

OggiSTI & progetto didattico: obiettivi, strumenti, linee guida

Storia dell'Informatica
a.a. 2019/20

- Oggi nella storia dell'informatica
 - Un almanacco web
 - Storia dell'informatica
- Progetto
 - Tirocinio + tesi
 - Informatica Umanistica
- Linee guida
 - Per i redattori
 - Per i riferimenti



- Raccontare la storia dell'informatica per eventi quotidiani
- L'espedito dell'almanacco cattura l'attenzione suscitando curiosità per ciò che accade oggi
- Presentare un evento con sufficiente dettaglio pur mantenendo la narrazione contenuta

- Informativo e breve
 - 140 battute, meglio 70
 - 2 righe, occhio al br
- Da evitare
 - Enfasi
 - Lunghezza
 - Interpretabilità
- Forme ricorrenti
 - *Annunciato, presentato, commercializzato...*



6

dicembre

Cerca un evento

OggiSTI: l'idea

Come collaborare

Linee guida per i redattori

Linee guida per i riferimenti

1985

34 anni fa




Fondata la PIXAR

Fondata a partire da una divisione della Lucasfilm, la Pixar è considerata l'azienda apripista per l'uso della grafica digitale nella produzione cinematografica. Dal 2006 la Pixar è parte del gruppo Disney.

- Completa
 - Giorno, mese e anno
- Evento interessante
 - Epocale, meglio
 - Secondario, ma significativo
 - Evitare la cronaca!



 Cerca un evento

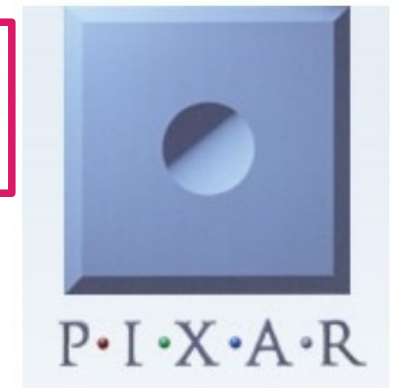
OggiSTI: l'idea

Come collaborare

[Linee guida per i redattori](#)

[Linee guida per i riferimenti](#)

Fondata la PIXAR



Fondata a partire da una divisione della Lucasfilm, la Pixar è considerata l'azienda apripista per l'uso della grafica digitale nella produzione cinematografica. Dal 2006 la Pixar è parte del gruppo Disney.

- Deve attirare ma...
 - Seria, pertinente
 - Fonte o documento

- Didascalia

- Descrizione e fonte dell'immagine

- Formato

- .jpg o .png
- 16:9, 3:2, 4:3, quadrata extrema ratio (lavorarci!)



6

dicembre

Cerca un evento

OggiSTI: l'idea

Come collaborare

Linee guida per i redattori

Linee guida per i riferimenti

Fondata la PIXAR

1985

34 anni fa



Fondata a partire da una divisione della Lucasfilm, la Pixar è considerata l'azienda apripista per l'uso della grafica digitale nella produzione cinematografica. Dal 2006 la Pixar è parte del gruppo Disney.

□ Introduzione

- Riepilogo
- Di lettura immediata
- Completa
- Non ripetere il titolo
- Usabile da sola (FB)

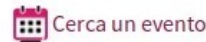
□ Dimensione

- Circa 30 parole



6

dicembre



OggiSTI: l'idea

Come collaborare

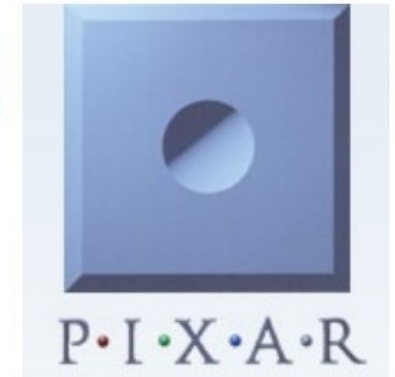
Linee guida per i redattori

Linee guida per i riferimenti

Fondata la PIXAR

1985

34 anni fa



Fondata a partire da una divisione della Lucasfilm, la Pixar è considerata l'azienda apripista per l'uso della grafica digitale nella produzione cinematografica. Dal 2006 la Pixar è parte del gruppo Disney.

