

# 1.2

## la documentazione culturale online

---

DOCUMENTAZIONE BIBLIOGRAFICA, ARCHIVISTICA E DEI BENI CULTURALI

prof. PIERLUIGI FELICIATI

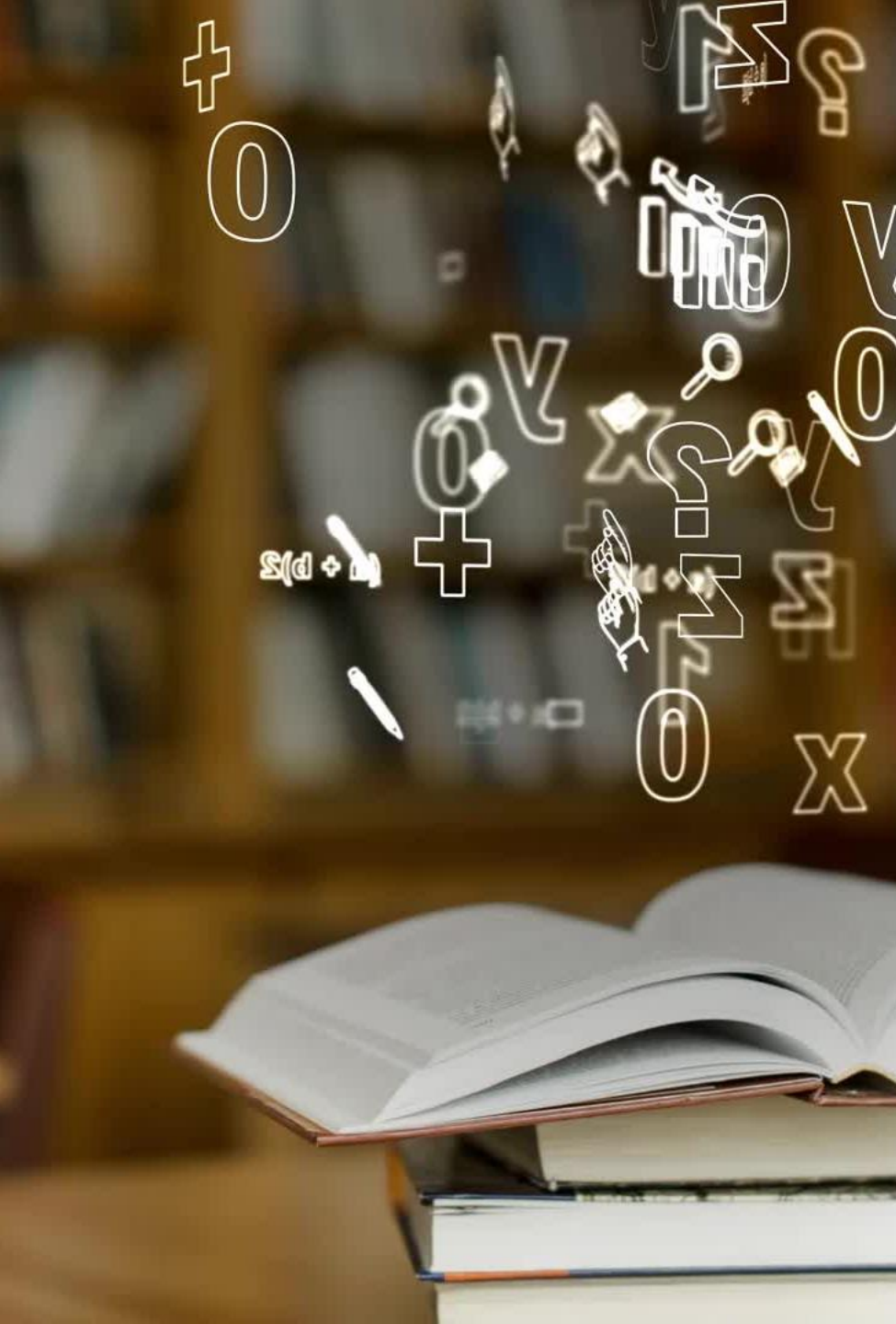
aa 2024/25

# Obiettivi e strumenti per comunicare beni culturali sul web

Il quinto principio di qualità del [manuale MINERVA](#) del 2004 affermava che un sito web culturale di qualità deve «selezionare, digitalizzare, indicizzare, presentare e controllare i contenuti per creare un sito Web efficace per tutti gli utenti» .

