

LABORATORIO DI INFORMATICA

001 "La connessione diretta tra mente e macchina è l'esito inevitabile. Dalla memoria privata andiamo verso una memoria collettiva, molto raffinata e molto particolareggiata."
(Derrick de Kerckhove)

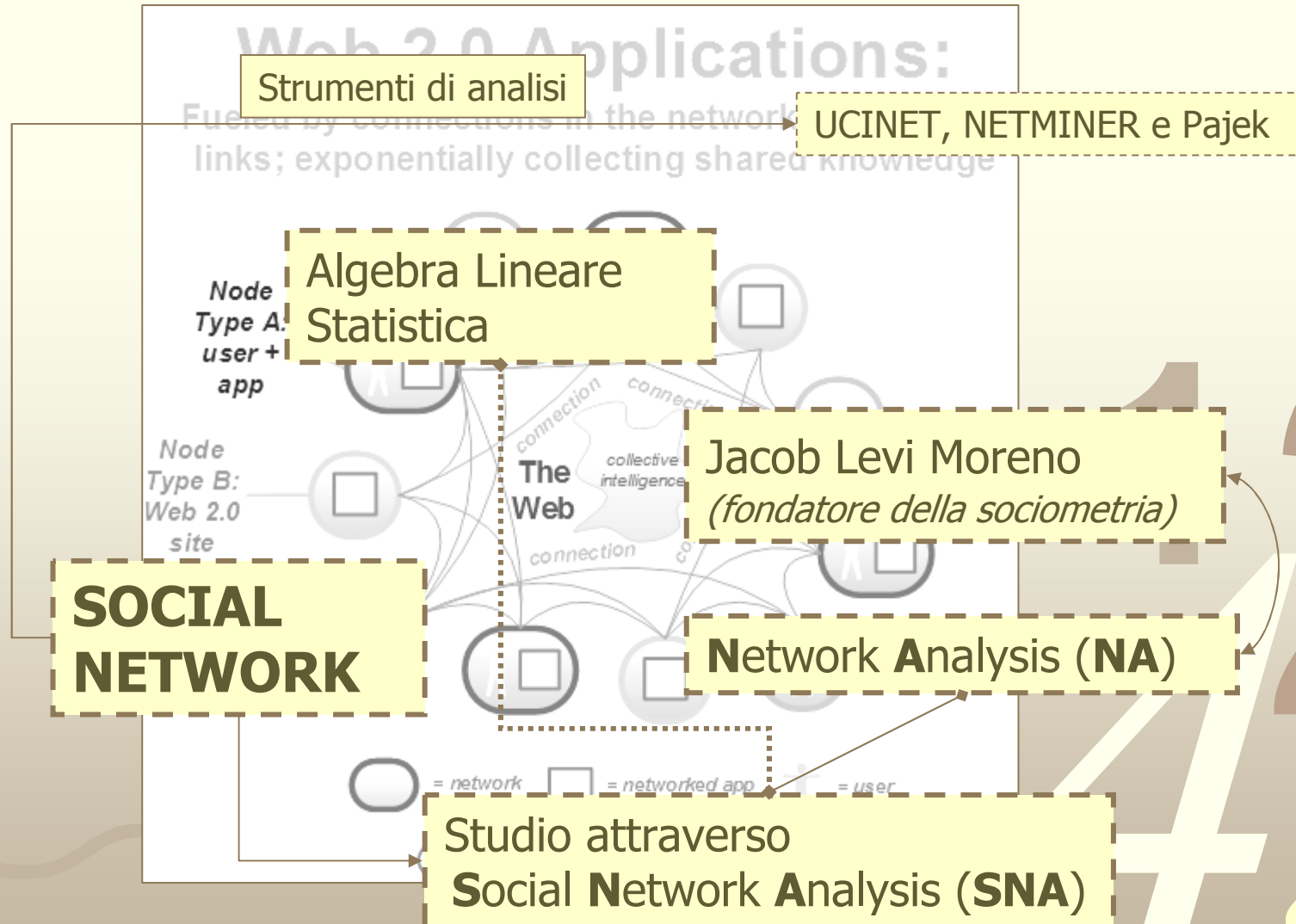
Giorgio Poletti

giorgio.poletti@unife.it – <http://docente.unife.it/giorgio.poletti>