- Contenuto centrale
 - Le 5 W del giornalismo
 - Usata con quella breve
- Dimensione
 - Circa 150 parole

Douglas Johnson trasformò la divisione della Lucasfilm Ltd. dedicata alla computer grafica in un'azienda indipendente, la PIXAR Inc. L'operazione facilitò la successiva acquisizione da parte di Steve Jobs che investì nel progetto 10 milioni di dollari.

Erano stati John Lasseter e Ed Catmull a intuire che la computer grafica poteva essere resa qualcosa di più di una accurata ma fredda rappresentazione di solidi tridimensionali. Il loro contributo più rilevante fu la traduzione in algoritmi delle teorie fondamentali dell'animazione definite dagli storici animatori Disney, molte delle quali basate su interpretazioni fantasiose delle leggi fisiche. Nel 1984 Lasseter e il suo gruppo realizzarono un primo corto intitolato "Le avventure di André e Wally B." Il corto era poco più che una dimostrazione tecnica, ma è considerato il primo vero cartone prodotto al computer senza l'ausilio di tecniche tradizionali.

Nel 1986 il gruppo realizzò "Luxo Jr.", che ricevette una nomination agli Oscar come miglior cortometraggio d'animazione, premio che però arrivò soltanto nel 1988 con Tin Toy, quasi un precursore di Toy Story.

Fu proprio con *Toy Story* (1995), che la Pixar convinse tutti che l'animazione digitale non ha niente da invidiare a quella tradizionale: Lasseter vinse l'Oscar speciale per il "primo lungometraggio interamente animato al computer" e il film ottenne altre 3 nomination. Da allora la Pixar è una presenza costante tra le nomination della categoria, aggiudicandosi la maggior parte delle edizioni.

Riferimenti

"Articles of incorporation of Pixar, inc.". Dicembre 1985. California Secretary of State. Acceduto settembre 2019.

"Pixar = To make pictures". Pixar 2005. Acceduto via [Internet archive](#), agosto 2019.

Cignoni, Giovanni A. "Nine old men, Cray & Pixar". *Pagina Q*, 17 febbraio, 2014. Acceduto novembre 2017.

Evento redatto nell'ambito del progetto didattico del corso di *STI 2018/19*.

Redattori: F. Talarico
Revisori: G.A. Cignoni, N. Pratelli

- Tre tipi
 - La fonte autorevole della data (obbligatorio)
 - Approfondimenti e corresponsabilità
 - Contesto del progetto didattico

- Stile
 - Chicago manual of style

Douglas Johnson trasformò la divisione della Lucasfilm Ltd. dedicata alla computer grafica in un'azienda indipendente, la PIXAR Inc. L'operazione facilitò la successiva acquisizione da parte di Steve Jobs che investì nel progetto 10 milioni di dollari.

Erano stati John Lasseter e Ed Catmull a intuire che la computer grafica poteva essere resa qualcosa più di una accurata ma fredda rappresentazione di solidi tridimensionali. Il loro contributo più rilevante fu la traduzione in algoritmi delle teorie fondamentali dell'animazione definite dagli storici animatori Disney, molte delle quali basate su interpretazioni fantasiose delle leggi fisiche. Nel 1984 Lasseter e il suo gruppo realizzarono un primo corto intitolato "Le avventure di André e Wally B." Il corto era poco più che una dimostrazione tecnica, ma è considerato il primo vero cartone prodotto al computer senza l'ausilio di tecniche tradizionali.

Nel 1986 il gruppo realizzò "Luxo Jr.", che ricevette una nomination agli Oscar come miglior cortometraggio d'animazione, premio che però arrivò soltanto nel 1988 con Tin Toy, quasi un precursore di Toy Story.

