

www.edueda.net
tommaso.tozzi@unifi.it

- EduEDA -

The EDUcational Encyclopedia of Digital Arts

ISTRUZIONI PER L'USO

Per registrarsi come utente

Per registrarsi come utente vedi le istruzioni all'indirizzo:

http://www.edueda.net/index.php?title=Aiuto:Come_registrarsi

Guida essenziale

Una guida essenziale per partire è presente all'indirizzo:

http://www.edueda.net/index.php?title=Aiuto:Guida_essenziale

Come fare una nuova voce (articolo)

Dopo aver effettuato il login, inserire nel browser l'indirizzo internet di EduEDA con in fondo il titolo della nuova scheda (compresi gli spazi vuoti e le maiuscole) al posto di ciò che viene dopo la scritta

<http://www.edueda.net/index.php?title=>

quindi procedere a modificare la pagina che sarà vuota, usando il pulsante "modifica".

Esempio:

Per una scheda dal titolo Frank Popper bisognerà quindi scrivere:

[http://www.edueda.net/index.php?title= Popper Frank](http://www.edueda.net/index.php?title=Popper Frank)

Stili da utilizzare per l'inserimento degli articoli

Una volta compreso quale tipo sia l'articolo da inserire, per farlo nel modo corretto vedi le istruzioni riportate alla pagina

http://www.edueda.net/index.php?title=Aiuto:Modelli_di_inserimento

Il consiglio è di copiare il codice riportato dagli esempi illustrati nel suddetto link ed incollarlo nel nuovo articolo che si sta inserendo per poi fare le debite modifiche del contenuto.

Esempi di utilizzo del codice Wiki per la formattazione delle notizie all'interno di EduEDA

I nomi dei campi di una scheda (articolo) vanno preceduti e seguiti da due segni uguale.

Esempio:

==Biografia:==

==Poetica:==

Sintassi dei link

- **Per fare un link a un articolo**

Scrivere [[nome articolo]]

Se si vuole visualizzare un testo diverso :

Scrivere [[nome articolo|parola calda da visualizzare]]

- **Per fare un link ad una indirizzo web:**

scrivere l'indirizzo web senza parentesi ma preceduto da http:// esempio:

<http://www.edueda.net>

Se si vuole visualizzare un testo diverso scrivere:

[indirizzo web parola calda o frase da visualizzare]

Esempio:

[<http://www.edueda.net> Edueda - La libera enciclopedia online sull'arte delle reti e le culture digitali]

UN CHIARIMENTO SULLE CATEGORIE:

Le Categorie forniscono indici automatici, utili per tabelle dei contenuti e danno una struttura al progetto.

È grazie all'utilizzo delle categorie che è possibile fare ricerche approfondite su EduEDA, come quelle rese possibile dall'interfaccia di ricerca presente all'indirizzo:

<http://www.edueda.net/config/ricerca/index.html>

Categorie alle quali una pagina appartiene

Le pagine, categorie comprese, possono appartenere a più di una categoria. Le categorie alle quali una pagina appartiene sono mostrate in un luogo fisso, (in basso), e non serve curarsi riguardo al posizionamento del codice relativo nel testo dell'articolo.

Per collegare una pagina ad una categoria

Basta scrivere

[[Categoria:Nome Categoria]]

Per convenzione di EduEDA l'elenco delle categorie di un articolo viene inserito nella parte finale del testo.

Differenti categorie per differenti stili di articoli

Ognuno dei differenti stili di articolo presenti su EduEDA ha bisogno di un differente tipo di categorizzazione.

Si consiglia dunque di studiare gli esempi di categorizzazione proposti all'interno di ogni stile all'indirizzo:

http://www.edueda.net/index.php?title=Aiuto:Modelli_di_inserimento

per capire il modo con cui si dovrà categorizzare l'articolo che si sta realizzando.

Utilizzare possibilmente le categorie già presenti su EduEDA

Per categorizzare l'articolo che si sta facendo è preferibile che vengano utilizzate le categorie già presenti su EduEDA. Questo per evitare di utilizzare due termini diversi per categorizzare lo stesso argomento o classe.