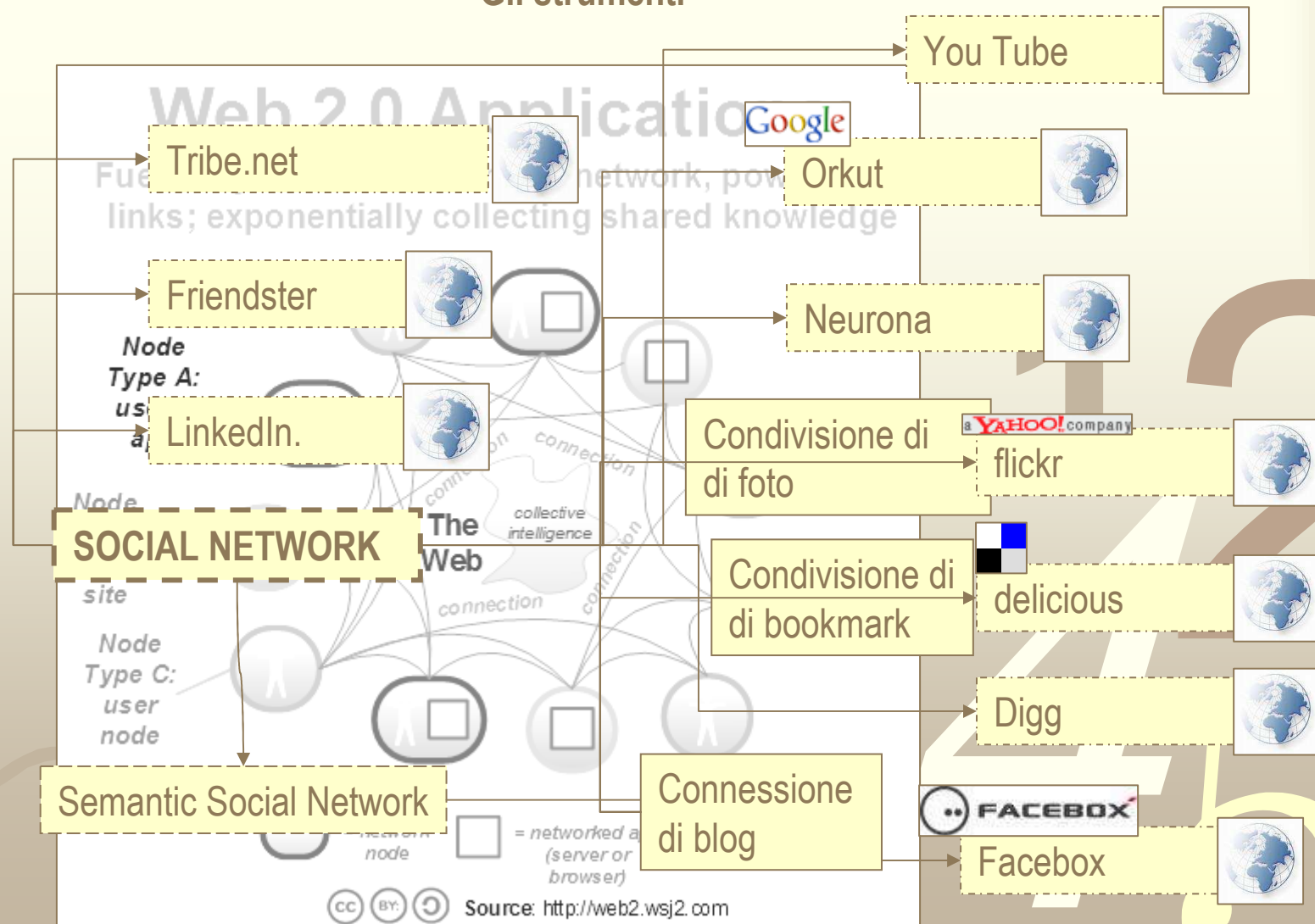


WEB 2.0 Gli strumenti

0011



0011



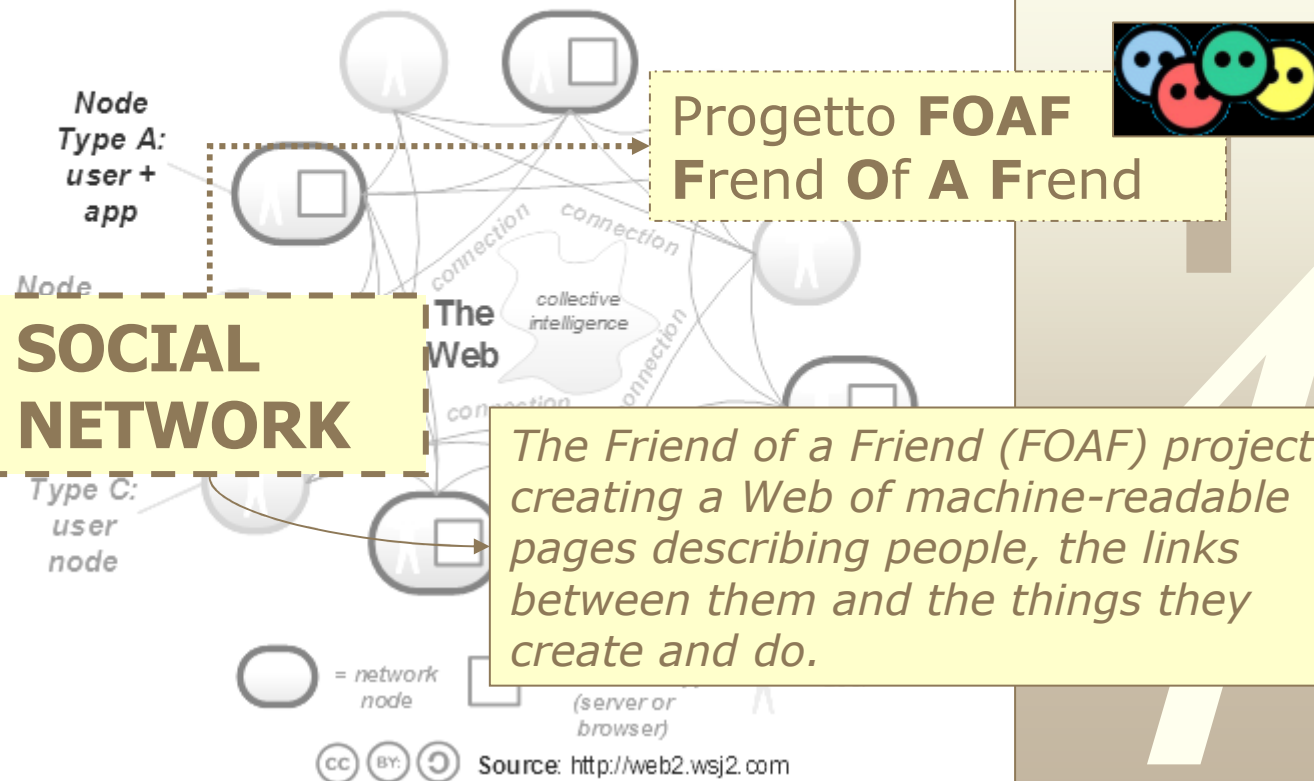
WEB 2.0

Gli strumenti

0011

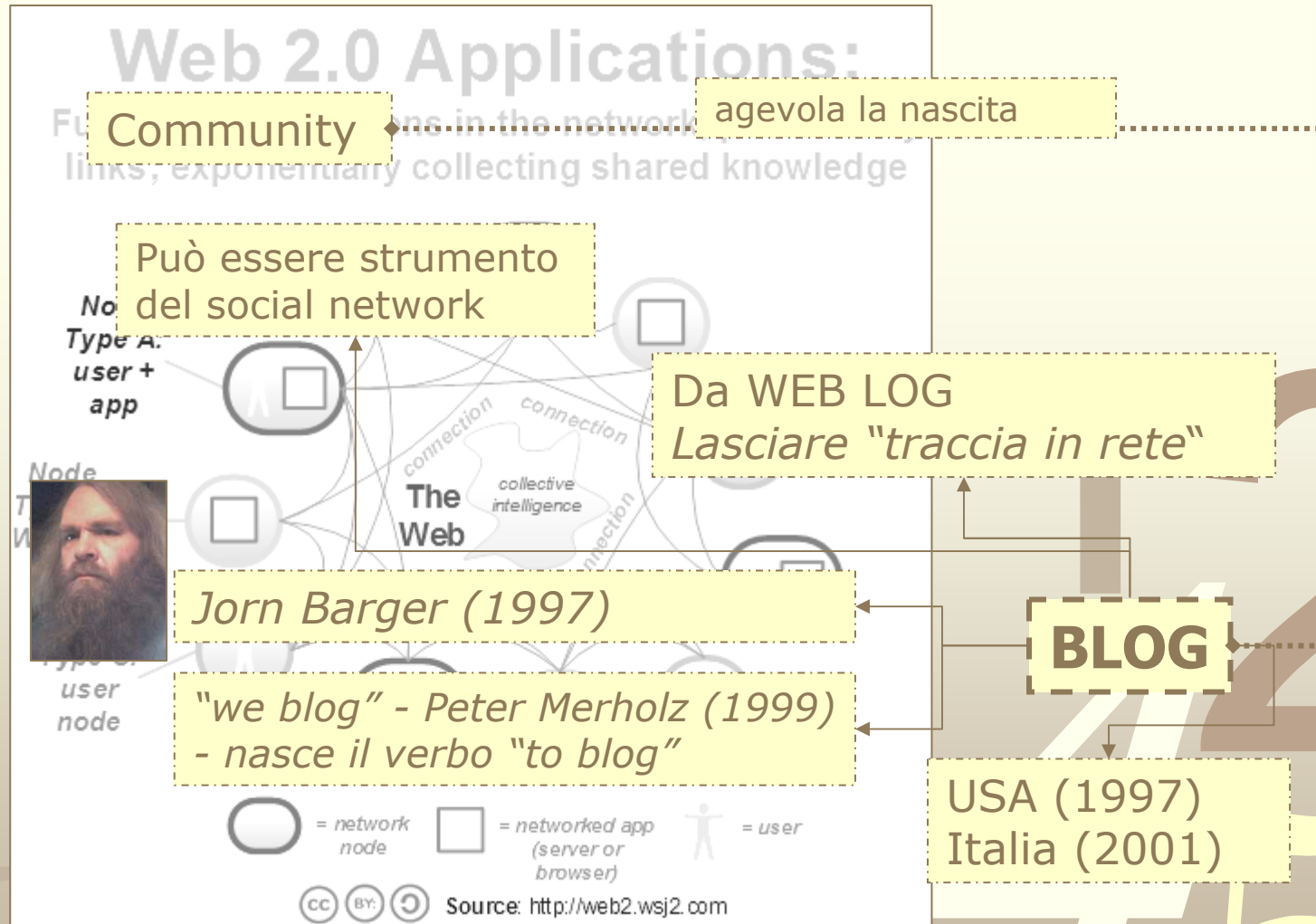
"There are two kinds of people in the world, those who believe there are two kinds of people in the world and those who don't."

