

GLI IPERTESTI

Gli ipertesti sono documenti che possono essere fruiti in modo personalizzato grazie alla presenza di elementi di collegamento tra le diverse sezioni che li compongono.

L'ipertesto in origine era un elaborato testuale che permetteva di selezionare una parola e ottenere in risposta un nuovo testo, che poteva a sua volta contenere ulteriori collegamenti ad altrettanti testi, e così all'infinito. Il libro cartaceo, possedendo note a piè di pagina che approfondiscono, precisano e rimandano ad altri testi, può essere considerato l'antenato di tutti gli ipertesti.

Oggi l'ipertesto è la rete, e gli strumenti per navigarla spesso li abbiamo in tasca. Ci sono ipertesti chiusi (ma comunque permeabili, cioè che consentono qualche limitata interazione con l'esterno) come ad esempio i social network¹, e ipertesti totalmente aperti come i portali d'informazione e i siti internet più semplici.

L'ipertesto può essere considerato un particolare tipo di oggetto multimediale. Tuttavia non tutti gli ipertesti sono multimediali. Può esistere infatti un ipertesto realizzato soltanto con il linguaggio verbale, ed è la possibilità di aggiungere elementi realizzati con altri linguaggi (ad esempio, fotografie, video, brani audio) a rendere multimediale questo tipo di prodotto.

È possibile realizzare oggetti multimediali ipertestuali con un computer, utilizzando una serie di software. Alcuni di questi sono molto simili ai programmi di videoscrittura e appartengono alla categoria delle *utility* da ufficio. Sono i cosiddetti **software di presentazione** (ad esempio Power Point di Microsoft, Impress di Open Office, Keynote di Apple). Altri sono più specialistici e nascono nel mondo della grafica

¹ Ad esempio, in uno stesso post su Facebook non posso inserire link di testo e immagini contemporaneamente, a meno di non utilizzare la funzione "nota". Allo stesso modo su Instagram non posso inserire un link a una pagina web in un commento a un'immagine.

editoriale, sono **programmi per impaginare** testi e immagini che offrono al contempo la possibilità di inserire anche elementi audio o video (ad esempio Acrobat e InDesign di Adobe).

La compresenza simultanea di una molteplicità di linguaggi permette un **approccio non lineare** dell'esperienza di fruizione: la lettura non avviene in modo preordinato e univoco, ma in maniera del tutto personale, passando liberamente da una parte all'altra del testo.

I collegamenti che permettono di passare da un elemento all'altro (o da una sezione all'altra) dell'ipertesto sono definiti link.

La forma più elementare di collegamento ipertestuale è la parola (**link testuale**), che solitamente si presenta evidenziata (sottolineata) o comunque differenziata per colore rispetto alle altre parole del testo, per segnalare che il collegamento è "attivo".

A volte i collegamenti prendono la forma di un'immagine (**link visuale**) o di un'icona (un'immagine grafica stilizzata); a volte si utilizzano link differenti all'interno di una stessa immagine (mappa immagine).

I collegamenti dell'ipertesto si suddividono in:

- **interni**, permettono di muoversi (navigare) all'interno dell'ipertesto;
- **esterni**, permettono di accedere a risorse esterne (altri ipertesti, internet);
- **funzionali**, attivano procedure (applicativo per la posta elettronica, risorse audio).

La modalità di fruizione di un ipertesto stimola l'**interattività** dell'utente, che agisce liberamente sull'ipertesto cliccando sui link per fruire della risorsa desiderata. {🔍 **Approfondimento: Dizionario VS Enciclopedia**}

Tuttavia oggi gli ipertesti (la rete soprattutto) reagiscono e forniscono contenuti indipendentemente dall'azione dell'utente. La rete raccoglie dati e informazioni sugli utenti, ne traccia i comportamenti e sulla base di questi restituisce altre informazioni. Tramite la possibilità di geolocalizzare i dispositivi, ad esempio, l'utente riceve suggerimenti su servizi e prodotti presenti nella stessa zona da cui si è collegato.

IPERTESTI MULTIMEDIALI OFF LINE

Le presentazioni

Le presentazioni di dati e contenuti che possono essere realizzate con gli applicativi già citati (Power Point, Impress e Keynote) si configurano come oggetti multimediali, perché ospitano al loro interno testi, immagini, video e brani audio. Quando contengono *link* (sia interni per navigare tra le diverse parti che li compongono, sia esterni per accedere ad altre presentazioni oppure alla rete internet), vengono considerate ipertesti off line.