Le **presentazioni di contenuti culturali** realizzate in digitale e destinate al web assumono sempre più spesso una **rilevanza istituzionale** e un forte **profilo pubblico** per i servizi di musei, archivi, biblioteche e istituzioni culturali.

Una **mostra digitale** non sostituisce una mostra reale, come un **catalogo digitale** non completa la tutela e un **inventario d'archivio online** non soddisfa tutti gli utenti, ma tutti questi hanno il vantaggio di essere disponibili **senza tempo e senza luogo, per tutti** (prima, durante e dopo la fruizione reale, se possibile, o comunque pronti in caso di emergenza).



# l'utente del web culturale

---

Sempre secondo il *Manuale MINERVA*, l'**utente del web culturale** è:

[...] colui, professionista o no, specialista o no, che utilizza in modo casuale, saltuario, finalizzato, sistematico l'applicazione web culturale pubblica.

Egli è portatore di esigenze estremamente variabili che dipendono sia dal proprio profilo culturale, sia dalle proprie aspirazioni di crescita culturale, sia infine dalle proprie curiosità, anche momentanee.

# Edificare informazione

L'architettura dell'informazione rappresenta lo spazio virtuale all'interno del quale si collocano i progetti di valorizzazione e diffusione della conoscenza che abbiano come obiettivo quello di mettere in relazione utenti, contesti e contenuti, anche con finalità di business, attraverso un sistema o un'applicazione informatica.



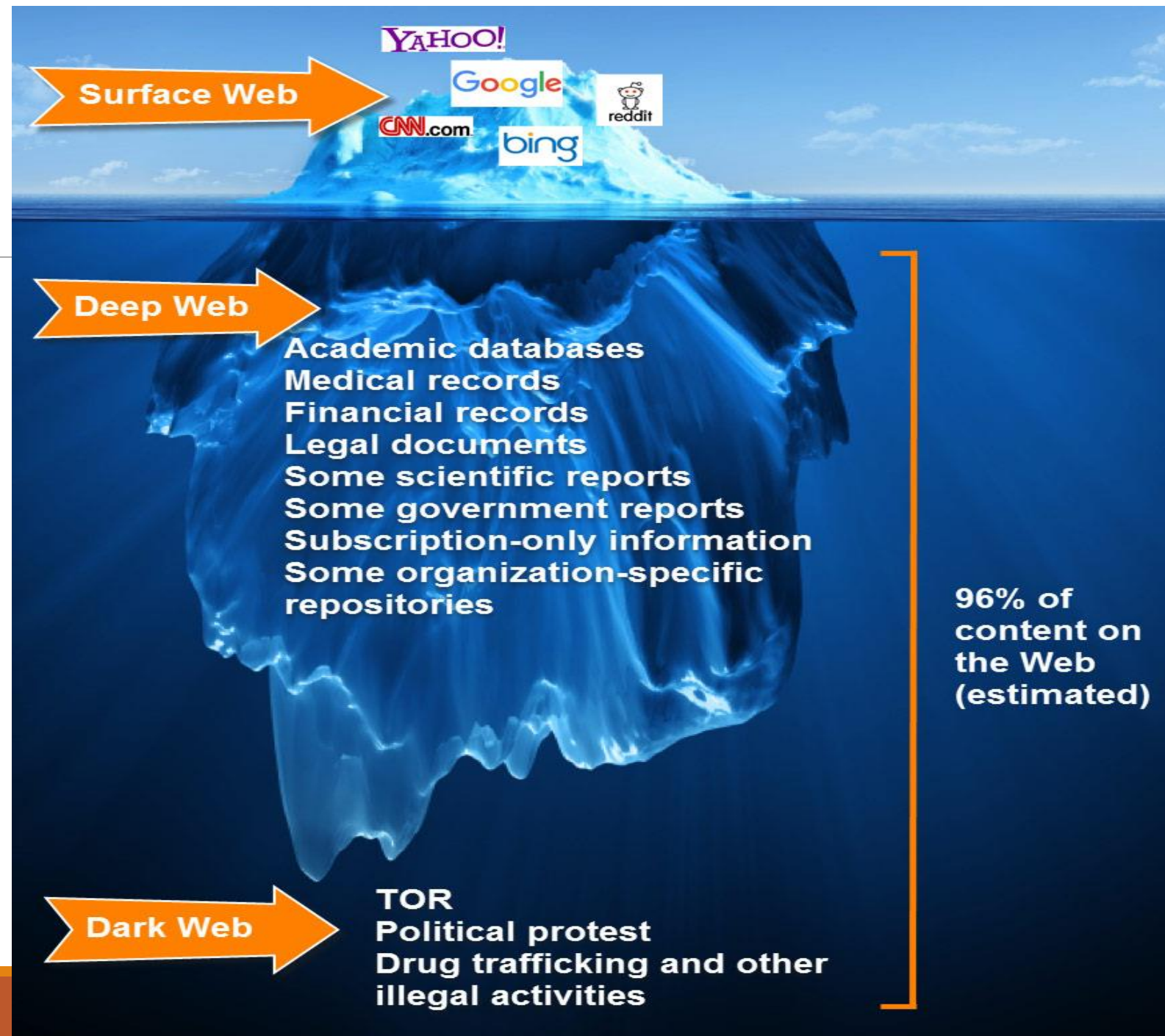
Ogni **presentazione di contenuti virtuale** dovrà poggiare su un'**architettura** (dal termine inglese *information architecture*), che costituisce la **struttura organizzativa logica e semantica** delle informazioni, dei contenuti, dei processi e delle funzionalità del progetto.