Robert Benchley, Benchley's Law of Distinction



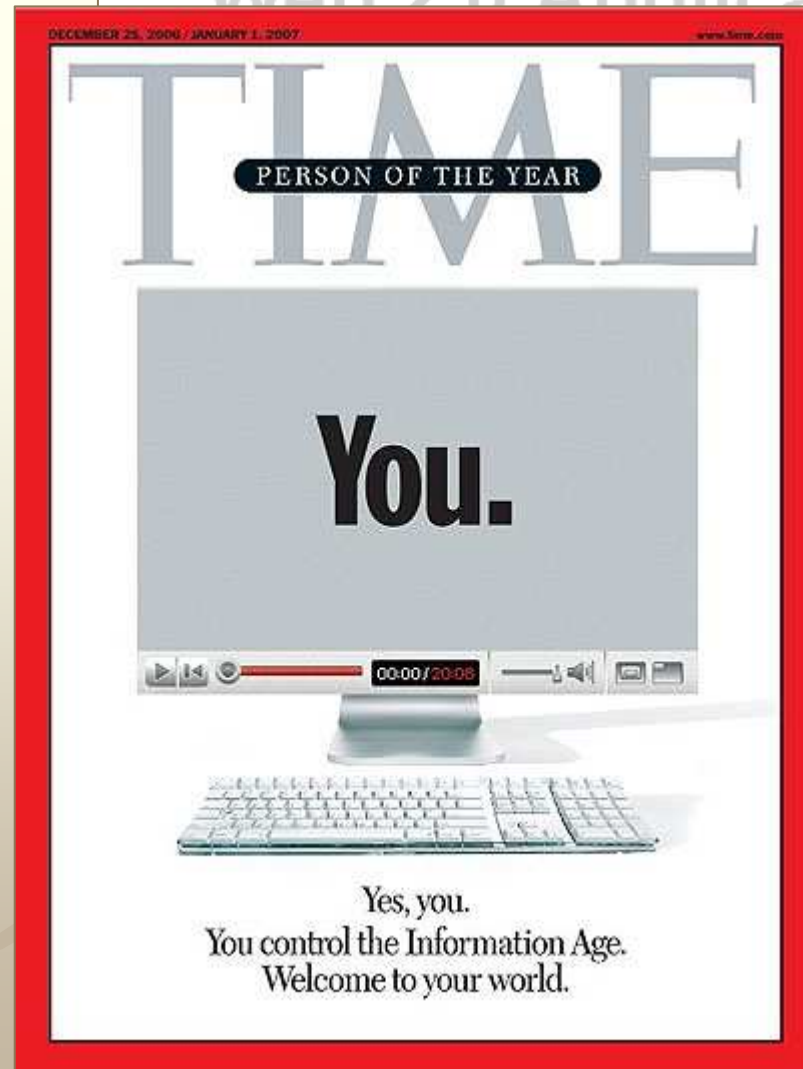
WEB 2.0 Gli strumenti

0011



WEB 2.0 Gli strumenti

0011



Sito

Parla di noi

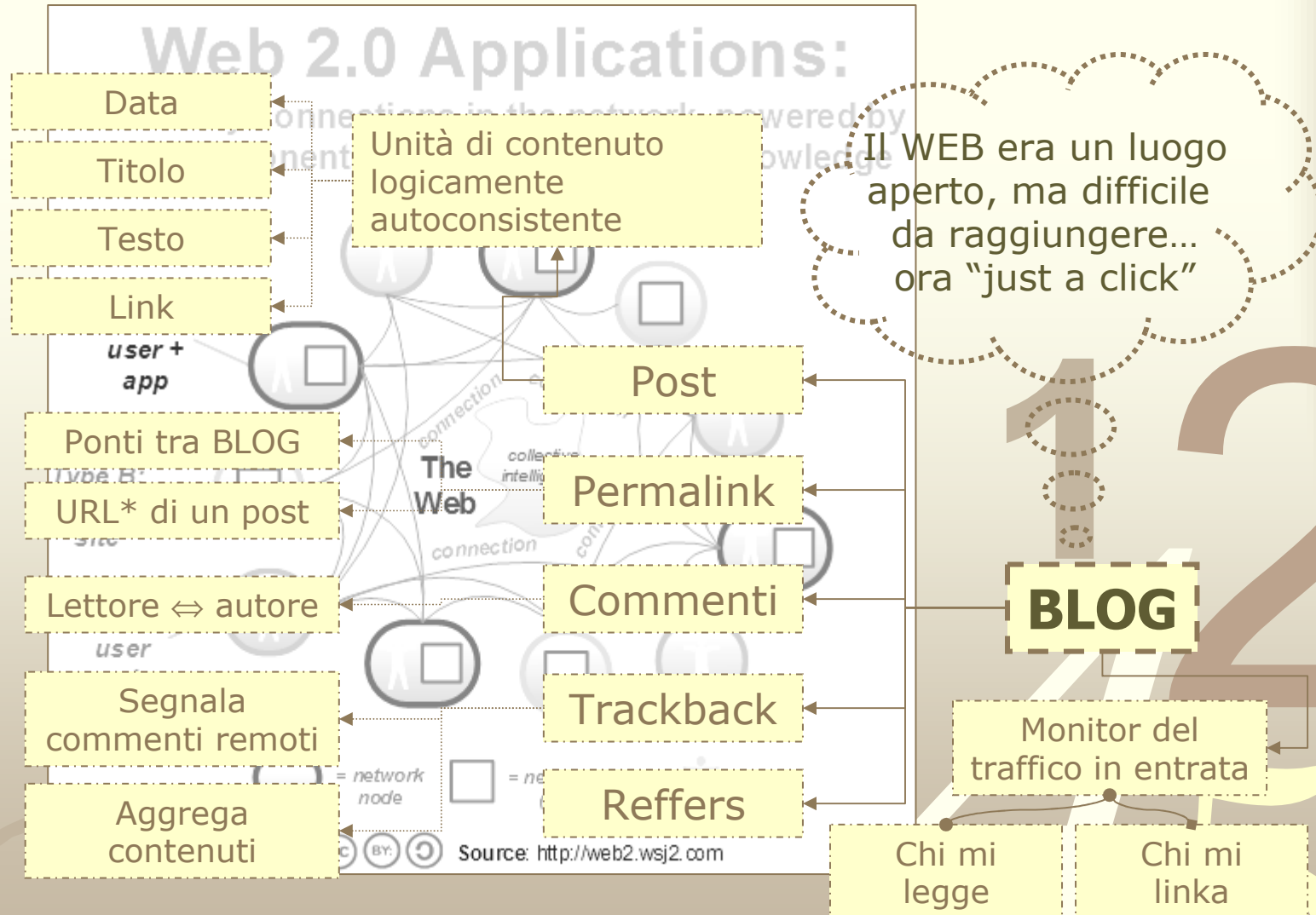
BLOG

Forum di
discussione

WEB 2.0

Gli strumenti

0011



* **U**niform **R**esource **L**ocator. Sequenza di caratteri che identifica univocamente la posizione di una risorsa Internet.

WEB 2.0

Gli strumenti

0011



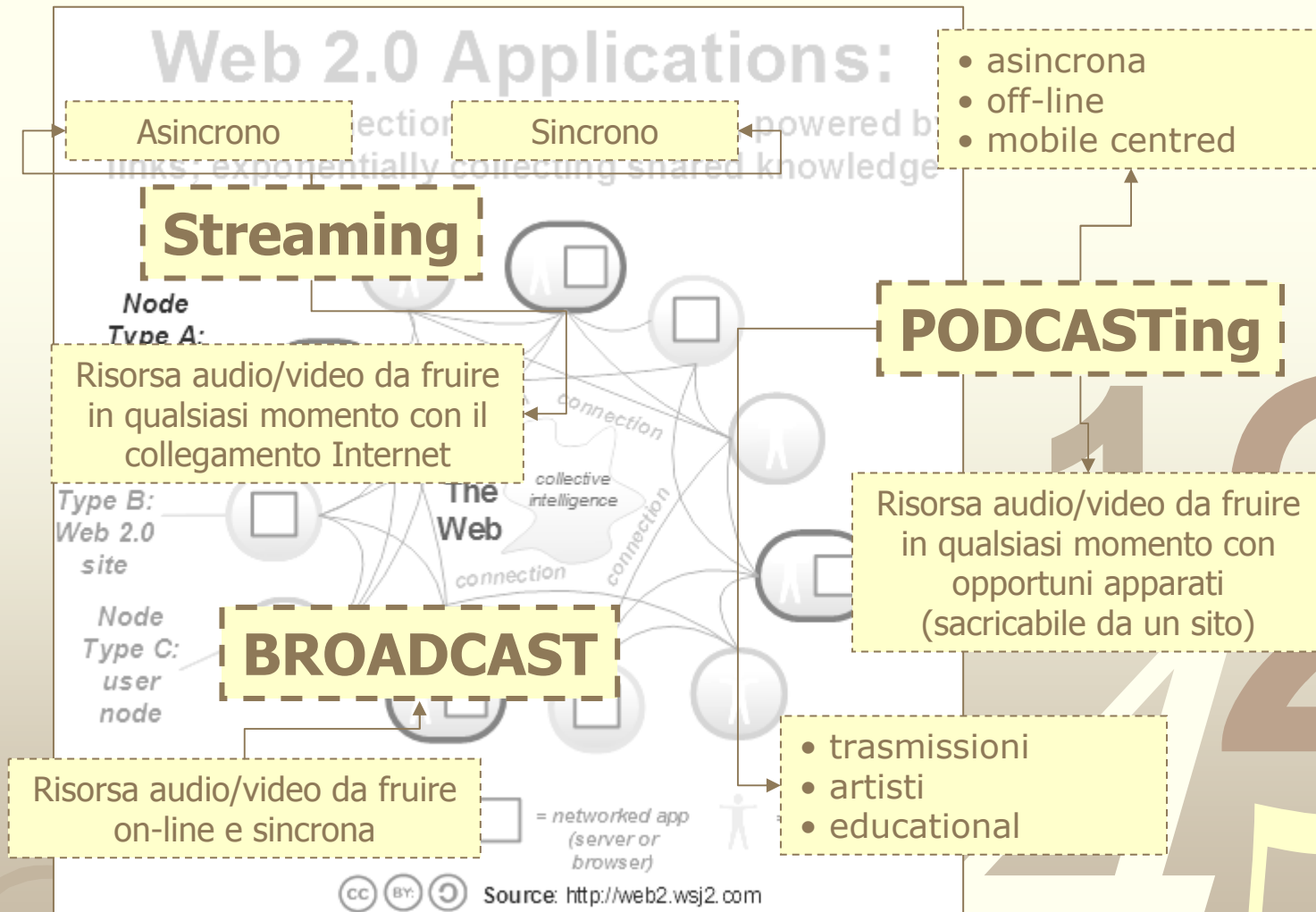
*Trasmissione di informazioni da un sistema trasmittente ad un insieme di sistemi riceventi non definito a priori

Edidablog

WEB 2.0

Gli strumenti

0011



*Trasmissione di informazioni da un sistema trasmittente ad un insieme di sistemi riceventi non definito a priori

0011

Fueled by connections in the network, powered by links; exponentially collecting shared TAG (article)

TAG (etichette) associate a risorse

Node
Type C:
user
node

The Web

Tassonomia
(classificazione, organizzare
attraverso regole e criteri
predefiniti)

Top-Down

FOLKSONOMIE

*Sistema sociale di
organizzazione, di
categorizzazione*

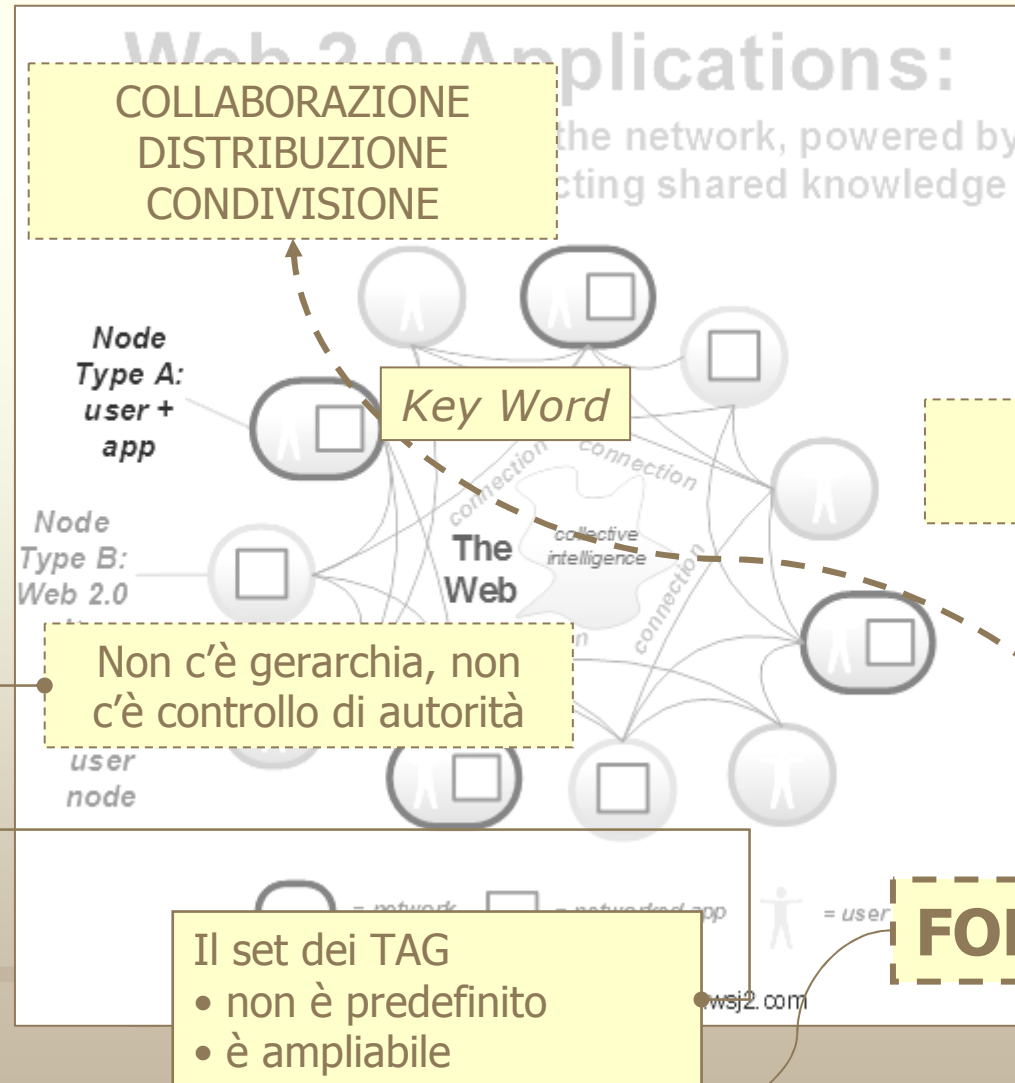
Bottom-Up

Folk (gente, popolo...)