Le presentazioni sono formate da una serie di schermate (slide o diapositive) ordinate in sequenza. La fruizione avviene in maniera lineare:

il relatore passa da una slide all'altra e a mano a mano che presenta i contenuti li argomenta con gli esempi previsti.

LA PRESENTAZIONE EFFICACE

Per ottenere una presentazione efficace si consiglia di organizzare il contenuto in modo da affrontare all'interno di una slide un solo aspetto. La slide deve contenere un **titolo**, un breve **testo** introduttivo, una o più risorse visive (**immagini, video**). Si consiglia di suddividere il testo in punti e sottopunti per semplificare la spiegazione e focalizzare l'attenzione del pubblico sugli aspetti più importanti.

Tutti i software di presentazione dispongono di **modelli**, combinazioni estetiche di colori, sfondi, tipi di caratteri tipografici (font), che facilitano la creazione della slide. Questi modelli propongono una soluzione rapida per fare delle scelte comunicative efficaci presupponendo di adottare uno **stile di presentazione**. L'autore non deve fare altro che cercare il modello con lo stile più coerente con il contenuto e con l'argomento della presentazione. Ad esempio, per una presentazione su argomenti legati al mondo dell'infanzia verranno utilizzati sfondi bianchi e colori pastello, font che imitano la scrittura elementare o comunque caratteri arrotondati, senza grazie, elementi decorativi tondeggianti. Per trattare argomenti legati alle funzioni verranno utilizzati sfondi scuri e testi chiari con font che imitano la scrittura dei terminali di input, linee sottili e figure geometriche come elemento decorativo. Naturalmente è possibile partire da una presentazione vuota, senza utilizzare alcun modello, e creare uno stile personale. In questo caso si consiglia di mantenere coerenza tra una slide e l'altra.

Oltre al testo, agli sfondi e alle combinazioni di colori è possibile inserire elementi grafici come linee, forme geometriche, frecce per favorire la lettura, la schematizzazione dei contenuti e migliorare l'impatto visivo.

Con un'attenta pianificazione, la presentazione può essere utilizzata per creare un **portfolio fotografico**: basta inserire le miniature delle immagini (riducendo le dimensioni delle fotografie con Photoshop o direttamente all'interno del software) e creare una funzione (ad esempio "vai alla diapositiva n...") che si attiva nel momento in cui si clicca con il mouse sulla miniatura. Se si crea una serie di diapositive contenenti una fila di miniature fisse nella stessa posizione e di volta in volta una delle immagini ingrandite, cliccando alternativamente sulle miniature ci si sposta da una diapositiva all'altra ma l'impressione sarà quella di sfogliare una galleria fotografica, come quelle presenti sui siti internet. {☞ **Tutorial: Creare un portfolio fotografico con Power Point**}

Quando si deve proiettare una presentazione in pubblico (ad esempio, durante una conferenza) è necessario prestare attenzione ai problemi che potrebbero nascere in relazione alla **compatibilità dei computer** e alla **portabilità dei software**.

La soluzione ideale è quella di utilizzare lo stesso computer con il quale la presentazione è stata creata; altrimenti bisognerà assicurarsi che nel dispositivo che proietterà la presentazione sia presente lo stesso software.

Esistono, infatti, varie versioni differenti dello stesso programma con opzioni non sempre compatibili: si consiglia di verificare in anticipo questi aspetti.

La **mancata compatibilità** può generare problemi che riguardano soprattutto gli effetti dinamici di transizione tra una slide e l'altra o le animazioni degli elementi.

I **problemi di portabilità** che possono generarsi pur utilizzando lo stesso software sono relativi a:

- **tipo di carattere** (font) utilizzato. I font non sono legati al software ma al computer. Non è detto che due computer con lo stesso software installato abbiano anche gli stessi font. È possibile anche verificare la possibilità di “incorporare” il font in uso all'interno del software di presentazione. Altrimenti si rischia di visualizzare un font completamente differente con conseguente perdita delle impostazioni del layout (testi che escono dalla diapositiva o che vengono coperti dalle immagini);
- **elementi multimediali**: il software di presentazione non incorpora i brani audio o i video nella presentazione, ma li visualizza semplicemente. È opportuno allora salvare una cartella contenente il file della presentazione e i file delle risorse multimediali su una memoria removibile, in modo da evitare che le risorse audio/video non siano disponibili al momento della proiezione su un computer diverso.