Fu proprio con *Toy Story* (1995), che la Pixar convinse tutti che l'animazione digitale non ha niente da invidiare a quella tradizionale: Lasseter vinse l'Oscar speciale per il "primo lungometraggio interamente animato al computer" e il film ottenne altre 3 nomination. Da allora la Pixar è una presenza costante tra le nomination della categoria, aggiudicandosi la maggior parte delle edizioni.

Riferimenti

"Articles of incorporation of Pixar, inc.". Dicembre 1985. California Secretary of State. Acceduto settembre 2019.

"Pixar = To make pictures". Pixar 2005. Acceduto via [Internet archive](#), agosto 2019.

Cignoni, Giovanni A. "Nine old men, Cray & Pixar". *Pagina Q*, 17 febbraio, 2014. Acceduto novembre 2017.

Evento redatto nell'ambito del progetto didattico del corso di *STI 2018/19*.

Redattori: F. Talarico

Revisori: G.A. Cignoni, N. Pratelli

□ Redattore

- Propone
- Scrive e modifica
- Sottopone

□ Revisore

- Rilegge e approva (o no)
- 2 revisori diversi
- Richieste di revisione motivate (discusse)

Douglas Johnson trasformò la divisione della Lucasfilm Ltd. dedicata alla computer grafica in un'azienda indipendente, la PIXAR Inc. L'operazione facilitò la successiva acquisizione da parte di Steve Jobs che investì nel progetto 10 milioni di dollari.

Erano stati John Lasseter e Ed Catmull a intuire che la computer grafica poteva essere resa qualcosa più di una accurata ma fredda rappresentazione di solidi tridimensionali. Il loro contributo più rilevante fu la traduzione in algoritmi delle teorie fondamentali dell'animazione definite dagli storici animatori Disney, molte delle quali basate su interpretazioni fantasiose delle leggi fisiche. Nel 1984 Lasseter e il suo gruppo realizzarono un primo corto intitolato "Le avventure di André e Wally B." Il corto era poco più che una dimostrazione tecnica, ma è considerato il primo vero cartone prodotto al computer senza l'ausilio di tecniche tradizionali.

Nel 1986 il gruppo realizzò "Luxo Jr.", che ricevette una nomination agli Oscar come miglior cortometraggio d'animazione, premio che però arrivò soltanto nel 1988 con Tin Toy, quasi un precursore di Toy Story.

Fu proprio con *Toy Story* (1995), che la Pixar convinse tutti che l'animazione digitale non ha niente da invidiare a quella tradizionale: Lasseter vinse l'Oscar speciale per il "primo lungometraggio interamente animato al computer" e il film ottenne altre 3 nomination. Da allora la Pixar è una presenza costante tra le nomination della categoria, aggiudicandosi la maggior parte delle edizioni.

Riferimenti

"Articles of incorporation of Pixar, inc.". Dicembre 1985. California Secretary of State. Acceduto settembre 2019.

"Pixar = To make pictures". Pixar 2005. Acceduto via [Internet archive](#), agosto 2019.

Cignoni, Giovanni A. "Nine old men, Cray & Pixar". *Pagina Q*, 17 febbraio, 2014. Acceduto novembre 2017.

Evento redatto nell'ambito del progetto didattico del corso di *STI 2018/19*.

Redattori: F. Talarico
Revisori: G.A. Cignoni, N. Pratelli

- Per chiedere di partecipare al progetto e ottenere le credenziali di accesso a OggiSTI scrivi a:

nicolo.pratelli@progettohmr.it
(cc: giovanni.cignoni@di.unipi.it)



- Nome e cognome,
una tua breve presentazione personale,
il motivo del tuo interesse per OggiSTI

- G.A. Cignoni, N. Pratelli,
“Raccontare la storia dell’informatica
giorno per giorno”, intervento a *Metti la Storia
al lavoro - II Conferenza Italiana di Public
History*, Pisa, 11-15 giugno 2018
- N. Pratelli, “Un’applicazione web: Oggi nella
storia dell’informatica”, relazione di laurea in
Informatica umanistica, Università di Pisa, 2017