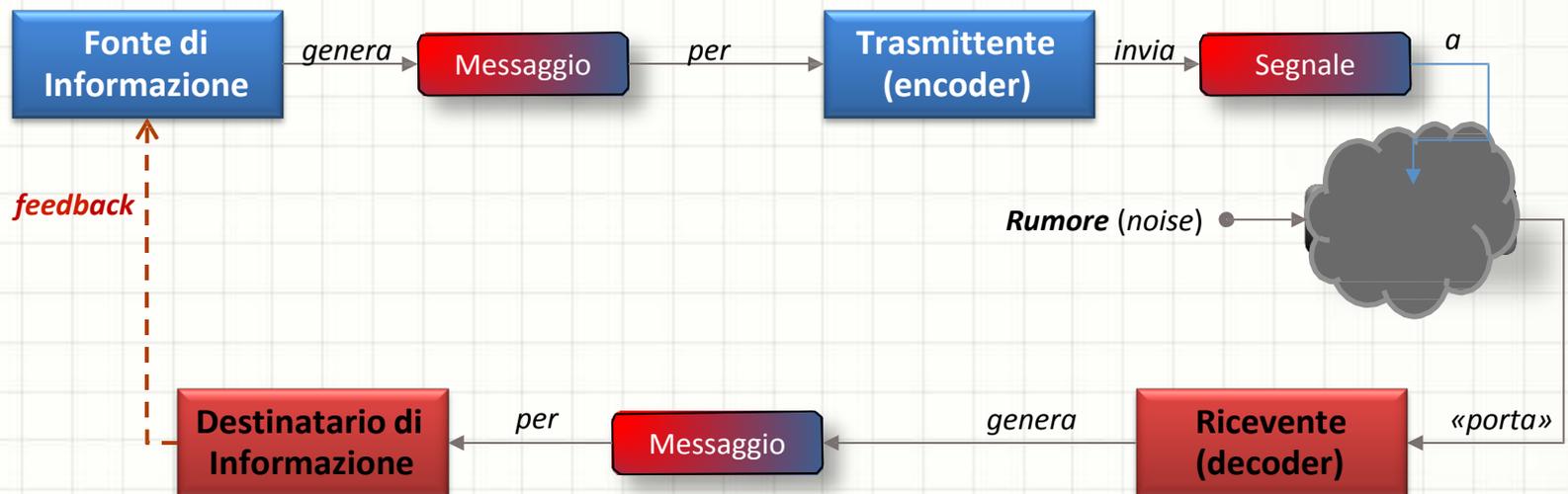


# ELEMENTI BASE DELLA COMUNICAZIONE DIGITALE

## *teoria matematica della comunicazione*

- **Informazione** di partenza (*crea il messaggio*)
- **Individuo** che, ricevute le informazioni, le traduce in messaggio da trasmettere lungo il canale
- **Canale** (*mezzo di trasmissione del segnale e che provvede a trasmetterlo a destinazione*)
- **Ricevitore** (*riceve il segnale trasmesso lungo in canale e provvede a decodificarlo*)
- **Destinatario** (*persona o macchina*), che riceve il messaggio e ne comprende il significato