Authoring software

L'ipertesto multimediale off line è dunque un contenitore formato da un'interfaccia navigabile attraverso cui è possibile accedere a diverse risorse (testi, immagini, audio, video, animazioni) e che viene fruito senza necessità di collegarsi a internet: un'enciclopedia multimediale su Cd-Rom, un dvd con la possibilità di selezionare le singole scene del film o di accedere a contributi extra (testi, gallerie fotografiche, backstage).

Gli applicativi che permettono di realizzare questi ipertesti vengono definiti authoring software (applicativi autoriali).

Uno dei primi authoring software è stato **Macromedia Director** (in seguito Adobe Director), che permette di realizzare un file eseguibile contenente un'interfaccia di navigazione attraverso cui si accede a una varietà di risorse differenti collegate tra loro (testi, brani audio, animazioni, oggetti 3D, filmati).

Anche **Macromedia Flash** (oggi Adobe Animate) permette di realizzare oggetti multimediali complessi, esportabili come filmati in formato .swf o in altri standard tra cui un file eseguibile. Il suo linguaggio di programmazione interno, ActionScript 3.0, consente di realizzare oggetti con un elevato grado di interattività (anche veri e propri videogiochi).

MACROMEDIA FLASH

La storia di Macromedia Flash, divenuto prima Adobe Flash e sul finire del 2016 Animate, è rappresentativa della costante evoluzione dei software determinata

in rapporto alle trasformazioni delle abitudini del pubblico, abitudini che a loro volta mutano in base alla diffusione delle diverse tecnologie.

Nato nel 1996 come programma per realizzare animazioni vettoriali, si è costantemente evoluto integrando prima elementi audio, poi linguaggi di programmazione interni (Action Script). Ogni *release* ha introdotto novità basate sia sull'integrazione di codec video, sia sulla possibilità di far dialogare gli oggetti Flash con i linguaggi di programmazione delle pagine web. Questo ha fatto sì che nei primi anni 2000 la maggior parte dei siti web fosse costituito di elementi realizzati con Macromedia Flash, che possedevano una grafica accattivante e permettevano un'esperienza di interattività immersiva.

Per fruire dei contenuti Flash, i browser dovevano utilizzare un player installato appositamente, anche se alcuni, come Explorer nel sistema operativo Windows XP, contenevano di default il plug-in (ovvero il componente aggiuntivo che integra le funzioni standard di un software) necessario per visualizzare contenuti Flash nei siti internet.

Tuttavia dal 2012, con la graduale diffusione dei dispositivi mobili e con l'abbandono da parte di Apple del plug-in FlashPlayer a favore dello standard HTML5, Flash ha subito una graduale perdita di rilevanza nella creazione di contenuti per il web. Oggi i siti che richiedono di visualizzare contenuti attraverso il plug-in FlashPlayer stanno diminuendo sempre meno e si stima che presto arriveranno al 1% del totale.

Tuttavia dal 2010, con la trasformazione di Flash in Animate, c'è stato un nuovo impulso nella realizzazione di contenuti attraverso questo software. Le novità introdotte da questo aggiornamento, come la grande varietà di formati esportabili che vanno dagli standard video più diffusi all'HTML5, lo hanno reso nuovamente un punto di riferimento per la creazione di contenuti multimediali.

Con questi software è possibile realizzare un file (o un insieme di file) accessibile da computer o archiviato su un supporto mobile (un cd-Rom o un dvd). Gli ipertesti semplici sono contenuti tutti in un unico file, che può essere anche realizzato in forma **“eseguibile”** (non è necessario che l'utente abbia lo stesso software per poterlo visualizzare in quanto le informazioni relative all'interfaccia di fruizione sono contenute nel file stesso) per aggirare i problemi di compatibilità e portabilità. Gli ipertesti più ricchi e complessi con contributi audio/video sono costituiti da un'insieme di file (l'interfaccia è contenuta in uno di essi e richiama le risorse inserite in altri file via via che vengono selezionate).

È opportuno notare ancora come stiano cambiando i modi di fruizione dei contenuti e con essi gli applicativi relativi alla loro realizzazione. La fruizione di un film su dvd sta lentamente lasciando il posto a una fruizione in rete attraverso le piattaforme di *streaming* e video *on demand*.

