

LINGUAGGI E AMBIENTI MULTIMEDIALI



LAURA FARINETTI (laura.farinetti@polito.it)

LUIGI DE RUSSIS (luigi.derussis@polito.it)

GABRIELLA TADDEO (gabriella.taddeo@polito.it)

MATERIALE

- **Sito web del corso**

- <http://elite.polito.it/index.php/teaching/current-courses/138-02npypd>
- indirizzo breve: <http://bit.ly/lingambmult>

- **Materiale fornito dai docenti**

- Tutte le slide presentate in aula
- Testi (con eventuali soluzioni) degli esercizi proposti in aula e in laboratorio

- **Link**

- Articoli interessanti e documenti di riferimento saranno pubblicati sul sito e sul portale

TESTI CONSIGLIATI

- **Modulo A**

- Michael Hartl, *Ruby on Rails 3 Tutorial: Learn Rails by Example*, Addison Wesley, 2011
- disponibile gratuitamente online: <http://rails-3-2.railstutorial.org>
- Simon St. Lauren, Edd Dumbill, Eric J. Gruber, *Learning Rails 3*, O'Reilly, 2012 (disponibile in biblioteca centrale)

- **Modulo B**

- Iannelli L. (2010), *Facebook & Co. Sociologia dei Social Network Sites*, Guerini, Milano
- Di Fraia G. (2011) (a cura di), *Social Media Marketing. Manuale di comunicazione aziendale 2.0*, Hoepli, Milano. Capitoli 14 (web analytics) e 15 (social media monitoring)
- Rainie Lee, Wellman Barry *Networked. Il nuovo sistema operativo sociale*. Marinelli Alberto, Comunello Francesca (a cura di), 2013, Guerini, Milano
- dispense fornite a lezione

ORARIO

Giorno e ora	Aula
Mercoledì, 10:00 - 13:00	5T
Giovedì, 14:30 - 17:30	5T
Venerdì, 10:00 - 13:00	5T

CONTATTI E INFORMAZIONI

- **Orari di ricevimento**
 - Laura Farinetti (modulo A), su appuntamento
 - Gabriella Taddeo (modulo B), su appuntamento
 - Luigi De Russis, lunedì 10:00-13:00

- contattare in anticipo i docenti via mail per fissare un appuntamento.

MODULO A

- Strumenti concettuali e tecnici per l'utilizzo delle tecnologie web e per la progettazione e lo sviluppo di un Social Network...
- ... programmazione web server-side:
 - Ruby on Rails (*Rails* o *RoR*)
 - framework web per Ruby
 - object-oriented
 - interpretato
 - basato su MVC (Model-View-Controller)

MODULO A

- ... programmazione web client-side:
 - HTML 5
 - concetti base
 - drag & drop
 - video e audio
 - ecc.
 - CSS 3 (Cascading Style Sheet) e JavaScript

MODULO B

- Sociologia delle reti sociali: massa, folla, community, network
- Per una mappa storico-geografica dei SNS
- Chi sono gli utenti dei Social Network Sites
- Modelli di interazione sociale on line: collaborativo, supportivo, networked, competitivo.
- Nuovi scenari: gamification, sharing economy, snapchat culture
- Progettare il concept di un SNS: analisi degli utenti, concept, funzionalità, modelli di interazione, community building.
- Progettare gli aspetti economici di un SNS: minimal value proposition, benchmarking, business plan
- Progettare gli aspetti di interfaccia di un SNS: information architecture, mock-up e testing iterativo
- Analizzare gli effetti di un SNS: metriche e strumenti di analytics.

Output

Il corso permetterà di acquisire competenze progettuali e di programmazione per la creazione di Social Network Sites orientati a diversi target e obiettivi funzionali.

Ciascun gruppo di lavoro pubblicherà su un sito ospitato da GitHub (raggiungibile da <http://lam-2015.github.io>) i materiali prodotti durante la progettazione e lo sviluppo del proprio Social:

MODULO A

- codice sorgente (nel repository privato associato al sito)

MODULO B

- benchmarking
- concept
- user profiling
- mock-up
- video di promozione del social