WEB 2.0

Gli strumenti

0011



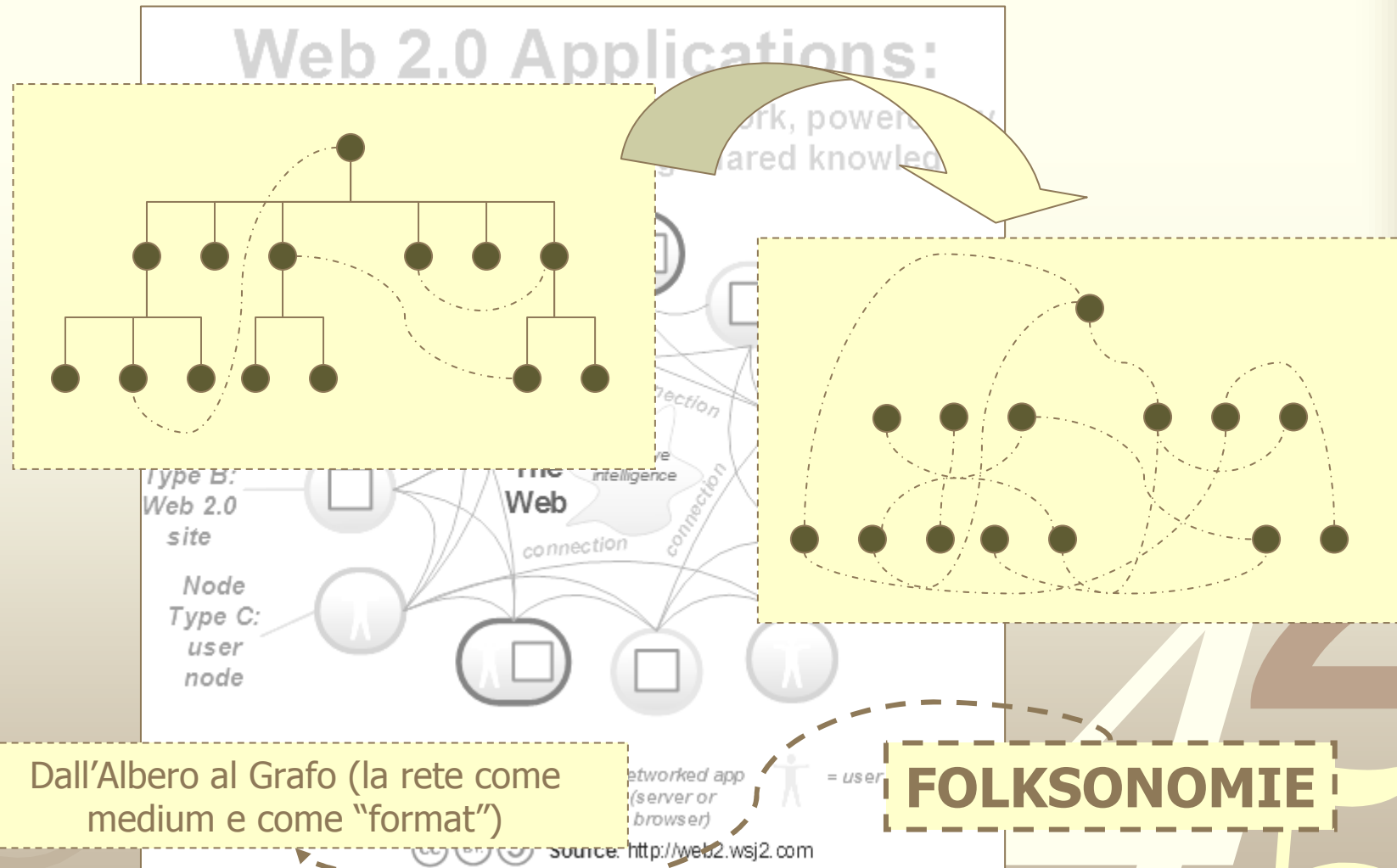
Bottom-Up
Crea dagli utenti

FOLKSONOMIE

WEB 2.0

Gli strumenti

0011

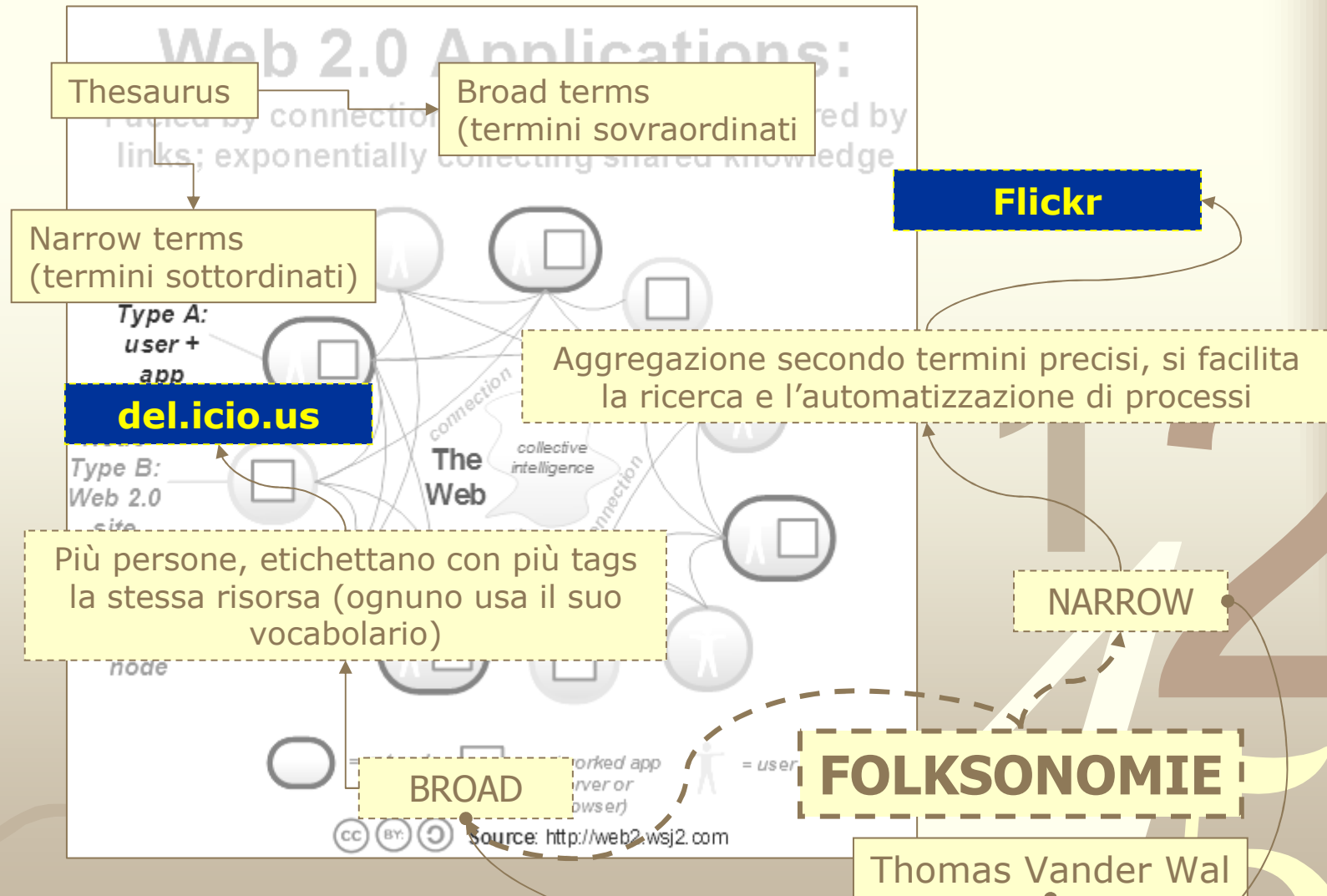


Dall'Albero al Grafo (la rete come medium e come "format")