Naturalmente è ancora possibile realizzare cd-rom o dvd navigabili, ma la produzione seriale è demandata a processi industriali, quindi costosi. Anche se l'industria ritiene lo standard dvd obsoleto, la presenza sul mercato di questi supporti è ancora piuttosto elevata. Nuovi tipi di supporto si sono diffusi negli ultimi anni, ad esempio il Blu-ray Disc, e

altri se ne prevedono in futuro, come l'Holographic Versatile Disc (HVD), per offrire una capienza di dati sempre più ampia.

Un dvd deve necessariamente contenere le seguenti sezioni:

- menu e/o menu animati;
- tracce audio;
- tracce video;
- sottotitolazione;
- navigazione all'interno dei filmati attraverso l'individuazione di scene.

Encore è il software di authoring per dvd e Blu-ray Disc di Adobe e fa parte della Creative Suite. **Nero Video** fa parte della Nero Multimedia Suite e deriva dallo storico software di masterizzazione cd e dvd Nero Burning Rom, che negli anni si è evoluto e ha integrato una serie di strumenti tra i quali software di montaggio video e per la creazione di dvd con menù interattivi. Nelle ultime versioni sono presenti utility di vario tipo che permettono di convertire materiali analogici in digitale, realizzare slow motion, timelapse ed effetti di chroma key (green screen), importare presentazioni di Power Point, convertire in differenti formati video e in seguito masterizzare, salvare su hard disk o pubblicare sul web.

DVD Styler è un software gratuito che consente di realizzare dvd dall'aspetto professionale completi di interfaccia con menù statici o animati. Permette di lavorare con modelli preordinati oppure di creare il proprio stile personale. È disponibile per tutte le piattaforme e sul sito di riferimento è presente anche una guida in italiano.

BREVISSIMA STORIA DI INTERNET

Internet è la rete delle reti. Nasce in USA alla fine degli anni Sessanta del secolo scorso – dapprima in ambito militare, successivamente in ambito universitario (Arpanet) – per collegare computer fisicamente non molto distanti tra loro. Si sviluppa nel corso degli anni Ottanta insieme ad altre tecnologie di telecomunicazione. Negli anni Novanta si diffonde a livello globale, prima nel mondo occidentale, in seguito nei paesi in via di sviluppo, anche se molto più lentamente. Anche se in tutto il mondo è possibile reperire informazioni attraverso la rete, tra paesi del Terzo Mondo e paesi sviluppati persiste il cosiddetto “divario digitale”, il divario tra chi ha accesso alle nuove tecnologie e chi ne è escluso. Nel 1996 erano connessi alla rete 10 milioni di computer, nel 2015 (dieci anni dopo) gli utenti di internet sono oltre 3,3 miliardi in tutto il mondo.

Per tutti gli anni Novanta e fino agli inizi del XXI secolo, internet è stato concepito come un luogo per reperire informazioni attraverso ipertesti **statici**; le funzioni principali offerte all'utente erano la possibilità di semplice collegamento (link) tra una risorsa e l'altra, la possibilità di consultazione di un motore di ricerca e l'utilizzo della posta elettronica. Alcuni definiscono questa fase “web 1.0”, mutuando la numerazione da quelle in uso per indicare la versione di un software.

A seguito della grande diffusione delle connessioni a banda larga (con conseguente obsolescenza dei modem *dial up* che trasmettevano dati a una

velocità molto inferiore) e con lo sviluppo dei dispositivi mobili, si è andata sviluppando una filosofia di utilizzo sociale della rete, che promuove la condivisione e la co-autorialità delle informazioni. Nel web 2.0 (**web dinamico**) il fruitore partecipa e collabora attivamente alla creazione dei contenuti attraverso una serie di strumenti che rendono disponibile on line (e quindi per tutti) una risorsa, nel momento stesso in cui viene creata.

Negli ultimi anni si sono sviluppati opportuni linguaggi di programmazione e formalizzazione delle informazioni che rendono sempre meno necessaria l'acquisizione di competenze tecniche da parte del creatore di contenuti, che coincide sempre più spesso con il semplice fruitore del servizio. Lo sviluppo dei social media ha contribuito a modificare ancora di più il modo attraverso cui le persone utilizzano la rete, favorendo ulteriormente i processi di partecipazione e condivisione.

IPERTESTI MULTIMEDIALI ON LINE

Con l'evoluzione dei software e la diffusione del *cloud computing* si sono sviluppate diverse applicazioni per creare prodotti multimediali direttamente on line.