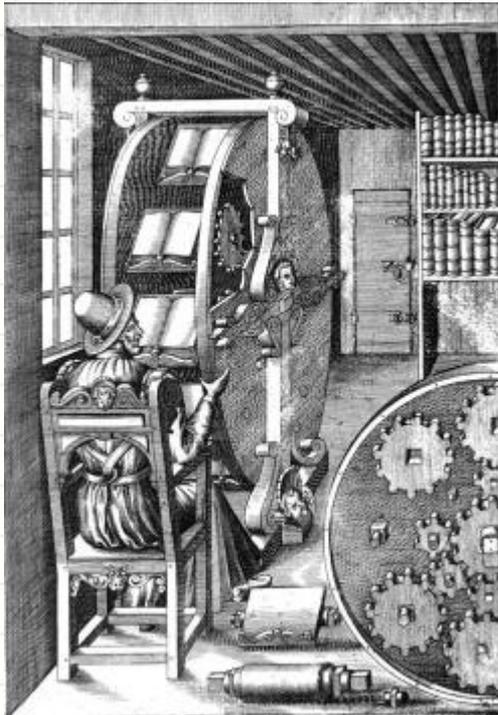


# IPERTESTO

storia di un metodo di strutturazione

1531

**Agostino Ramelli**



Bookwheel,  
Agostino Ramelli's

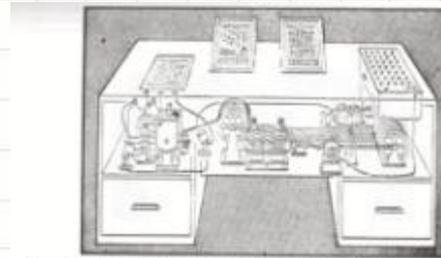
«Le diverse et artificiose m



WIKIPEDIA  
The Free Encyclopedia

1945

**Vannevar Bush**



Sketches of the desk would actually bring film and material on any subject to the operator's fingertips. Working mechanism showing various magnetic superimposition that by code readers. An IBM 6-2 desk feature which memorizes photographic original notes, patterns and letters. Then they trace in the desk on future reference. © 1945, p. 123.

**As We May Think** ("Come potremmo pensare"), articolo Atlantic Monthly, luglio 1945

Riflessione su un sistema ipertestuale



WIKIPEDIA  
The Free Encyclopedia

1960

**Ted Nelson**

Progetto **Xanadu**, primo progetto di **IPERTESTO**.

Rete di computer con interfaccia utente semplice

- Computer Lib/Dream Machines (1974)
- Literary Machines (1981)

«Un'interfaccia utente dovrebbe essere così semplice da poter essere compresa, in caso di emergenza, nel giro di dieci secondi da un principiante»



WIKIPEDIA  
The Free Encyclopedia

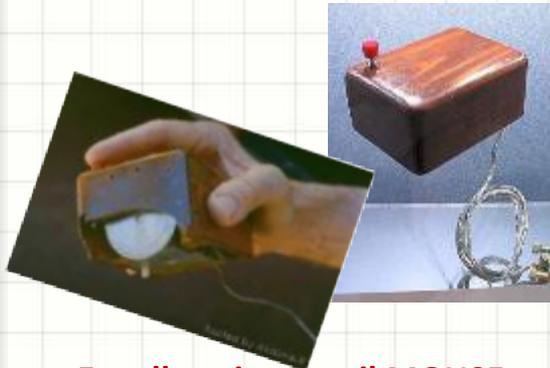
# IPERTESTO

## storia di un metodo di strutturazione

1960

**Ted Nelson - Douglas Engelbart**

Studiano e producono testi ispirati dai concetti di Bush



**Engelbart inventa il MOUSE**  
(con [William 'Bill' K. English](#))

9 dicembre 1968, San Francisco, Douglas Engelbart presenta per la prima volta il mouse per computer



1965

**Ted Nelson**

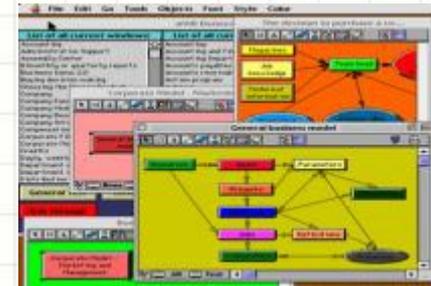
Introduce per la [prima volta](#) il termine **hypertext** (testo multidimensionale, dal prefisso greco «**υπερ-**», **sopra o oltre**), come «qualsiasi sistema di scrittura non lineare che implichi applicazioni informatiche»

«L'HTML è esattamente ciò che volevamo evitare. Collegamenti rotti, collegamenti che portano solo avanti, non puoi risalire alla fonte delle citazioni, non c'è una gestione delle versioni, non c'è una gestione dei permessi.»

1987

**Bill Atkinson**

Nasce **HyperTalk**, realizzato alla **Apple** (ideato da Atkinson)



«Sistema di gestione di grandi masse di testo e immagini, con un linguaggio di programmazione ipertestuale»