**L'architettura delle informazioni** è il cuore di un qualsiasi progetto di *interaction design*. Integrando informazioni e processi, svolge un ruolo chiave nel definire il reale grado di fruibilità e di usabilità da parte dell'utente finale. Comprende **l'analisi, la scelta e la progettazione degli strumenti tecnici e culturali per l'organizzazione, la catalogazione, la ricerca, la navigazione e la presentazione di contenuti e dati.**

Surface web  
(siti web html)

Deep web  
(database inaccessibili senza  
query umane)

e dark web (criptato)





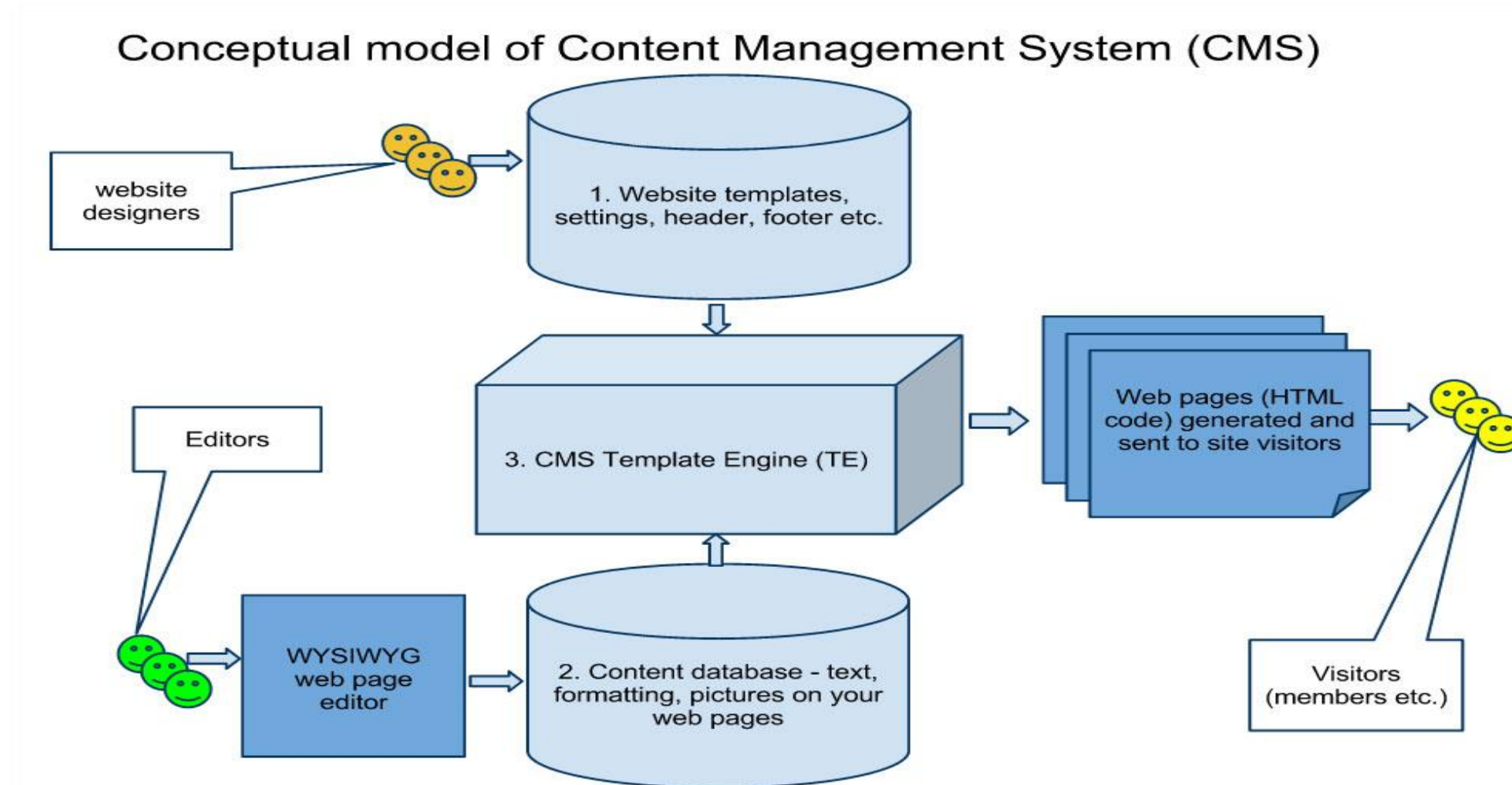
# Cosa è un database (in 1 slide)

un **database** è una **raccolta di dati permanenti, gestita da un elaboratore** e suddivisa in:

- **Metadati o schema:** definizioni che ci dicono quali regole valgono sui dati, quali valori possono essere validi (vincoli di integrità), come i dati sono strutturati e collegati tra loro. Lo schema può cambiare nel tempo, non ha alcun vincolo con i programmi che accedono al database e deve essere definito prima dei dati.
- **Dati:** rappresentazione (astrazione) dei fatti, ma può anche includere previsioni, supposizioni ed ipotesi conformi ai Metadati (o schema).

I dati sono organizzati in **insiemi omogenei** (stessa struttura) e sono collegabili con altri insiemi. Il **modello dei dati** è un insieme di astrazioni che descrivono le associazioni tra i dati.

