



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA CHIMICA, GESTIONALE, INFORMATICA, MECCANICA

Informatica per la Storia dell'Arte

Anno Accademico 2014/2015

Docente: ing. Salvatore Sorce

Organizzazione applicazioni multimediali.

Parte 4: le risorse multimediali

Materiale didattico originale realizzato da Giuseppe Russo, Ph.D.
InformAmuse s.r.l., spin-off accademico dell'Università di Palermo



Scuola delle Scienze Umane e del Patrimonio Culturale

Sull'uso dell'e-mail...

- **SUBJECT:**<testo significativo>
- Testo chiaro e conciso
- Usare l'italiano *esteso* e grammaticalmente corretto
- Inserire i dati utili per ottenere l'informazione desiderata
- **Firmare** sempre il messaggio
 - In mancanza di subject e di firma, il messaggio rimarrà senza risposta!!
- Altri dettagli nella **sezione F.A.Q.** del mio sito

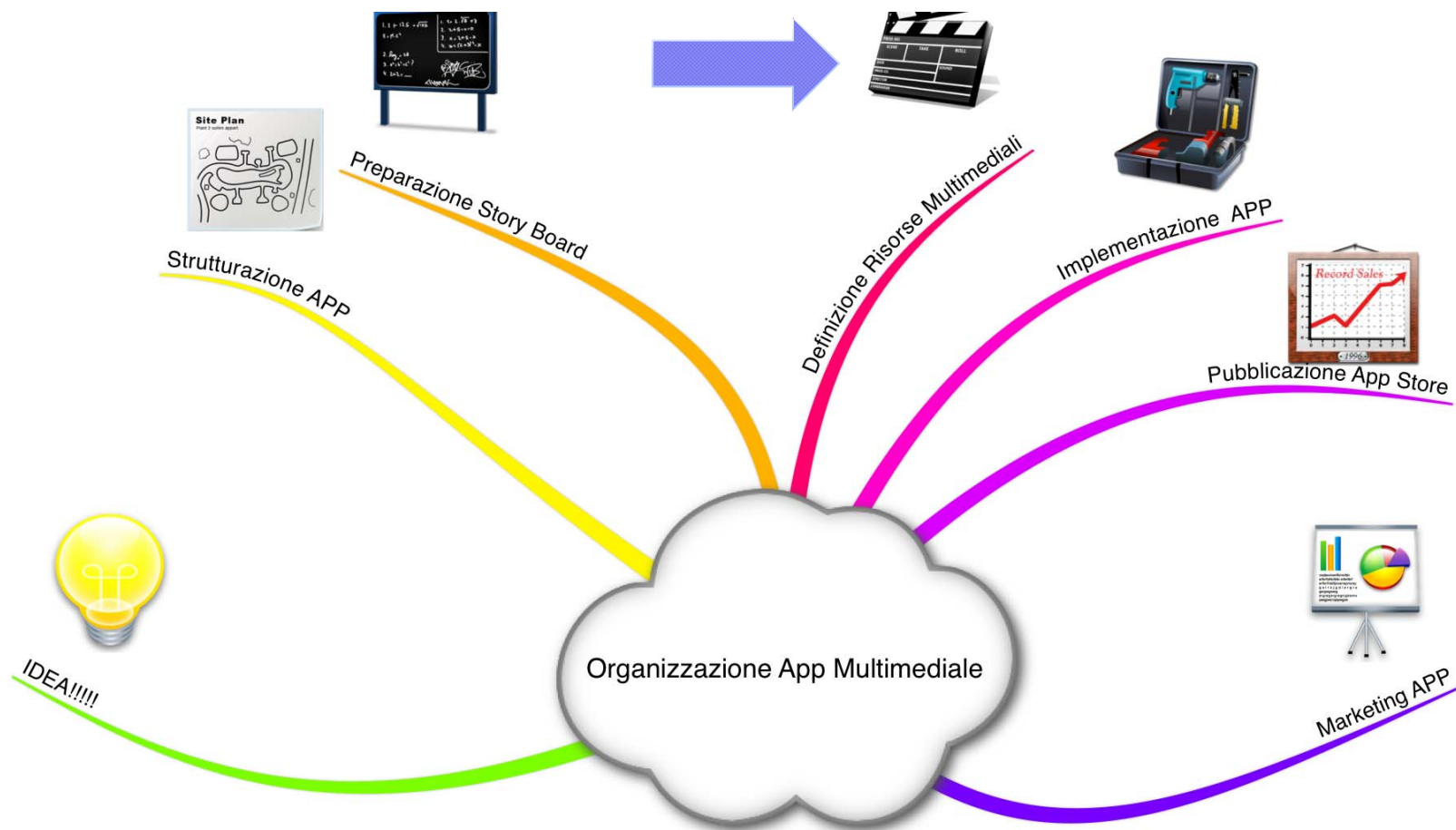
Notizie

- Docente:
- Ing. Salvatore Sorce, Ph.D.
- salvatore.sorce@unipa.it, 09123862609

- Lezioni:
- Lun, 14-17, aula Multimediale A del Polo Didattico

- Ricevimento:
- Lunedì, 11-12, @ ex-Dip. Ing. Nucleare, edificio 6, Il piano