WEB 2.0

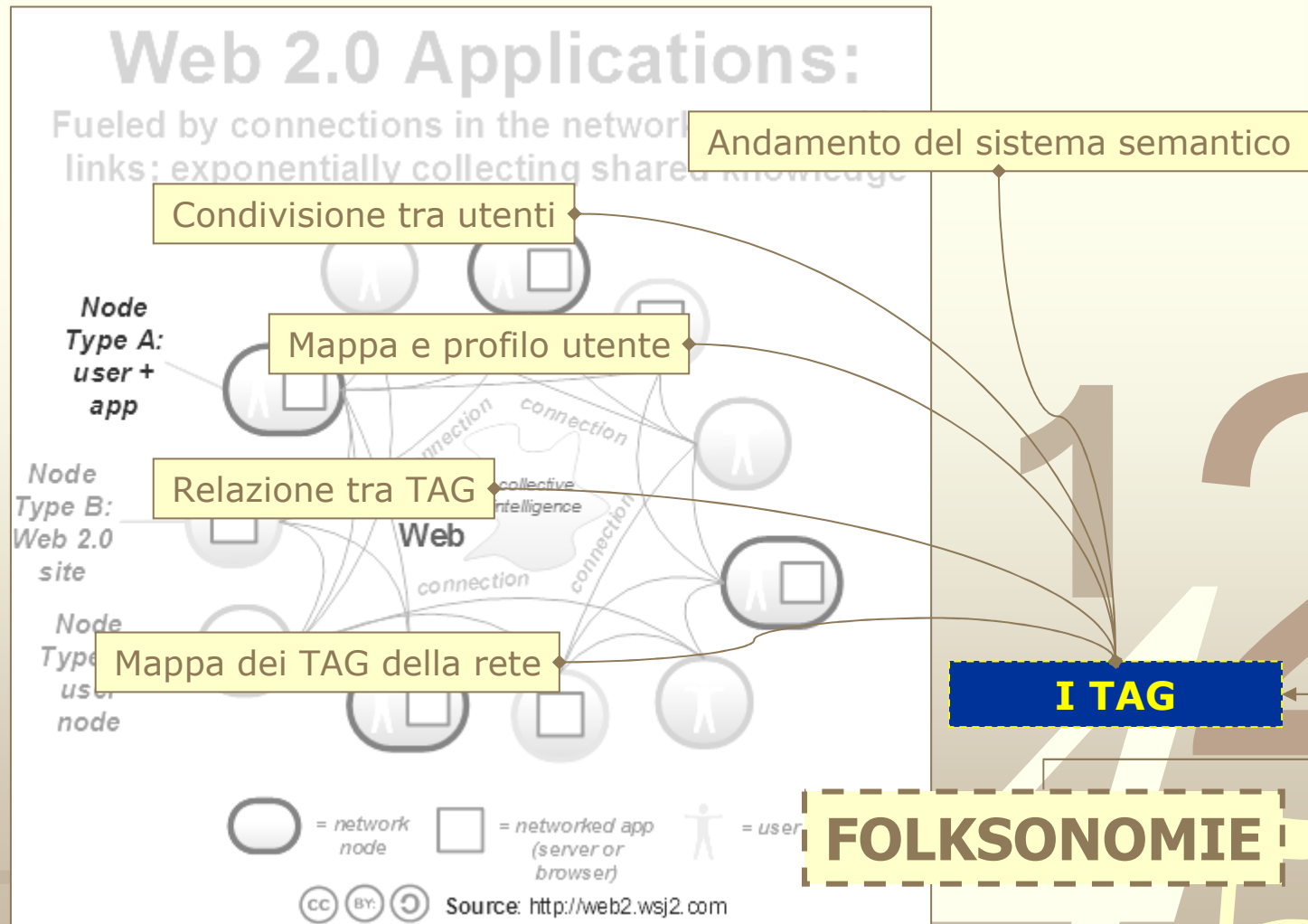
Gli strumenti

0011



WEB 2.0 Gli strumenti

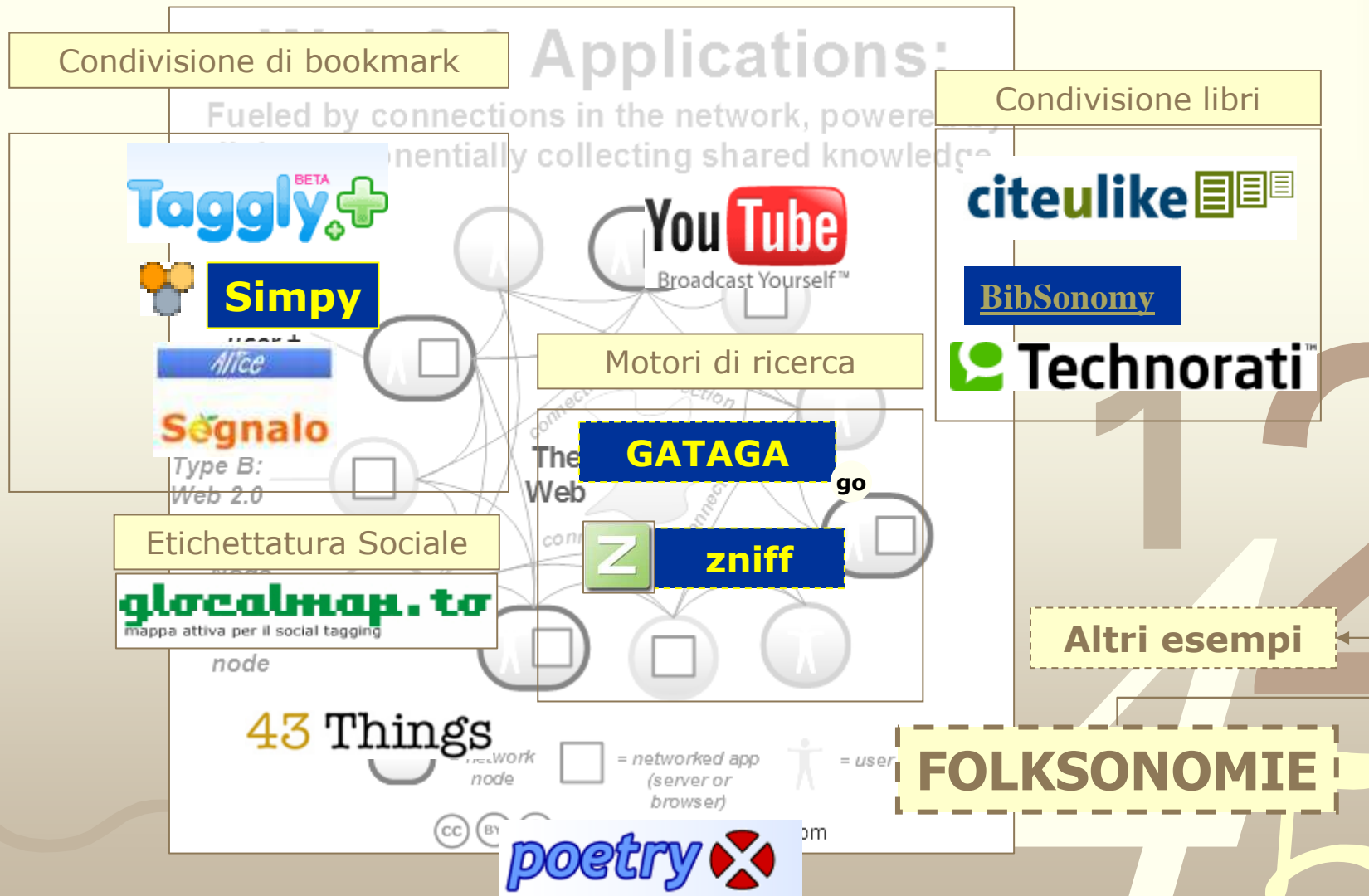
0011



WEB 2.0

Gli strumenti

0011



WEB 2.0

Gli strumenti

Web 2.0 Applications:

0011

Condivisione di materiale didattico
Learning Object

Progetto **SLOOP** (**S**haring **L**earning **O**bjects in an **O**pen **P**erspective)



Connexions (Sharing Knowledge and Building Communities)



CARIADNE (Foundation for the European Knowledge Pool)



Altri esempi

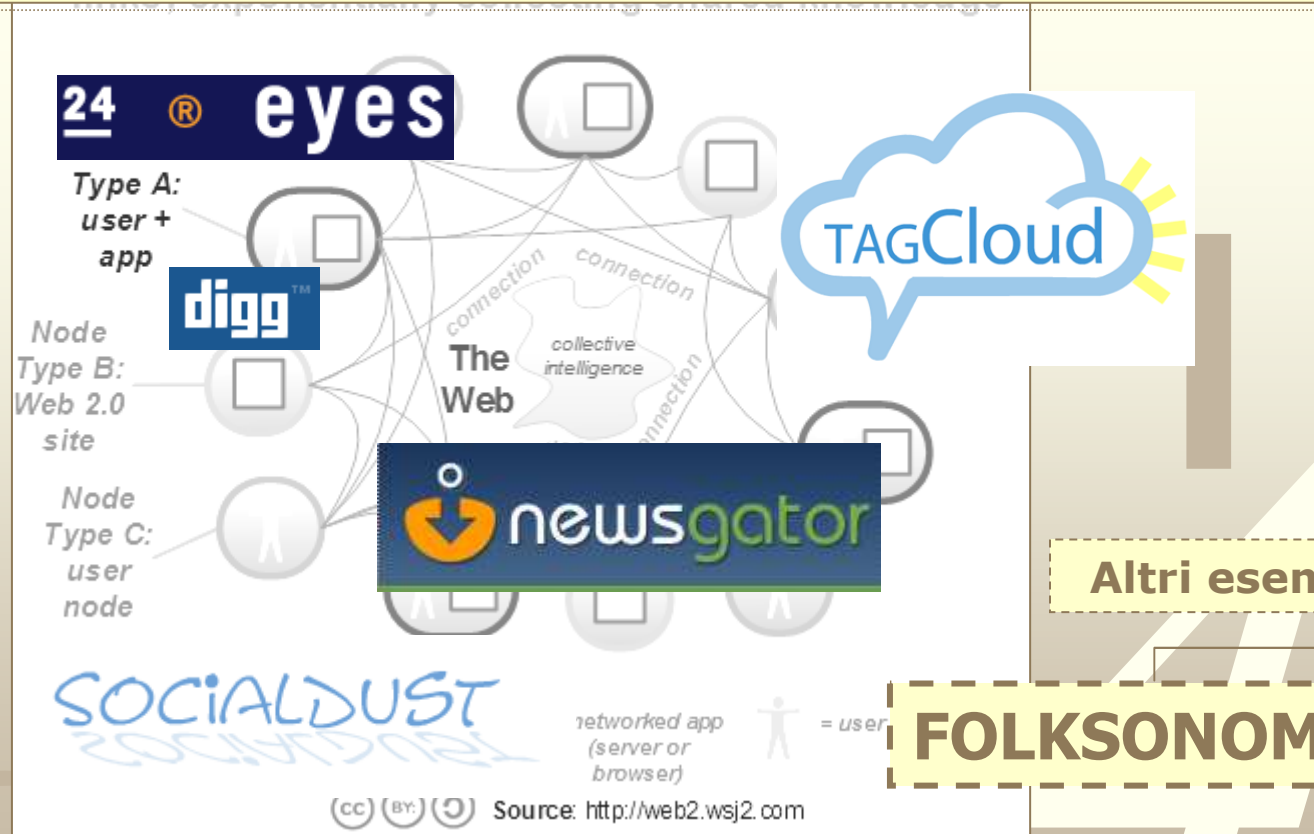


FOLKSONOMIE

WEB 2.0 Gli strumenti

Web 2.0 Applications:

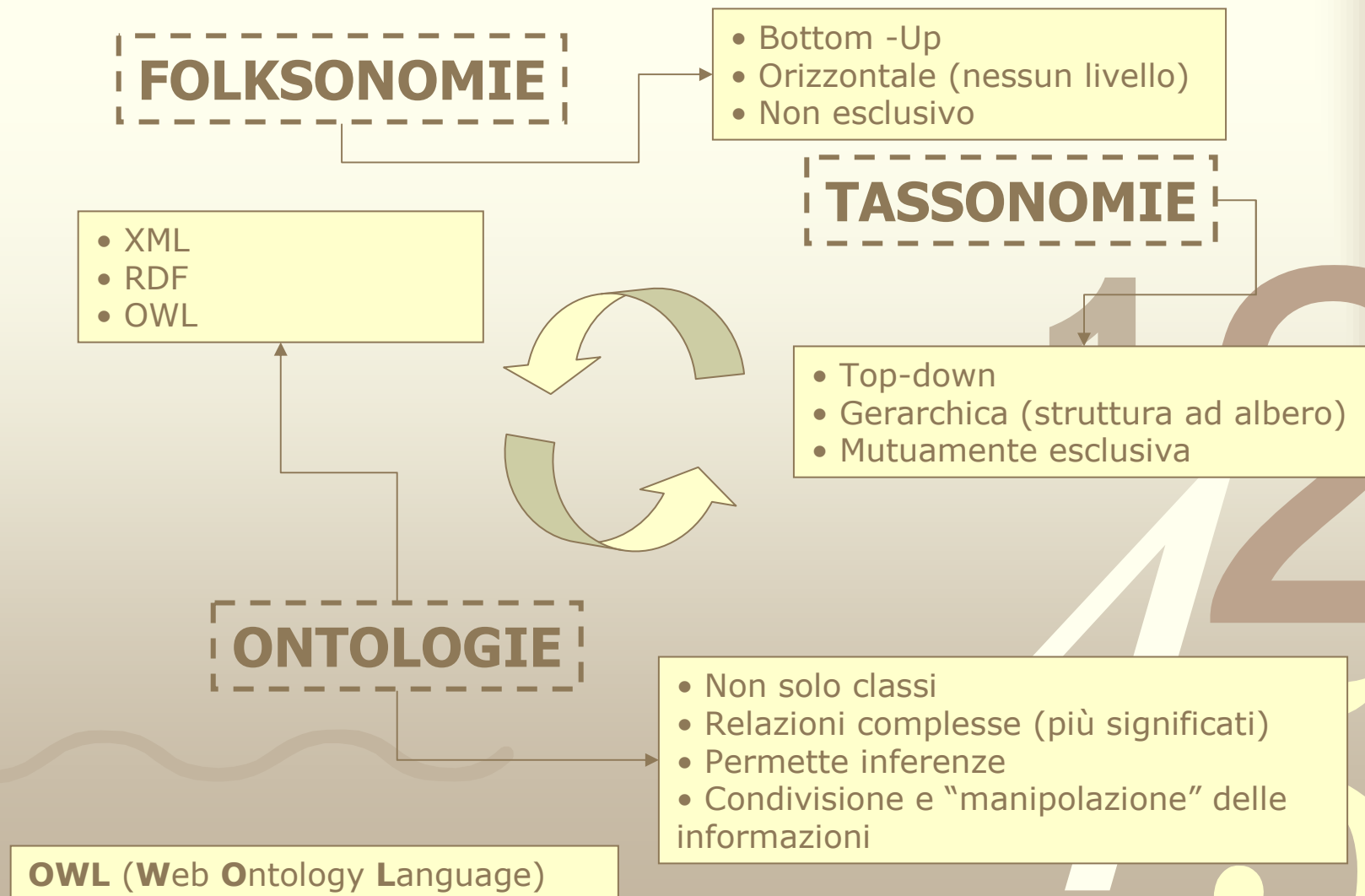
Aggregazione e condivisione della conoscenza
(RSS based)



WEB 2.0

Strutturare le informazioni

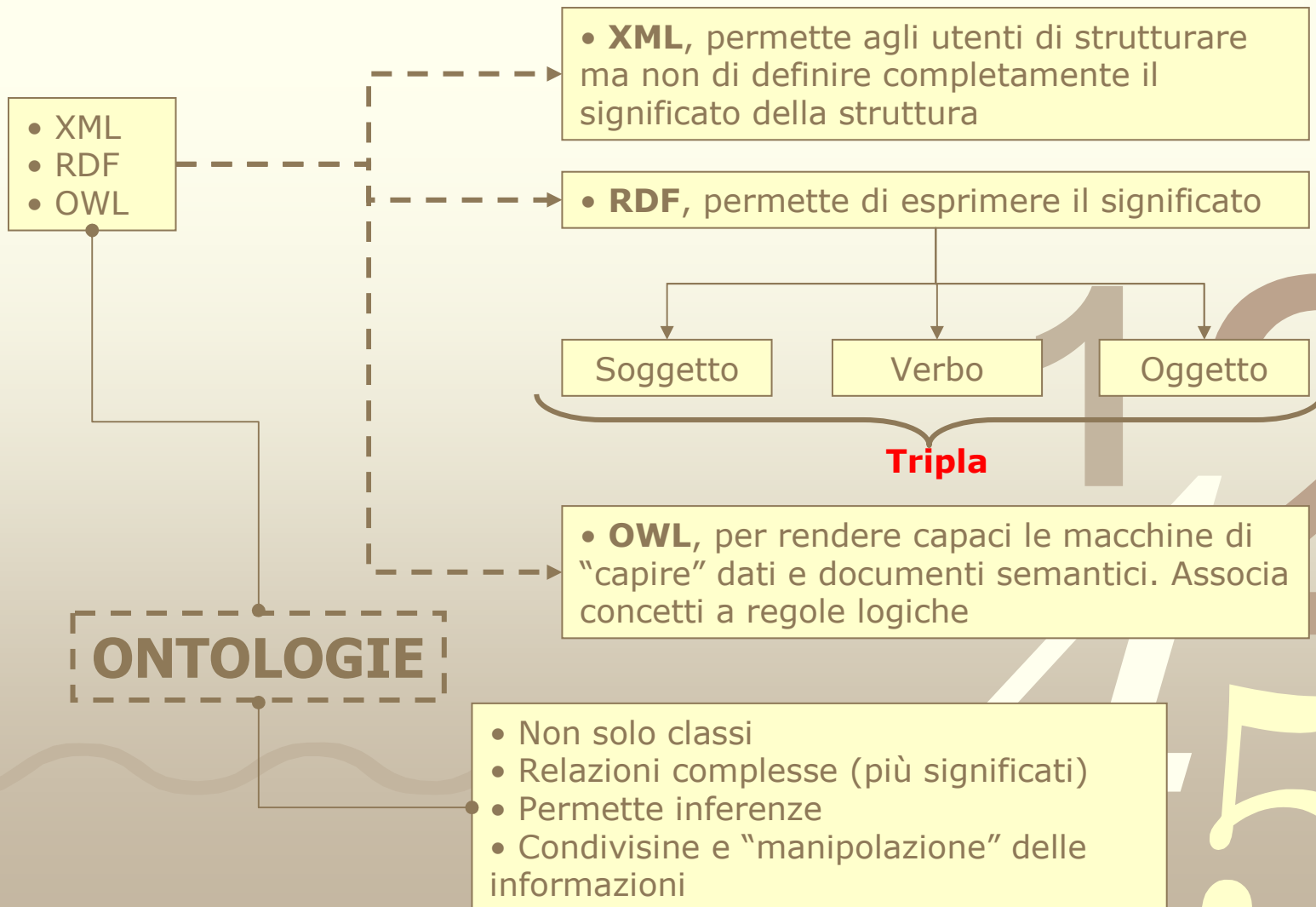
0011



ONTOLOGIA

Strutturare le informazioni

0011



ONTOLOGIA

Tipologie

0011

ONTOLOGIE

Generali (Top Level)

Concetti generali, condivisi, fuori da discipline o domini

di **DOMINIO**

Vocabolario localizzato in un **dominio di conoscenza** (ad esempio la Pedagogia o la Matematica)

di **Attività (Task)**

Vocabolario riferito a processi o operazioni (ad esempio la diagnostica, il controllo di gestione ...)