# Dai contenuti strutturati al sito web: i CMS

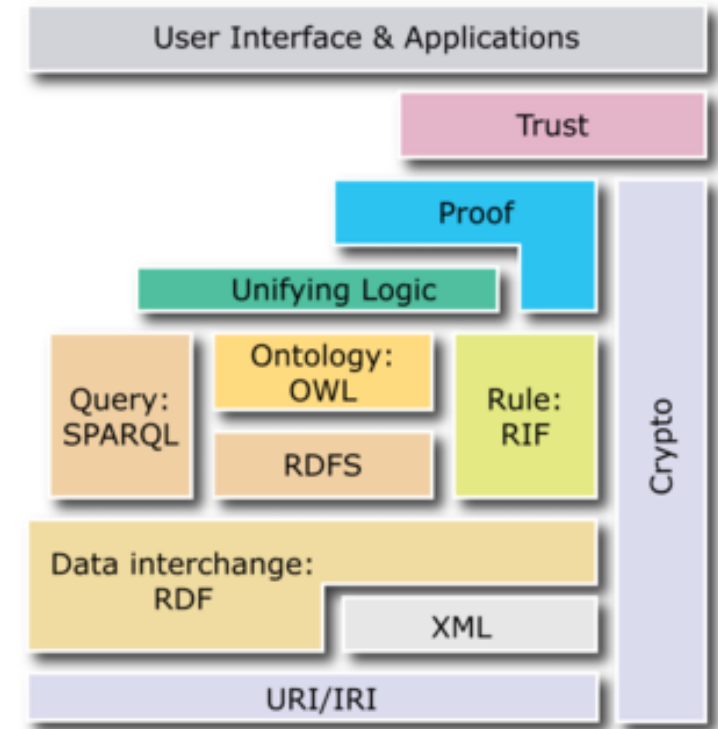


# Il web da arcipelago di pagine a galassia di dati

Il Web delle origini è cambiato: non è più una rete fatta di isole/siti separati e indipendenti, al massimo *linkati*, ma **una galassia**.

Ogni oggetto di informazione testuale e multimediale (un post, un'immagine, una news, una scheda scientifica, un articolo) agisce in modo indipendente, dinamico, è usabile e ri-usabile, condiviso, visibile potenzialmente ovunque. L'*infosfera* è una galassia di oggetti digitali.

Questo fenomeno mette in crisi l'idea originaria del sito auto-sufficiente e l'originale idea di uso/fruizione univoca: si attiva infatti un ciclo di vita della conoscenza aperto, senza punti di arrivo, non più *utenti finali* ma comunità complesse e dinamiche che creano, interagiscono, arricchiscono e modificano contenuti.



I livelli del Web 3.0



## Oltre il sito web: il web 3.0 o web of data

---

Alla fine, fin dalle sue origini, il Web è un immenso catalogo di **informazioni multimediali**, con strumenti molto potenti per navigare, cercare, usare e riusare le risorse.

Convive però con le risorse informative una quantità ancora maggiore di **dati**, molto spesso non direttamente accessibili (**deep web**).

La **differenza tra un dato e un'informazione** in ambiente di rete consiste soprattutto su **chi e cosa possono farne qualcosa**: i primi sono soprattutto per i software, le seconde per gli utenti umani.

La sfida attuale è affiancare alle informazioni un **Web of data**, che strutturi le informazioni in modo da renderle dati *comprensibili* anche ai software e **le porti in superficie per renderle ricercabili**.

# Oltre il sito web: il Web 3.0

---

Il **Semantic Web** (Web 3.0) si basa su una architettura a livelli e l'intera comunità scientifica sta investendo molte energie per implementarlo

<http://www.semanticweb.org/>

La sfida del semantic web è fornire **un linguaggio e degli strumenti** per esprimere dati e regole per ragionare sui dati, con la condivisione aperta e decodificabile di qualunque sistema di rappresentazione della conoscenza. I pilastri sono:

- **XML** (con *namespace* e XMLS - *xmlschema*) consente di dare alle risorse informative una **struttura esplicita e decodificabile**.
- **RDF**, uno schema XML, si usa per **esprimere il *significato***, asserendo cioè che alcuni particolari entità hanno delle proprietà (p.es. essere *autore-di*, *costruito-da*, *nato-il...*) collegate in modo significativo con altre entità.

# Oltre il sito web: le ontologie

---

Un componente necessario per il web semantico, oltre a XML e RDF è l'**Ontology Vocabulary** (*livello ontologico*), inteso come il contenitore che definisce in modo formale le **relazioni significanti fra i termini**, le proprietà semantiche, insomma.

Il linguaggio definito dal W3C per scrivere ontologie strutturate, in architettura web, è **OWL** (Ontology Web Language).

Le ontologie devono rappresentare solo **un dominio di conoscenza definito** ed è preferibile che siano connesse tra di loro tramite **core ontologies**, di livello più generale.

# Oltre il sito web: ontologie culturali

---

**CIDOC-CRM** <http://cidoc.ics.forth.gr/index.html> (CIDOC Conceptual Reference Model)

Un prodotto del Committee on Documentation of the International Council of Museums , **un' ontologia** di 81 classi e 132 **proprietà per il contesto artistico e culturale.**

Accettato dall'ISO nel settembre 2000, ora è ISO/CD 21127:2006 “*Reference ontology for the interchange of cultural heritage information*”

Una guida intellettuale per creare schemi, formati, profili; un linguaggio per analizzare e integrare fonti preesistenti di informazione.