- *Dopo il corso: per appuntamento*

- Sito web:
- <http://www.unipa.it/sorce> (LEGGERE LA SEZIONE F.A.Q.)



Le Risorse Multimediali

- Le risorse multimediali che si utilizzano in un'APP sono di differente natura:
 - *audio*
 - *video*
 - *testuali*
 - *altre risorse (es.: realtà aumentata)*

Le Risorse Multimediali

- Tali risorse devono essere prodotte e organizzate in modo da essere compatibili con il progetto di APP che si vuole realizzare
- Esistono numerosi vincoli alle risorse multimediali che si devono produrre
 - *vincoli di formato*
 - *vincoli di costo*
 - *vincoli temporali*
 - *vincoli di dimensione*

Le Risorse Multimediali

- La risorsa multimediale deve essere funzionale al progetto comunicativo che si intende portare avanti
- la risorsa multimediale deve essere funzionale al progetto narrativo che si intende portare avanti
- la risorsa multimediale deve essere funzionale al progetto economico che si intende portare avanti

Categorie di Risorse

- Risorse testuali
- Il problema della localizzazione

Localizzazione

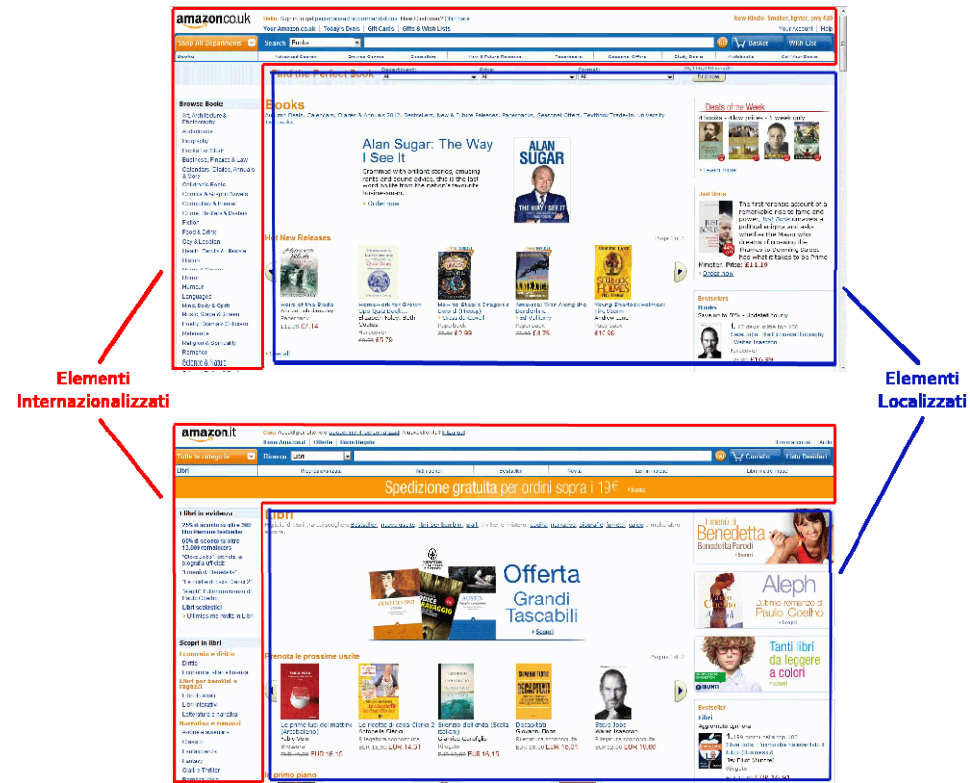
This site in other countries/regions:



Africa - English	Dominican Republic - Español	Lietuva - Lietuvių	Saudi Arabia - English	Беларусь - Беларуская
Afrique du Nord - Français	Eastern & Southern Africa - English	Magyarország - Magyar	Schweiz - Deutsch	България - Български
Algeria - Français	Ecuador - Español	Malaysia - English	Shqipëria - Shqipe	Казахстан - Русский
Argentina - Español	Eesti - Eesti	Malta - English	Singapore - English	Македонија - Македонски
Australia - English	Egypt - English	México - Español	Slovenija - Slovenščina	Россия - Русский
Azərbaycan - Azərbaycan	El Salvador - Español	Middle East - English	Slovensko - Slovenčina	Україна - Українська
Bangladesh - English	España - Español	Moldova - Română	South Africa - English	Հայաստան - Հայերեն
België - Nederlands	France - Français	Morocco - Français	Srbija - Srpski	ישראל - עברית
Belgique - Français	Guatemala - Español	Nederland - Nederlands	Sri Lanka - English	الشرق الأوسط (العربية - العربية)
Bolivia - Español	Gulf - English	New Zealand - English	Suisse - Français	العراق - العربية - العربية
Bosna i Hercegovina - Hrvatski	Honduras - Español	Nicaragua - Español	Suomi - Suomi	ليبيا - العربية
Brasil - Português	Hong Kong SAR - English	Nigeria - English	Sverige - Svenska	مصر - العربية
Brunei - English	Hrvatska - Hrvatski	Norge - Bokmål	Tunisia - Français	اخنر منطقة - العربية
Canada - English	India - English	Österreich - Deutsch	Türkiye - Türkçe	المملكة العربية السعودية - العربية
Canada - Français	Indian Ocean Islands - Français	Pakistan - English	United Kingdom - English	سعودی عرب - العربية
Česká Republika - Čeština	Indonesia - English	Panamá - Español	United States - English	대한민국 - 한국어
Chile - Español	Ireland - English	Paraguay - Español	Uruguay - Español	中国 - 简体中文
Colombia - Español	Ísland - Íslenska	Perú - Español	Venezuela - Español	台灣 - 繁體中文
Costa Rica - Español	Italia - Italiano	Philippines - English	Viêt Nam - Tiếng Việt	日本 - 日本語
Crna Gora - Srpski	Jordan - English	Polska - Polski	West Indies - English	香港特別行政區 - 繁體中文
Cyprus - English	Latinoamérica - Español	Portugal - Português	Western & Central Africa - Français	
Danmark - Dansk	Latvija - Latviešu	Puerto Rico - Español	საქართველო - ქართული	
Deutschland - Deutsch	Lebanon - English	România - Română	Ελλάδα - Ελληνικά	

Per *localizzazione* s'intende l'insieme di procedure e pratiche finalizzate a rendere un prodotto (multimediale o materiale) adatto a uno specifico *locale*, ovvero una specifica combinazione lingua-paese (ad es. English-UK). Il prodotto finito deve "fingere", agli occhi dell'utente finale, di essere sviluppato localmente.

Internazionalizzazione



Con Internazionalizzazione intendiamo il processo di progettazione finalizzato a predisporre il prodotto a una successiva localizzazione. In altre parole, si tratta di costruire il “telaio” del prodotto su cui poi sarà possibile adattare differenti locale.

Globalizzazione



Il termine Globalizzazione, abbraccia entrambi i processi di Localizzazione e Internazionalizzazione. Il fenomeno della globalizzazione investe anche altri settori di un'azienda (contabilità, customer care, marketing). Spesso si fa uso del termine Glocalization, per inglobare la doppia natura (linguistica ed economica) di Globalization.

Perché localizzare?



In primis, è una questione di tipo culturale. La diversità umana – e dei gruppi culturali – è così estesa e variegata che, ai fini di una corretta e completa comunicazione, mere traduzioni non risultano sufficienti. E' invece un design del software/sito web che sia attento alla complessità, ai bisogni e alle aspettative della cultura target a rendere l'interazione uomo-macchina più naturale, immediata e spontanea.

Per il Digital Divide



BASIC HUMAN RIGHT
INTERNET
ACCESS FOR ALL

Le nuove tecnologie si rivelano sempre più importanti all'interno dell'odierno mondo globalizzato e digitalizzato. Più abbracciano il pianeta, maggiore è la necessità di proporre software e siti web che siano fruibili a gruppi linguistico-culturali altri. Per questo, localizzare un determinato prodotto software o web può essere inoltre determinante per diminuire il gap creato dal Digital Divide.