Queste prevedono un **accesso tramite registrazione**: si crea un *account* personale utilizzando una casella di posta elettronica o un profilo social già esistente (in genere Google o Facebook) e si accede così a uno spazio personale sul server dell'azienda che mette a disposizione l'applicativo. Alcune soluzioni sono completamente gratuite, altre prevedono una versione di base con funzionalità limitate a costo zero e una professionale a pagamento, altre ancora limitano lo spazio a disposizione, rendendo invece tutte le funzionalità accessibili.

L'utilizzo del **cloud computing**, come affermato nei paragrafi introduttivi, permette di evitare problemi di compatibilità dei computer, di aggiornamento dei software o di portabilità dei contenuti. L'elaborato infatti è fruibile via web attraverso un browser, l'applicazione sarà automaticamente aggiornata all'ultima versione da parte dell'azienda che la mette a disposizione sul suo server e i contenuti (caricati dal computer nello spazio *cloud* oppure linkati da risorse web) saranno visualizzabili ovunque.

Tutte le applicazioni presentate permettono di ottenere un **indirizzo pubblico** (un link web) dell'elaborato prodotto, che può essere inviato via e-mail, utilizzato in un altro ipertesto, o inserito in un post su Twitter o Facebook; consentono anche di ottenere una riga di codice HTML per **incorporare** il prodotto all'interno di una pagina web di un blog o di un sito presenti su un server diverso.

Presentazioni di Google

La serie delle **App Google**, a cui si accede con la semplice creazione di un account Gmail, offre uno spazio di archiviazione gratuito e personale di 15 Gigabyte denominato **Drive** e alcuni applicativi che corrispondono

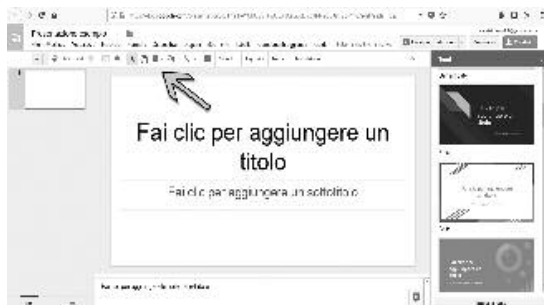


Fig. 74 – Una schermata dell'area di lavoro di Presentazioni: nella colonna di destra i modelli, nella colonna di sinistra compariranno le schermate via via che le creiamo, nella parte in alto indicata dalla freccia la serie dei pulsanti per inserire i vari elementi.

in tutto e per tutto al pacchetto Microsoft Office: **Documenti** a Word, **Fogli** a Excel, **Presentazioni** a Power Point².

Il vantaggio di utilizzare queste applicazioni, oltre alla gratuità, è la possibilità di **lavorare in mobilità** e su differenti dispositivi: si può iniziare il documento a casa usando il computer desktop, aggiungere una nota o fare una correzione con lo smartphone mentre si è in viaggio e infine completare il lavoro a scuola o in ufficio.

Presentazioni permette di creare un prodotto multimediale lineare o ipertestuale inserendo testi, forme, disegni, immagini e recentemente anche video, oltre che link interni, esterni e a funzioni. È possibile realizzare il lavoro scegliendo uno dei modelli preimpostati tra quelli disponibili oppure partire da una presentazione vuota.

Gli applicativi Google consentono di **lavorare collaborativamente**: è possibile condividere il documento con altre persone purché abbiano un account Gmail, ciascuna di loro accede dal suo dispositivo e modifica lo stesso documento presente sul server. Esistono tre opzioni di condivisione: **modifica, sola visualizzazione, commenti**. Se la mail di accesso non è un account di Google, la condivisione avviene nella sola modalità di lettura.

² Esiste una versione delle App Google denominata Google Suite for Education (www.edu.google.com/products/productivity-tools) completamente gratuita se richiesta a livello di istituzione scolastica pubblica, senza limiti di spazio di archiviazione. Questa versione viene collegata a un dominio della scuola (ad esempio quello del sito scolastico) e quindi consente la creazione di un account individuale per ogni docente, personale ATA, studente. La mail è in tutto e per tutto quella di Google anche se il nome del dominio è quello della scuola (ad esempio nome.cognome@miascuola.it). In questo modo si accede all'insieme dei prodotti Google tra cui di specifico interesse per il mondo dell'educazione l'applicativo Classroom (www.classroom.google.com) che permette di realizzare un ambiente collaborativo virtuale con la creazione di corsi, condivisione materiali, somministrazione e restituzione di compiti ecc.