Specializzazione

di **Applicazione**

45

ONTOLOGIA

Formalizzazione delle rappresentazioni

0011

ONTOLOGIE

Informale

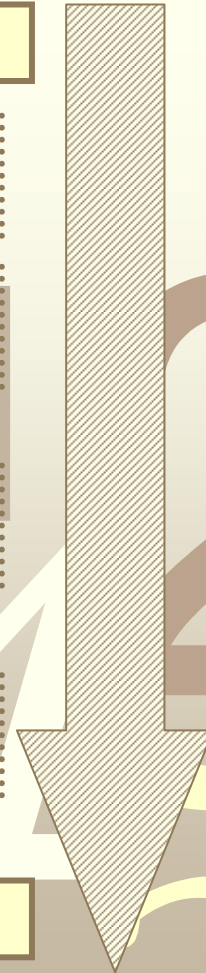
Utilizzo del linguaggio naturale
(*Altamente informale*)

Utilizzo di parte **ristretta** del linguaggio naturale **fortemente strutturato**
(*Semi-informale*)

Utilizzo di un linguaggio **definito formalmente**, un linguaggio costruito artificialmente
(*Semi-formale*)

Semantica formale, termini precisi, regole e teoremi di codifica e verifica delle proprietà
(*Rigorosamente formale*)

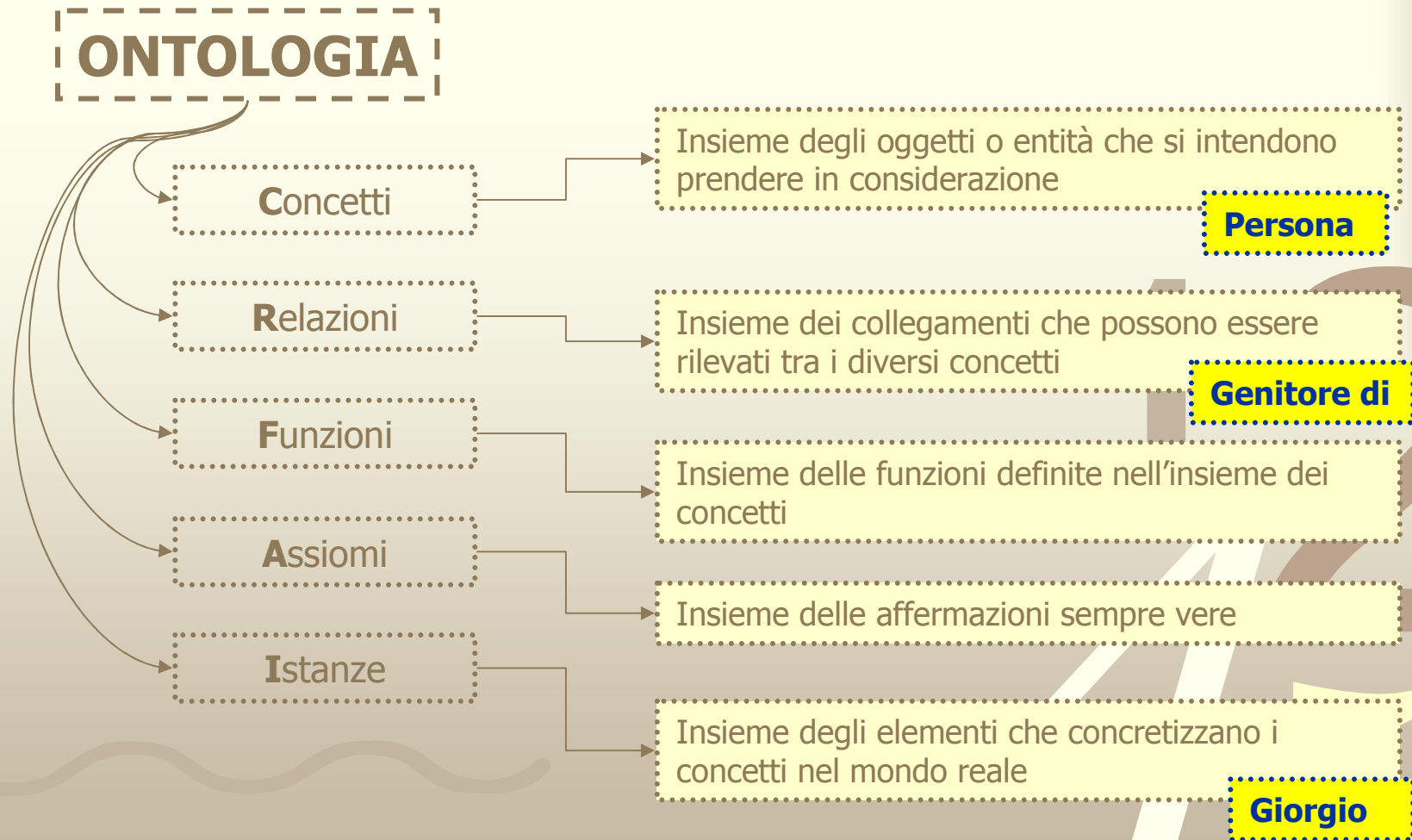
Formale



ONTOLOGIA

Componenti

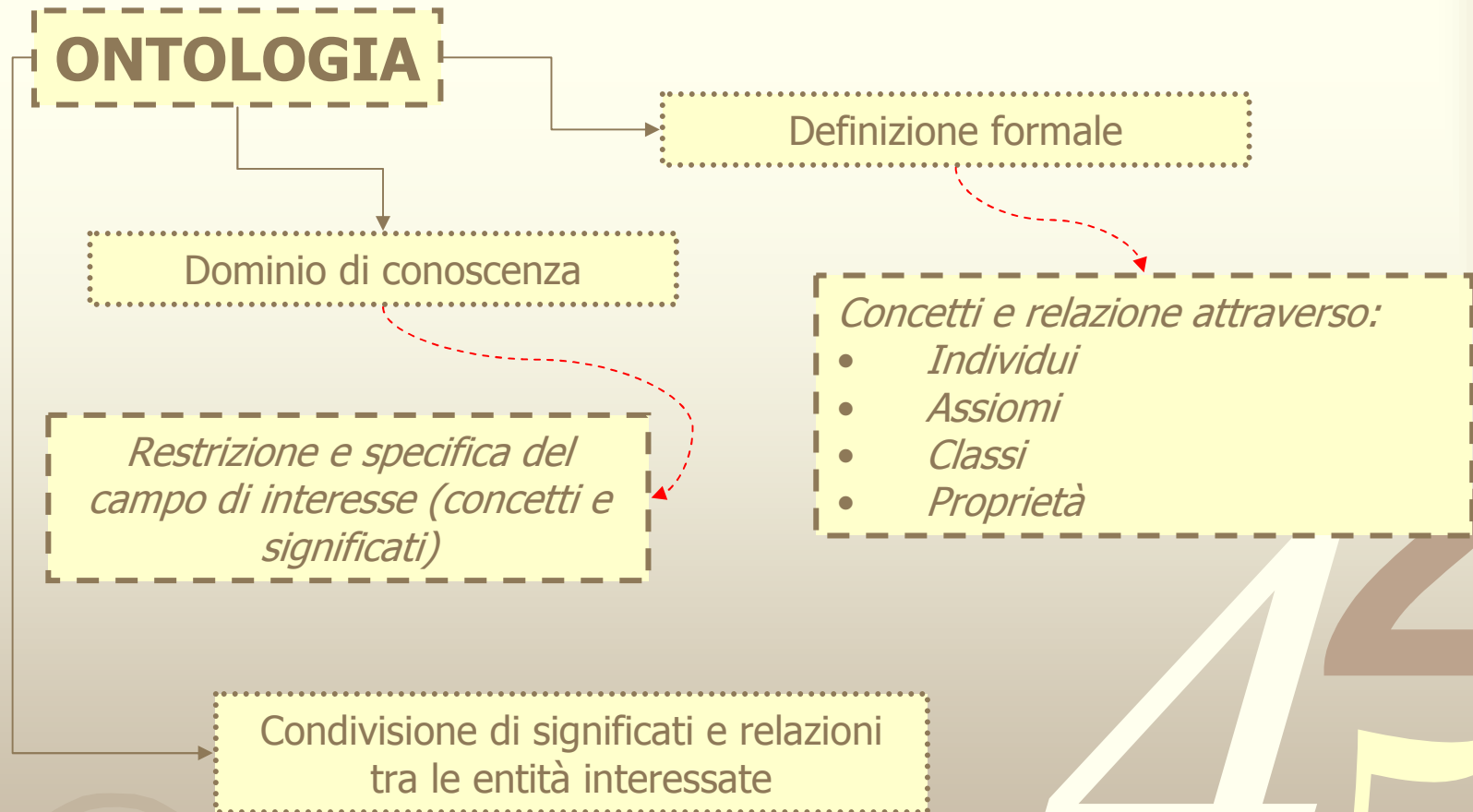
0011



ONTOLOGIA

Parole chiave

0011



45

ONTOLOGIA

Un esempio frequente in rete...