Per il mercato

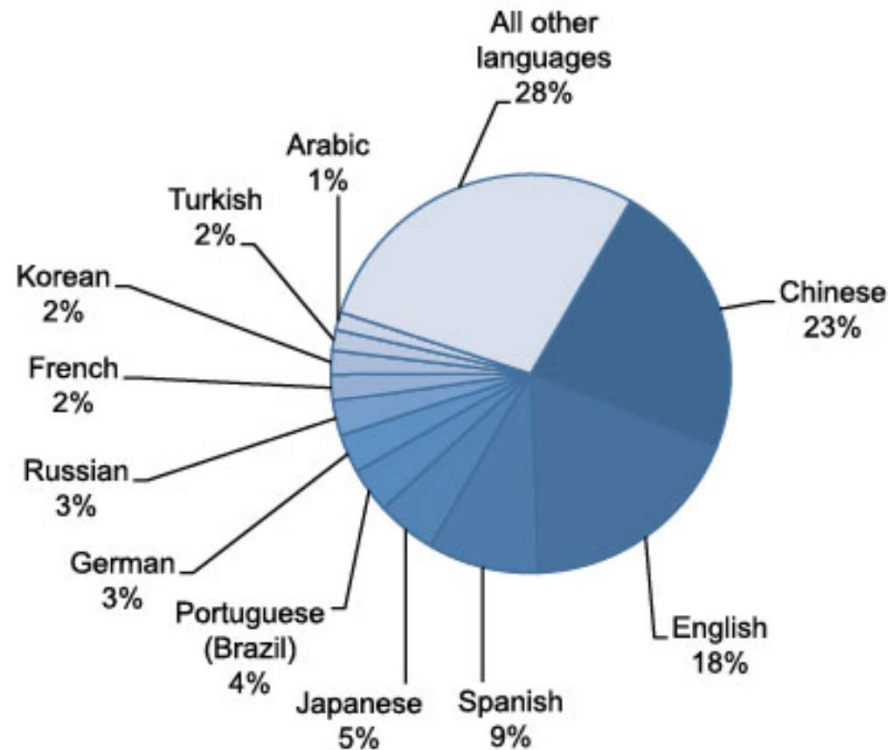


Localizzare è anche una questione commerciale e di marketing. Succede quindi che proporsi a mercati diversi significa proporsi adeguatamente anche a livello linguistico, e a questo proposito il solo inglese non risulta più sufficiente. Basti pensare che la lingua Inglese viene parlata ufficialmente in 7 paesi, mentre lo spagnolo è lingua ufficiale addirittura in 20. Per non parlare del cinese che, nella sola variante del mandarino standard, conta più di 1 miliardo di parlanti.

Caratteristiche di un software localizzato

- Standardizzazione terminologica tra le diverse componenti del software e tra queste e l'ambiente operativo in cui esso opera.
- Coerenza tra i contenuti della documentazione e manualistica da una parte, e funzionalità del software dall'altra.
- I contenuti testuali devono possedere massima efficacia informativa e al tempo stesso massima concisione.
- Adattamento alla realtà socioculturale target, sia a livello dei contenuti che dello stile.

Le lingue nel Web



Internet World Stats, July 2011

Se ai suoi albori il Web era popolato e utilizzato solamente da parlanti inglesi, col passare del tempo si è reso necessario renderlo uno strumento multilingue. Al giorno d'oggi i parlanti inglesi rappresentano solo il 18% della totalità degli utenti internet.

Localizzazione 2.0

Traduzioni Tutte · Vota · Traduci
Italiano · Impostazioni

2. Target your Audience
Title: Target your Audience

Vota Traduci

Il pubblico di destinazione

Sorry we can't find the network.
Body of an error/warning message. Title is: Network Key is missing

Vota Traduci

Spiacenti, non riusciamo a trovare la rete.

Siamo spiacenti, non riusciamo a trovare la connessione.

Topic deleted {date} at {time}
Label on a topic indicating when it was deleted

Vota Traduci

Topic eliminato il {date} alle {time}

Con l'avvento del *Web 2.0* si è passati da una rete popolata da siti statici i cui contenuti erano decisi dai webmaster a una rete in cui è l'utente a creare e condividere i contenuti in un ambiente interattivo dinamico. Data la dinamicità di questi siti web e il continuo aggiornamento dei contenuti al loro interno, la loro localizzazione si è resa complessa. In merito, è esemplare il progetto di Facebook di chiedere ai suoi stessi utenti di proporre le traduzioni più adatte per il sito.