Insomma, CIDOC-CRM **identifica elementi con lo stesso significato**

# Nuova forma alle risorse: i Linked Open data

---

I dati, se isolati, hanno poco valore, lo abbiamo detto. Il loro valore aumenta quando **uno o più *dataset*** aperti, prodotti e pubblicati in modo indipendente e da soggetti diversi, offrono la possibilità di essere integrati e interrogati tra di loro in modo da creare nuova conoscenza condivisa.

Per riuscirci è necessario rispettare alcune regole base:

I *dataset* devono necessariamente essere pubblicati in maniera **aperta e raggiungibile**.

I dati devono essere **strutturati secondo un formato standard** riconoscibile e interpretabile dal calcolatore (RDF, RDF/XML, ...).

Utilizzo di **URI univoci** per la definizione delle risorse.



# i LOD - Linked Open data

---

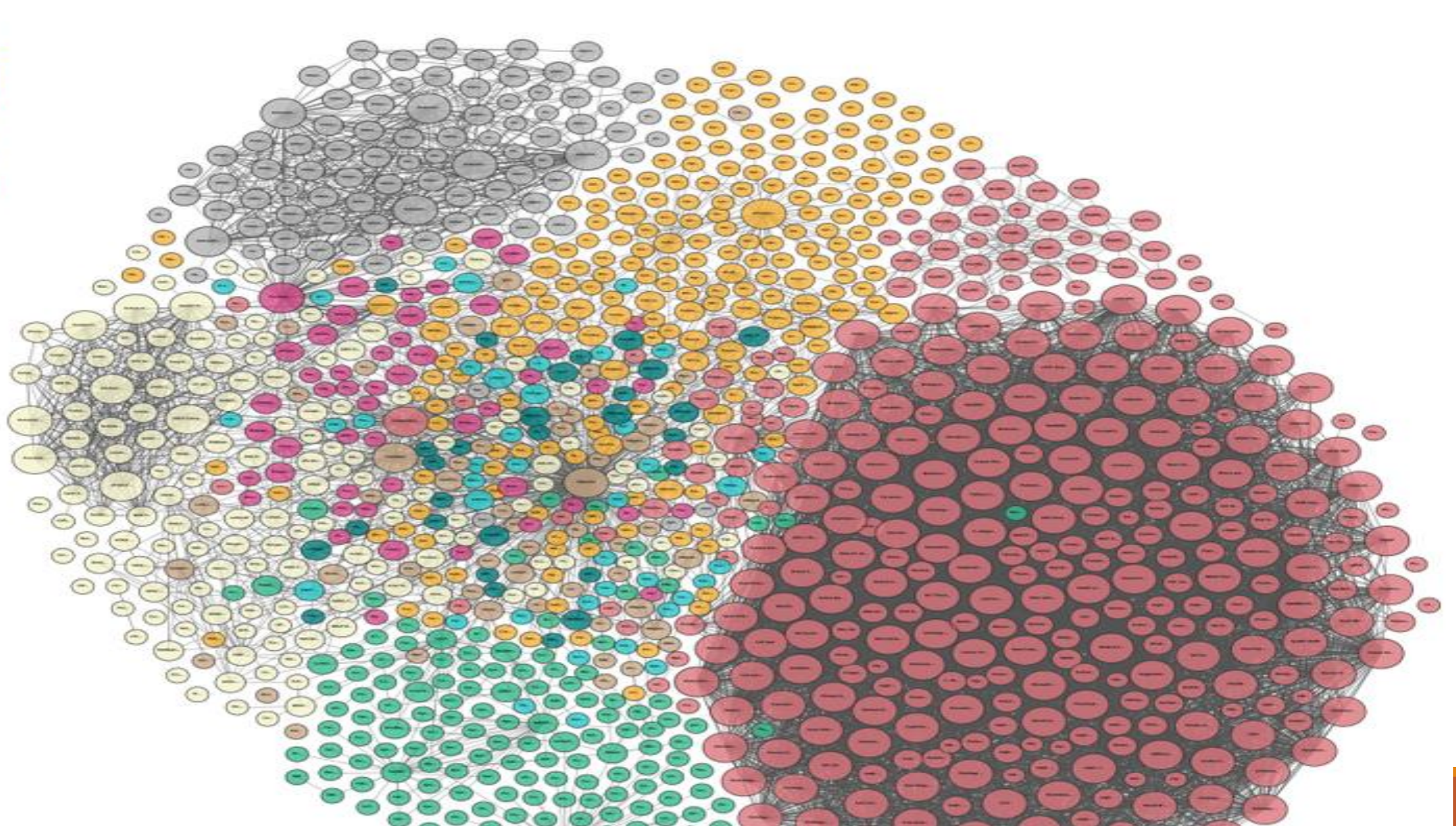
Linked Open Data= buone pratiche per pubblicare e collegare dati strutturati sul Web (Tim Berners Lee)

