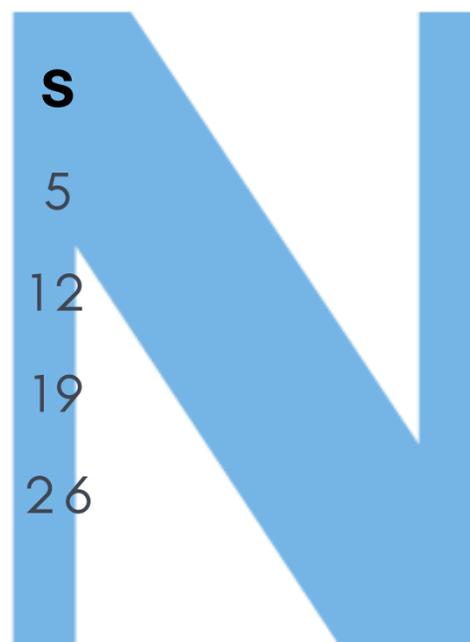
S	M	T	W	T	F	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

**JUN
'21**

Nuvola di punti

Una nuvola di punti è un insieme di punti acquisiti tramite rilievo (laser scanner 3D o fotogrammetrico) di cui sono note le coordinate. La visualizzazione di queste coordinate rappresenta un modello tridimensionale grezzo dell'oggetto rilevato. Le modalità del rilevamento definiscono la maggiore o minore densità dei punti e quindi una diversa visualizzazione, data anche dalla presenza del colore (catturato attraverso fotografia e proiettati sui punti). La nuvola di punti consente il prelievo di misure dell'oggetto rilevato e costituisce il modello da cui avviare l'elaborazione di modelli 3D di diverso tipo.

S	M	T	W	T	F	S
		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			



Panorama

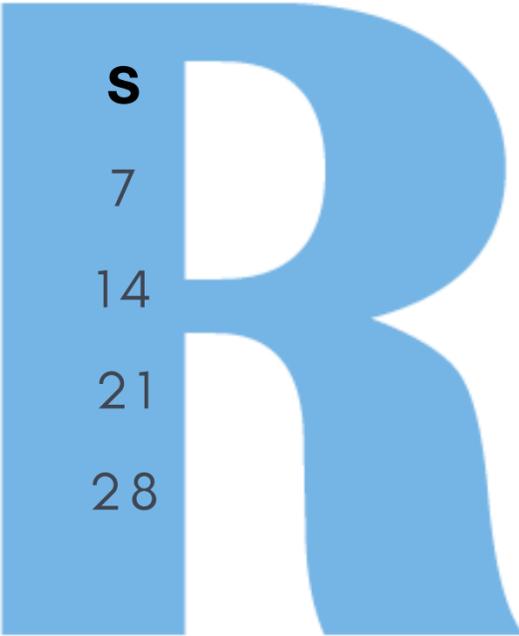
Per panorama si intende la rappresentazione di un luogo, prima dipinto, in seguito realizzato in computer grafica o fotografia digitale, che possa essere esplorato dall'utente a 360° gradi o almeno 180° gradi. Per estensione, è la tipologia di file fotografico a 360° gradi, oggi realizzabile anche tramite alcune tipologie di cellulare. Viene considerato uno dei primi media immersivi e il primo "mass medium". Il primo panorama dipinto, in un edificio circolare di mattoni a Leicester Square, fu "Panorama of London", realizzato nel 1793 da Aston Barker (Oettermann, 1997, pp. 64-65). Oggi è possibile anche "aumentare i panorami", con animazioni, suono ad alta qualità, ecc. e consentirne una fruizione interattiva grazie a specifiche piattaforme (es. la piattaforma PLACE, per il progetto PLACE-Hampi).

JUL
'21

S	M	T	W	T	F	S
				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

**AUG
'21**

S	M	T	W	T	F	S
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				



Realtà aumentata

La Realtà Aumentata comprende tutti quei casi in cui l'ambiente reale viene "aumentato" tramite la sovrapposizione di oggetti virtuali con la vista utente, al fine di non occludere totalmente la visualizzazione. I dispositivi per AR più diffusi si possono suddividere in due categorie:

A. *Hand-held*, un dispositivo che viene tenuto in mano, come un tablet o uno smartphone;

B. *Wearable*, un dispositivo che appartiene alla categoria degli head-mounted display, che può essere indossato come dei normali occhiali, con l'ovvio vantaggio di tenere le mani libere per compiere task di vario genere.

Sentiment analysis

L'analisi del sentimento (o *sentiment analysis*) è il processo teso a determinare se un contenuto o una risorsa digitale abbiano una connotazione positiva, negativa o neutra. Un sistema di analisi del sentimento per l'analisi del testo combina l'elaborazione del linguaggio naturale (NLP) e le tecniche di apprendimento automatico, per assegnare punteggi di sentimento ad ogni entità, argomento, tema e categoria all'interno di una stessa frase o di più frasi.

L'analisi del sentimento aiuta gli analisti di dati all'interno delle grandi aziende a misurare l'opinione pubblica, condurre ricerche di mercato in maniera più approfondita, monitorare la reputazione del marchio e del prodotto, e comprendere le esperienze utenti.

SEP
'21

S	M	T	W	T	F	S
			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		

OCT
'21

S	M	T	W	T	F	S
					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						

Test Usabilità

I test di usabilità sono una metodologia che è finalizzata a misurare l'usabilità di un sito o applicazione digitale e che di solito prevede che l'utente esegua un certo numero di task (compiti), alla presenza di un "conduttore" e di un osservatore. In Italia, esiste il protocollo EGLU, che fornisce alle pubbliche amministrazioni un set di strumenti semplici per realizzare test di usabilità con un minimo di 5 utenti per tipologia di utente. Agid mette a disposizione il kit Usability Test per la realizzazione dei test di usabilità.

DEC
'21

S	M	T	W	T	F	S
			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	

Usabilità

L'usabilità è definita dall'ISO (International Organization for Standardization) come il grado di efficacia, efficienza e soddisfazione con cui l'uomo interagisce con un dispositivo tecnologico (Borsci e Federici, 2008; Nicoletti e Vandi; Preece and Sharp, 2002). Il termine non si riferisce a una caratteristica intrinseca dello strumento, ma piuttosto al processo di interazione tra questo e l'utente. L'usabilità focalizza la **dimensione funzionale dell'interazione** in relazione a precisi obiettivi e contesti d'uso. Non è, dunque, una caratteristica del sistema, ma una proprietà risultante (dall'interazione tra sistema, persona, ambiente). In questo senso, essa è solo una delle componenti della *user experience*: un'applicazione multimediale può infatti essere usabile senza garantire necessariamente un'esperienza d'uso piacevole o un contenuto significativo.

NOV
'21

Web Analytics

Per web analytics si intende la raccolta e analisi di dati statistici relativi all'utilizzo dei siti web, secondo specifiche metriche e dimensioni, e utilizzando apposite piattaforme (es. Matomo, Google Analytics, IBM Analytics, etc.). Per le principali metriche e dimensioni usate, si veda il paragrafo sul tema all'interno delle linee guida di design di Agid, l'Agenzia per l'Italia Digitale. Questa agenzia, da febbraio, ha anche lanciato un servizio gratuito di web analytics, per le pubbliche amministrazioni italiane, al momento in fase beta: WAI, Web Analytics Italia.

	S	M	T	W	T	F	S
		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				

Quale nuovo termine vorresti fosse incluso nella versione 2021 del Glossario delle tecnologie?

Inviato a :

multimedia@icom-italia.org

o

tagga la Commissione Tecnologie Digitali

#musetechICOM #glossariotecnologie