La localizzazione mobile



Con l'avvento delle reti mobili ad alta velocità e dispositivi portatili di nuova generazione (*tablet, smartphone*) i siti web più popolari hanno dovuto far fronte alla necessità di essere reperiti adeguatamente anche in ambito *mobile*. Si sono sviluppate quindi delle versioni *mobile* dei rispettivi siti web e, parallelamente, applicazioni *ad hoc* compatibili con i sistemi operativi *mobile* più diffusi (iOS, Android, Windows Mobile).

Gli step di una localizzazione mobile

- Tenere a mente le dimensioni dello schermo. Non tutte le lingue sono concise come l'inglese ed è necessario più spazio, merce rara nel display di uno *smartphone* o *tablet*.
- Chiarezza e concisione dei contenuti.
- Testing dell'applicazione con una *pseudolocalization*. Si analizzano tutti gli aspetti della *user experience*.

Localizzazione mobile



Categorie di Risorse

- Le immagini
- Il problema delle dimensioni degli schermi

Risorse grafiche - immagini

- La conoscenza delle dimensioni dei dispositivi di visualizzazione è importante in quanto consente di ottimizzare la distribuzione delle risorse per una migliore fruizione da parte dell'utente finale.
- Le politiche sulle dimensioni sono strettamente fissate. Apple ad esempio ne definisce minuziosamente le caratteristiche.



Risorse grafiche - immagini

Table 8-1 Custom icons and images

Description	Size for iPhone and iPod touch (in pixels)	Size for iPad (in pixels)	Guidelines
Application icon (required for all apps)	57 x 57 114 x 114 (high resolution)	72 x 72	"Application Icons"
App Store icon (required for all apps)	512 x 512	512 x 512	"Application Icons"
Launch image (required for all apps)	320 x 480 640 x 960 (high resolution)	For portrait: 768 x 1004 For landscape: 1024 x 748	"Launch Images"
Small icon for Spotlight search results and Settings (recommended)	29 x 29 58 x 58 (high resolution)	50 x 50 for Spotlight search results 29 x 29 for Settings	"Small Icons"
Document icon (recommended for custom document types)	22 x 29 44 x 58 (high resolution)	64 x 64 320 x 320	"Document Icons"
Web clip icon (recommended for web apps and websites)	57 x 57 114 x 114 (high resolution)	72 x 72	"Web Clip Icons"
Toolbar and navigation bar icon (optional)	Approximately 20 x 20 Approximately 40 x 40 (high resolution)	Approximately 20 x 20	"Icons for Navigation Bars, Toolbars, and Tab Bars"
Tab bar icon (optional)	Approximately 30 x 30 Approximately 60 x 60 (high resolution)	Approximately 30 x 30	"Icons for Navigation Bars, Toolbars, and Tab Bars"
Newsstand icon for the App Store (required for Newsstand apps)	At least 512 pixels on the longest edge	At least 512 pixels on the longest edge	"Newsstand Icons"

Risorse grafiche - immagini

- Esistono anche un insieme di regole e linee guida per le icone interne alla APP ad esempio quelle presenti sulla tabbar



Categorie di Risorse

- I video
- Il problema delle dimensioni
- Il problema dei formati

Risorse grafiche - video

- Formati supportati da ios:
- **H.264 video up to 720p, 30 frames per second, Main Profile level 3.1**
Audio: AAC-LC up to 160 Kbps, 48kHz, stereo
File types: .m4v, .mp4, and .mov
- **MPEG-4 video, up to 2.5 Mbps, 640 by 480 pixels, 30 frames per second, Simple Profile**
Audio: AAC-LC up to 160 Kbps per channel, 48kHz, stereo
File types: .m4v, .mp4, and .mov
- **Motion JPEG (M-JPEG) up to 35 Mbps, 1280 by 720 pixels, 30 frames per second**
Audio: ulaw, PCM stereo
File type: .avi

Risorse grafiche - video

- Formati supportati da Android:
- Video H.263 • 3GPP (.3gp)
 - MPEG-4 (.mp4) H.264 AVC •
(Android 3.0+) • Baseline Profile (BP) • 3GPP (.3gp)
 - MPEG-4 (.mp4)
 - MPEG-TS (.ts, AAC audio only, not seekable, Android 3.0+) MPEG-4 SP • 3GPP (.3gp) VP8 •
(Android 2.3.3+) Streamable only in Android 4.0 and above • WebM (.webm)
 - Matroska (.mkv, Android 4.0+)