Presentazioni dinamiche Prezi

Prezi (prezi.com/it/) è una sorta di PowerPoint dinamico, il suo punto di forza è la capacità di catturare l'attenzione dello spettatore. Funziona per modelli personalizzabili e permette facilmente di inserire testi (con differenti formattazioni) elementi grafici, immagini (ma non gif animate) e video (sia caricati appositamente che presenti su YouTube).

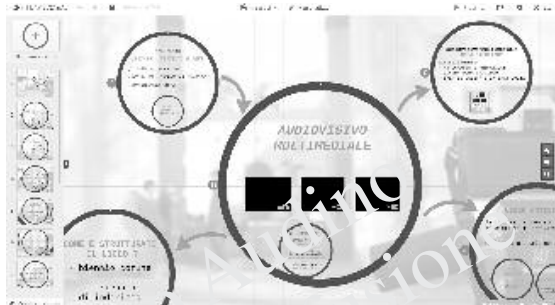


Fig. 75 – Una schermata dell'area di lavoro di Prezi: attraverso i piccoli pulsanti sulla destra è possibile zoomare avanti e indietro su quella che è un'unica grande "tela".

L'interfaccia di lavoro assomiglia a quella dei software di presentazione off line e on line già citati: una serie di rettangoli sulla sinistra che corrispondono alle schermate da visualizzare. Tuttavia a differenza dei precedenti applicativi, Prezi organizza i contenuti in un unico grande documento sul quale ci si sposta attraverso i comandi "Avanti" e "Indietro"; non si tratta quindi di un vero ipertesto da esplorare liberamente attraverso i link. Ma è anche vero che si può cliccare sullo schermo in qualsiasi punto e quella zona si ingrandirà, oppure cliccare e trascinare per visualizzare una parte, quindi vi è la possibilità di fare una esplorazione libera senza necessariamente utilizzare i pulsanti "Avanti" o "Indietro".

Sono presenti tantissimi modelli personalizzabili, ma ogni presentazione realizzata con la versione gratuita è a disposizione di tutti gli utenti registrati che possono copiarla e modificarla a piacere; per questo motivo se ne sconsiglia l'uso per progetti privati.

A conclusione del lavoro dobbiamo fare attenzione e distinguere l'ambiente di lavoro dal link pubblico della sua fruizione. Se per errore condividiamo l'indirizzo che compare sulla barra di navigazione del browser mentre stiamo lavorando al progetto, il pubblico non potrà visualizzare il nostro elaborato perché questa area di lavoro è accessibile soltanto attraverso il nostro account. 🗉 **Tutorial: Usare Prezi**

La bacheca virtuale Padlet

Padlet (it.padlet.com) permette di creare una bacheca virtuale all'interno della quale è possibile aggiungere appunti sotto forma di testi, immagini, video, suoni e collegamenti a risorse di vario tipo. Offre diverse opzioni di privacy: è possibile rendere il Padlet "segreto", cioè raggiungibile

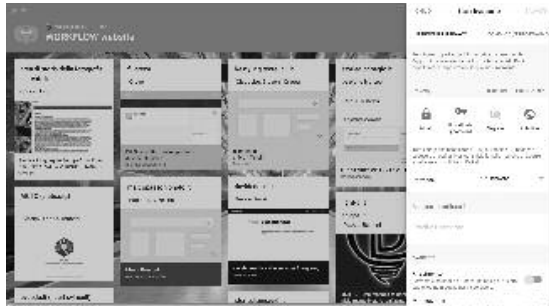


Fig. 76 – Una schermata dell’area di lavoro di Padlet con la sezione “Condivisione” aperta.

soltanto attraverso l’utilizzo di un link, ma non attraverso i motori di ricerca.

Condividendo l’indirizzo del Padlet con un gruppo di persone, si può lavorare collaborativamente e contemporaneamente allo stesso progetto. Ogni componente del gruppo può lasciare il suo post sulla “bacheca”, ma soltanto il creatore del documento può ordinare i post, magari in base al contenuto, oppure eliminarli. I post sono anonimi, a meno che i componenti del gruppo di lavoro non accedano con un loro account Padlet.