Attraverso i LOD è possibile pubblicare sul Web i dati in una **modalità leggibile e interpretabile da una macchina**, il cui significato è definito da una stringa di parole e marcatori ('tripla') per contribuire al reticolo di dati collegati appartenenti a un dominio e al tempo stesso collegabili ad altri *dataset* di altri domini nel Web.

Si costruisce così una **rete di dati globale**, i cui contenuti possono essere **scambiati e interpretati dalle macchine**, la base del Web semantico

L'obiettivo è creare dati che siano *del Web* e non solo *sul Web*

# La nuvola dei Linked Open Data



# Il catalogo è un database

---

Il **catalogo online** è una *collezione* di rappresentazioni standardizzate di oggetti bibliografici e dei loro contesti.

Tipicamente, nel Web, assume la forma di una **banca dati**, *nascondendo* le rappresentazioni dietro alla mediazione di una *query* (da compiere nel *deep web*), attraverso un OPAC (*Online Public Access Catalog*), e a scelte grafiche per rendere i risultati usabili (e talvolta anche **riusabili**, ad esempio per le nostre bibliografie, vedi Zotero).

Il catalogo digitale può assumere anche la forma di **set di dati**, disponibile indirettamente e solo per le macchine (*open data*)



# Biblioteca digitale

---

## Cosa è una biblioteca digitale (digital library)?

- una biblioteca immateriale, in cui vengono conservati e resi disponibili esclusivamente **documenti digitali**, siano essi nativi digitali o convertiti da originali cartacei, gestiti e catalogati elettronicamente (Metitieri, Ridi 2003).
- Uno spazio in cui mettere insieme **collezione, servizi e persone** a supporto dell'intero ciclo di vita della creazione, uso, conservazione di dati, informazione e conoscenza *Santa Fe Planning Workshop on Distributed Knowledge Work Environments: Digital Libraries* , 1997
- Le biblioteche digitali sono conversazioni **Manifesto AIB sulle biblioteche digitali**, <http://www.aib.it/aib/cg/gbdigd05a.htm3>

# Biblioteca digitale e catalogo

---

Se assumiamo le definizioni di **Digital Library** (*servizio + utenti + risorse*) viste prima, dovremmo includere però anche gli le bibliografie sul Web, i cataloghi di oggetti culturali, i sistemi archivistici, gli "archivi digitali", addirittura **tutti i buoni siti web interattivi...**

Una distinzione utile può essere se il servizio include:

- **una collezione di oggetti digitali** (riproduzioni o no) **autoconsistenti**, oltre alle loro rappresentazioni/descrizioni (**è una Digital Library!**)
- **solo rappresentazioni/descrizioni** (come un OPAC o una bibliografia, che rinvia a risorse digitali esterne) **è un catalogo!**

# I portali culturali

Nell'ultimi decenni si è assistito ad una vera e propria rivoluzione nel campo dello scambio e della diffusione delle informazioni. Al fine di strutturare in maniera comprensibile il flusso di dati inseriti – spesso non contestualizzati – è nata l'idea del **portale culturale**.

Il portale è stato definito come un **prodotto on-line** che svolge la funzione di punto privilegiato di accesso al Web per gli utenti e che fornisce loro risorse informative, servizi di comunicazione personale e strumenti con cui localizzare e raggiungere i contenuti e i servizi on-line di cui hanno comunemente bisogno.