# IPERTESTO

## IL WEB

1980

**Tim Berners Lee  
con Robert Cailliau  
(il WEB)**

1989



1993

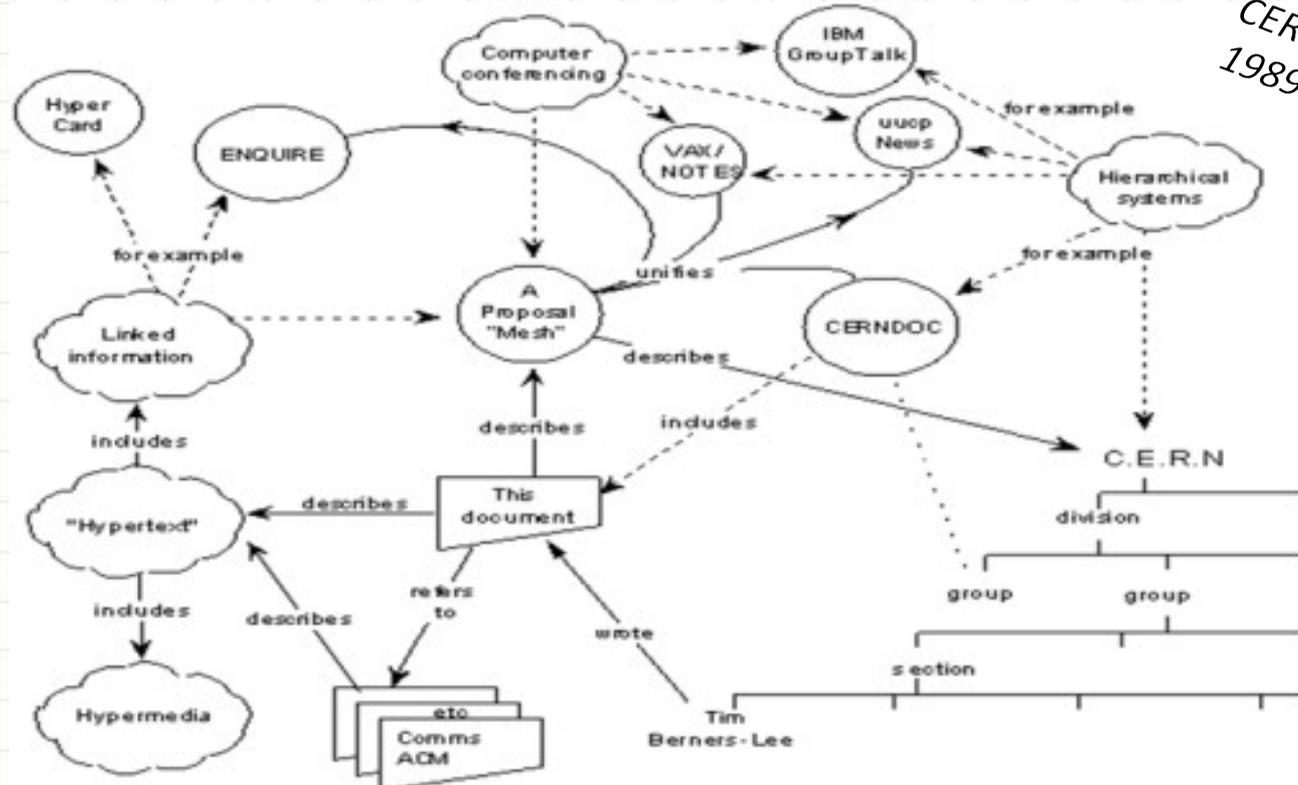
**Intervista TG1**

1994

**Al MIT  
fonda il W3C**

*CERN, implementa un software a uso Enquire  
base concettuale del futuro World Wide Web*

*Proposta Mash  
CERN - Marzo  
1989 (WWW)*

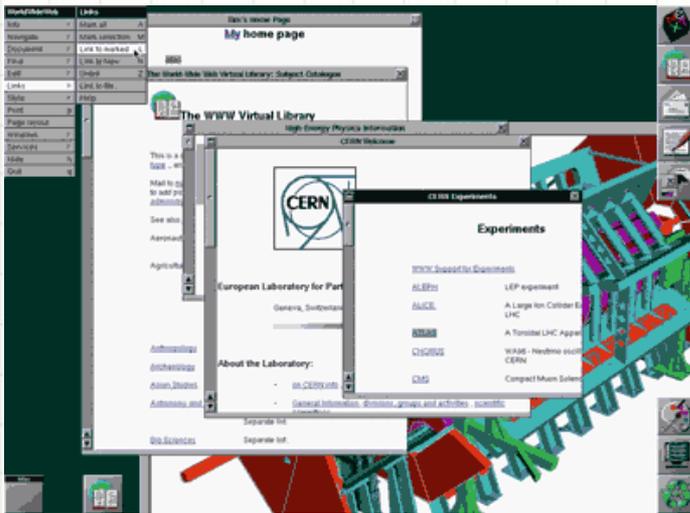


# IPERTESTO

## II WEB

6 agosto 1991

**Tim Berners Lee**  
**mette on line il primo sito**  
<http://info.cern.ch/>



1993

**I server noti passano da 500 a 10.000**

1994

2012

**Circa 908.586.000 server**  
**Google usa circa 900.000 server**