La lista completa delle categorie utilizzate su EduEDA è presente all'indirizzo:

<http://www.edueda.net/index.php?title=Speciale:Categories>

Le categorie principali utilizzate su EduEDA sono quelle indicate all'indirizzo:
[http://www.edueda.net/index.php?title=Categoria:Generi e Movimenti](http://www.edueda.net/index.php?title=Categoria:Generi_e_Movimenti)

ovverosia:

- **Arte delle reti:** gli ambiti tematici istituzionalmente e culturalmente riconoscibili come appartenenti all'arte delle reti (es. net art, arte telematica, ecc.) .

Le sottocategorie della suddetta macrocategoria sono quelle presenti all'indirizzo:
[http://www.edueda.net/index.php?title=Categoria:Arte delle reti](http://www.edueda.net/index.php?title=Categoria:Arte_delle_reti)

- **Arte e scienza:** le altre esperienze di uso della tecnologia e della scienza riconosciute istituzionalmente in ambito artistico che non hanno fatto uso degli strumenti telematici (es. computer art, computer graphic, arte e genetica, ecc.)

Le sottocategorie della suddetta macrocategoria sono quelle presenti all'indirizzo:
[http://www.edueda.net/index.php?title=Categoria:Arte e scienza](http://www.edueda.net/index.php?title=Categoria:Arte_e_scienza)

- **Pratiche e culture artistiche:** le esperienze di solito poco riconosciute istituzionalmente come artistiche, ma che per affinità con l'arte delle reti di intenti poetici, sociali e di uso differente della tecnologia possono essere comunque considerate parte dello stesso fenomeno (es. cyberpunk, hacktivism, media activism, jamming culture, ecc.)

Le sottocategorie della suddetta macrocategoria sono quelle presenti all'indirizzo:
[http://www.edueda.net/index.php?title=Categoria:Pratiche e culture artistiche](http://www.edueda.net/index.php?title=Categoria:Pratiche_e_culture_artistiche)

- **Precursori:** le correnti artistiche precedenti o contemporanee all'arte delle reti che presentano affinità di intenti poetici e sociali (es. fluxus, situazionismo, graffiti, ecc.)

Le sottocategorie della suddetta macrocategoria sono quelle presenti all'indirizzo:
<http://www.edueda.net/index.php?title=Categoria:Precursori>

- **Teorie:** le ricerche scientifiche e teoriche che da ogni ambito presentano delle dirette connessioni con l'ambito dell'arte delle reti e delle culture digitali (es. filosofia, media, sociologia, ecc.). Le sottocategorie della suddetta macrocategoria sono quelle presenti all'indirizzo:

<http://www.edueda.net/index.php?title=Categoria:Teorie>

Sottocategorie

Le Categorie stesse possono appartenere ad altre categorie. Quando visualizzi la pagina di una categoria alla quale appartengono altre categorie viene generata automaticamente una separazione e viene prodotta una separazione e creata una lista di sottocategorie figlie della categoria che stai visionando.

Per far diventare una categoria sottocategoria di un'altra categoria

Entrare nella pagina della categoria e scrivere al suo interno il collegamento alla sua categoria madre nel seguente modo:

[[Categoria:Nome Categoria superiore]]

Altre info sulle Categorie

Altre informazioni sulle categorie è possibile trovarle all'indirizzo:

http://www.edueda.net/index.php?title=Aiuto:Come_categorizzare

Inserire un'immagine su EduEDA (formato jpg)