Sebbene Padlet si configuri principalmente come una bacheca virtuale, tuttavia è possibile organizzare i contenuti e mettere in ordine i post per costruire un ipertesto a partire da una schermata iniziale, che funzionerà da cruscotto di navigazione. {🔗 **Tutorial: Usare Padlet**}

Creare un e-book con e-pub editor

E-pub editor (www.epubeditor.it/home/home) è un applicativo che permette di creare **e-book**, versioni digitali dei libri cartacei fruibili attraverso dispositivi dedicati (gli e-book reader) o attraverso computer su cui sono installati specifici software di lettura. La versione più recente del browser Edge permette di aprire su computer i file in formato Epub3 generati con questo applicativo.

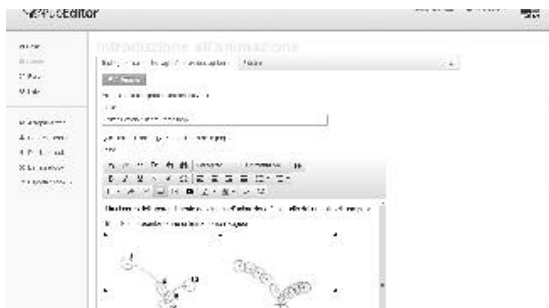


Fig. 77 – Una schermata dell’area di lavoro di E-pub Editor dove possiamo notare l’essenzialità dei comandi sulla sinistra e l’editor di testo al centro.

La struttura dell'oggetto finale, se fruito on line, sarà quella di un semplice ipertesto con un menù laterale che corrisponde all'indice dei capitoli. Se invece pubblichiamo l'e-book in formato Epub3 e utilizziamo un'App su un tablet, ad esempio, avremo l'effetto del libro sfogliabile.

È possibile inserire diversi tipi di risorse (testi, immagini, video), ma saranno formattati in modo da ottimizzare la visualizzazione in pagine verticali successive. Negli e-book prodotti con questo applicativo è possibile inserire video sia incorporandoli da YouTube che caricarli dal proprio hard disk. La seconda opzione genera un file di considerevoli dimensioni.

La struttura dell'ipertesto è abbastanza rigida e non offre la possibilità di scegliere tra layout differenti. Ciò è dovuto alla standardizzazione del risultato finale che dovrà essere sempre uguale per essere fruito correttamente dagli e-book reader. {🔗 **Tutorial: Usare E-pub editor**}
{🔗 **Approfondimento: Simulare l'analogico**}

Una pagina web accattivante senza conoscere la programmazione Adobe Spark (Page) permette di realizzare singole pagine web senza limiti di lunghezza e di larghezza: i contenuti inseriti si adattano automaticamente al dispositivo di fruizione. Funziona anch'esso per modelli.

Quello che è possibile ottenere con Adobe Spark Page è un oggetto multimediale accattivante ma con un limitato grado di ipertestualità e interattività; l'organizzazione è infatti lineare. Tuttavia, nella linea del tempo è possibile inserire non soltanto testi, ma anche immagini con differenti modalità (singole, a scorrimento, nel testo o come galleria) e video incorporati da YouTube.

Anche con questo applicativo si può ottenere sia un indirizzo pubblico della creazione utile per la condivisione, sia un codice HTML che permette di incorporare l'elaborato in un sito o un blog preesistente.

Oltre a *Page*, Adobe Spark comprende anche *Post* e *Video*. Con il primo vengono realizzate immagini con effetti grafici (cornici, composizioni) e testi con differenti caratteri; con il secondo si accede a un ambiente on line di montaggio video.

Di tutti e tre i servizi esiste un'App, ma l'utilizzo da *mobile* è circoscritto solamente a iPhone e iPad (sono esclusi altri sistemi operativi). {🔗 **Tutorial: Usare Adobe Spark Page**}

Mappe immagini

Thinglink permette di creare un ipertesto semplificato a partire da una singola immagine, sulla quale si possono inserire link di collegamento a risorse differenti, l'immagine creata diventa una "mappa" da cui partire per esplorare i diversi contenuti di cui si compone l'ipertesto. La versione base non offre molte opzioni di personalizzazione dei link, ma permette comunque di creare effetti gradevoli e funzionali. Nella versione a pagamento si possono inserire link anche su immagini panoramiche a 360° e quindi creare una sorta di ambiente navigabile attraverso i collegamenti tra diverse immagini panoramiche. {🔗 **Esempio di mappa immagine con Thinglink**}