0011

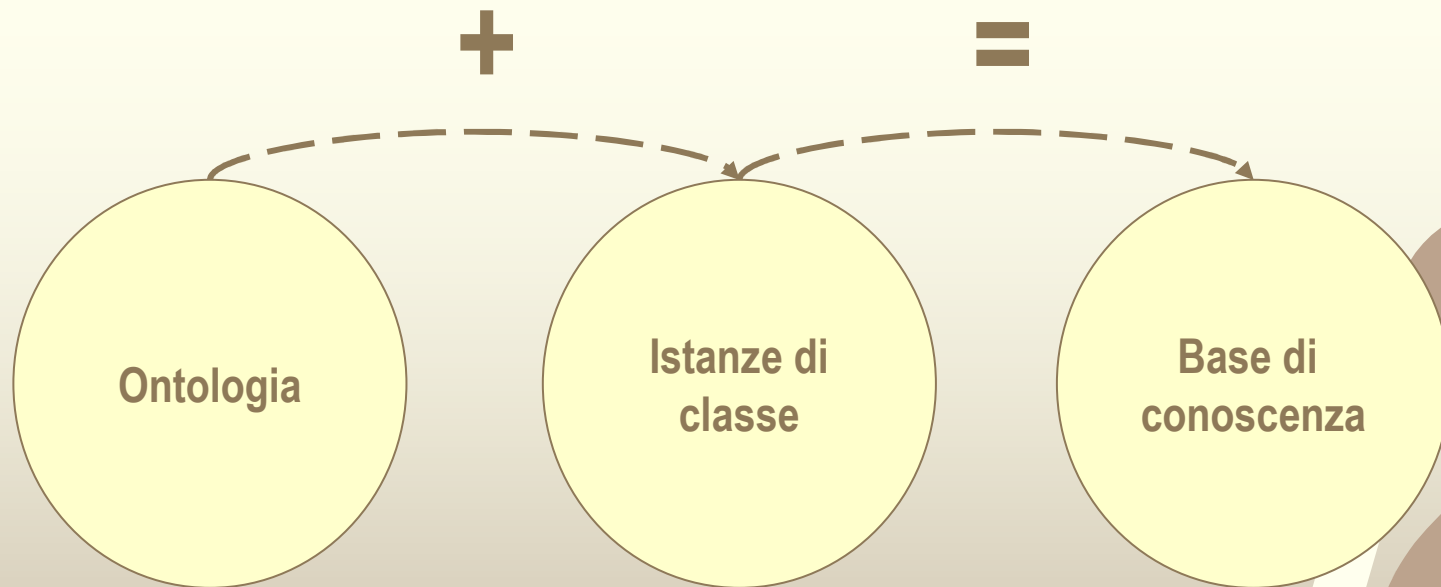


ONTOLOGIE

- Descrizione formale di concetti di dominio (**classi**)
- Le proprietà di ogni concetto definito (**slot**)
- Le restrizioni sugli slot (**facets**)

ONTOLOGIE

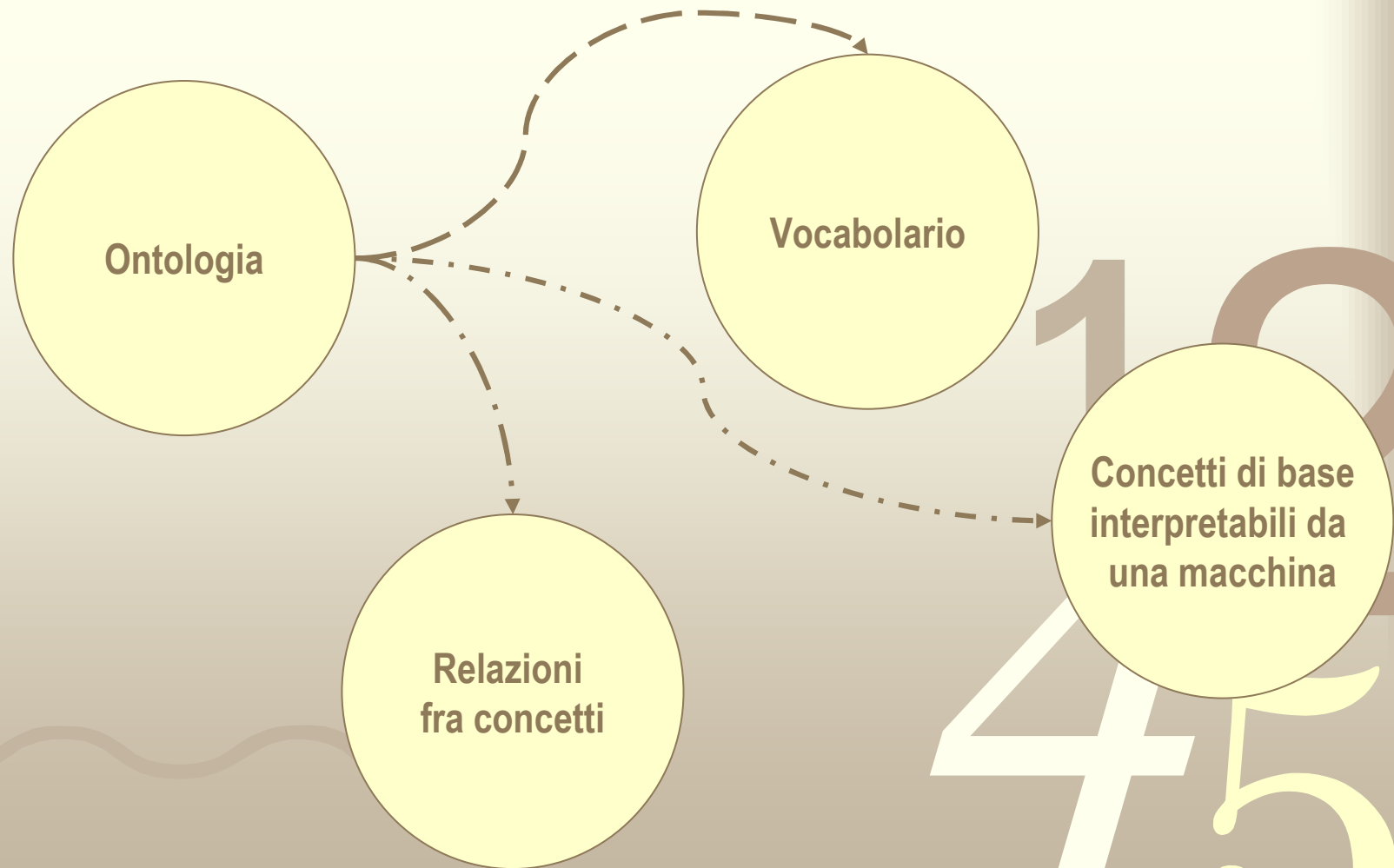
0011



2
4
5

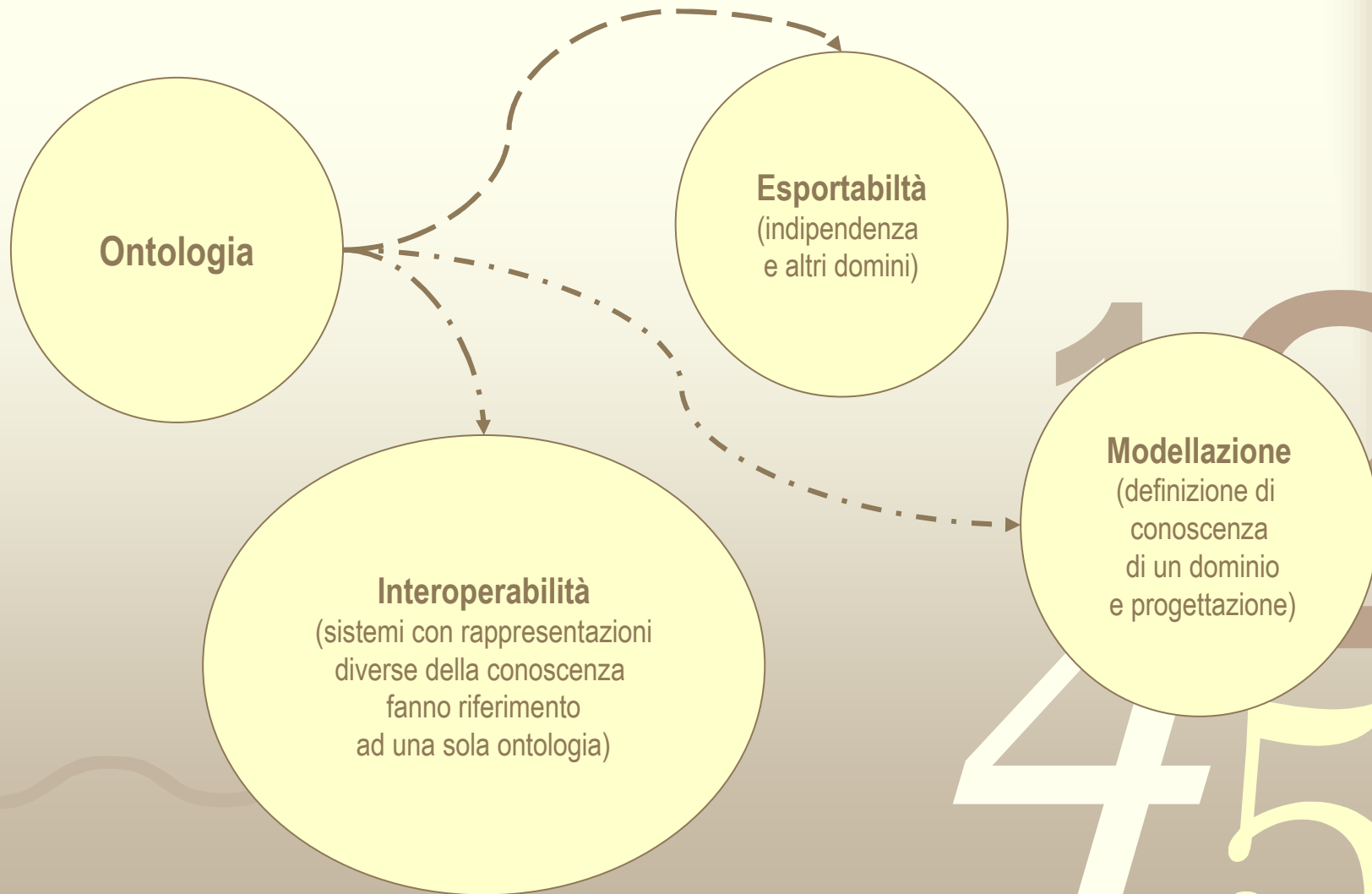
ONTOLOGIE (utilizzo)

0011



ONTOLOGIE (utilizzo)

0011



45

Le Ontologie (WEB)

0011