Per inserire un'immagine su EduEDA seguire la seguente procedura presente anche all'indirizzo:

http://www.edueda.net/index.php?title=Aiuto:Inserimento_immagine

- 1) Con un proprio programma di fotoritocco ridimensionare l'immagine in modo che non sia più larga di 640 pixel e più alta di 480 pixel. Quindi salvarla per il web sul proprio computer in formato jpeg con una risoluzione di 72 dpi.
- 2) Fare un upload dell'immagine all'interno del server di EduEDA utilizzando la procedura indicata nella pagina
<http://www.edueda.net/index.php?title=Speciale:Upload>
- 3) Una volta che l'immagine è stata caricata sul server, per visualizzarla all'interno di un articolo fare un copia e incolla della seguente linea di codice all'interno dell'articolo, inserendola nel punto dove si vuole che appaia l'immagine:
[[Image:Nome immagine.jpg|right|frame|testo didascalia]]
Esempio:
[[Immagine:Ctb078.jpg|right|frame|Immagine di una rete di circuiti]]
- 4) Nella suddetta linea di codice sostituire gli attributi nel seguente modo:
 - a) sostituire la scritta "Ctb078.jpg" con il nome del file dell'immagine comprensivo di estensione
 - b) sostituire la scritta "right" con la scritta "center" oppure "left" se si vuole un diverso allineamento dell'immagine nella pagina
 - c) sostituire la scritta "frame" con "no frame" se non si vuole la cornice intorno all'immagine
 - d) sostituire la scritta "Immagine di una rete di circuiti" con il testo che si vuole che appaia come didascalia dell'immagine.

Il testo didascalia serve anche per coloro che non possono visualizzare l'immagine.

Inserire un video su EduEDA (formato flv)

Ricavato da:

http://www.edueda.net/index.php?title=Aiuto:Inserimento_fileflv

Per inserire un video su EduEDA si deve innanzi tutto trasferire il file del video tramite ftp nello spazio web dedicato a EduEDA. Per fare questo dovete contattare l'amministratore

(<mailto:tommaso.tozzi@unifi.it>).

Una volta che il video è stato inserito per richiamarlo e visualizzarlo all'interno di un articolo la sintassi è questa:

esempio:

```
<center>
```

```
<flvplayer width="320 px" height="256 px" loop=false autoplay=false quality=best
```

```
hidecontrols=false>http://www.edueda.net/flv/1981_soldatini.flv</flvplayer>
```

```
</center>
```

significato ed utilizzo degli attributi

* width=px or % (Specify the width of the movie when displayed)

* height=px or a% (Specify the height of the movie when displayed)

* loop=true/false (Loop the movie, default:true)

* autoplay=true/false (Automatically start playing the movie, default:false)

* hidecontrols=true/false (Hide the controls of FlowPlayer, default:false)

Inserire un'animazione fatta con Flash su EduEDA (formato swf)

Ricavato da

http://www.edueda.net/index.php?title=Aiuto:Inserimento_fileflash

Per inserire un file flash (in formato swf) su EduEDA si deve innanzi tutto trasferire il file swf tramite ftp nello spazio web dedicato a EduEDA. Per fare questo dovete contattare

l'amministratore (<mailto:tommaso.tozzi@unifi.it>).

Una volta che il file swf è stato inserito per richiamarlo e visualizzarlo all'interno di un articolo copiare e incollare la seguente linea di codice facendo le debite modifiche:

```
<flash>file=filename.swf|attribute=value|...</flash>
```

esempio:

```
<flash>file=happy.swf|width=10%|height=30|quality=best</flash>
```

Mostra l'animazione con la migliore qualità e con una larghezza del 10% dell'originale e un'altezza

di 30 pixel.

```
<flash>file=cool.swf|width=200|height=300|bgcolor=#FDE742|scale=exactfit</flash>
```

Mostra l'animazione con una larghezza di 200 pixel e un'altezza di 300 pixel. Il colore di sfondo è light-yellow (#FDE742). L'animazione mantiene le proprie proporzioni all'interno della dimensione di 200x300 pixel.

Significato ed utilizzo degli attributi

- width=px or % (Modify the width of the object)
- height=px or a% (Modify the height of the object)
- play=true/false (Start playing the file or wait at first frame, default:true)
- loop=true/false (Loop the animation, default:true)
- quality=low/autolow/medium/high/autohigh/best (Predefine the quality)
- devicefont=true/false (Change the look of the text used in flash file)
- bgcolor=#?????? (? -> Hexadecimal integer: 1-9, A-F)
- scale=showall/noborder/exactfit (Automatically adjust content to width and height)
- menu=true/false (Show or hide the menu on right-click)