Un portale **aggrega contenuti ridotti**, sulla base di un **modello di metadati condiviso**, per **aggiungere servizi** rispetto a quelli offerti dai *content provider*, fornitori di contenuti (oppure è uno spreco).

# I portali culturali: Europeana

---



Europeana è il **portale culturale europeo** che riunisce contributi già digitalizzati da diverse istituzioni dei 28 paesi membri dell'Unione Europea in 30 lingue. La sua dotazione include libri, film, dipinti, giornali, risorse sonore, mappe, manoscritti ed archivi. La logica è quella di Culturaitalia: pubblicare metadati sintetici, anteprime dei contenuti e rinvio alla fonte. **Non è una biblioteca digitale, quindi!**

Europeana è un progetto della Commissione Europea ed ha l'intento di convergere verso un **modello digitale di rappresentazione della ricca diversità culturale** dell'Europa (cfr. le dichiarazioni di Manuel Barroso sul portale: ponte fra "le tecnologie della comunicazione e il nostro ricco patrimonio culturale").



# Europeana: come funziona?



I diversi *content providers* (istituti culturali, database, altri portali, etc.) **espongono i metadati** relativi ai propri contenuti esportandoli dai propri database e adattandoli al *metadata model* di Europeana, che li raccoglie e pubblica.

Ogni **scheda** contiene così un link al sito di origine, così che gli utenti possano approfondire ciò che trovano nel portale andando alla fonte.

Il problema principale è che le fonti sono talvolta altri progetti quindi i contesti culturali si possono perdere

# I portali culturali: CulturaItalia



CulturaItalia è un portale promosso dal Mibact-ICCU.

Mira all'aggregazione e alla diffusione in rete di oggetti culturali digitalizzati provenienti dal patrimonio culturale italiano.

Offre agli utenti diversi contenuti redazionali (itinerari tematici, articoli, focus, eventi, rubriche) che valorizzano l'ampio **catalogo di metadati descrittivi** messi a disposizione da diversi enti di interesse culturale come, ad esempio, tutte le opere digitalizzate di archivi e collezioni private, l'OPAC SBN e le banche dati regionali.

Scopo di **CulturaItalia** è dunque quello di consentire una maggiore fruibilità delle **risorse culturali digitali online**, favorendo promozione del patrimonio italiano e il turismo culturale; mira inoltre ad una valorizzazione in chiave europea, stimolando di fatto i diversi enti portatori di interesse.

**Culturaitalia** è partito dai risultati raggiunti dall'attività di due grandi progetti europei:

## **MINERVA**

a cui hanno fatto seguito due estensioni denominate MINERVAPlus e MINERVAeC, e **MICHAEL** (*Multilingual Inventory of Cultural Heritage in Europe*), con la sua estensione *MICHAELPlus*.

Il portale **permette l'adesione** attraverso differenti canali di immissione: i contenuti delle banche dati possono essere messi a disposizione attraverso i ***feed RSS, un formato per la distribuzione di contenuti web***; più precisamente si tratta di uno scambio di file con estensione XML che rende possibile il trasferimento dei contenuti. È inoltre possibile segnalare le risorse digitali utilizzando la funzione **“segnala al portale”**, nonché comunicare con la redazione di Culturaitalia per l'invio di materiale redazionale o multimediale.

# Internet culturale



Il portale [Internet Culturale. Cataloghi e collezioni digitali delle biblioteche italiane](#), affidato all'Istituto centrale per il catalogo unico delle biblioteche italiane ICCU, nasce negli anni 2000 (ancora la legge speciale del 2003) per creare un accesso unico e integrato al patrimonio delle biblioteche italiane attraverso i Cataloghi e attraverso le Collezioni digitali delle biblioteche ([Biblioteca Digitale Italiana](#)).

«Obiettivo primario è promuovere la conoscenza del patrimonio bibliografico e documentario offrendo anche approfondimenti culturali sulle raccolte librerie attraverso risorse multimediali, dedicati alla cultura letteraria, scientifica, musicale. ecc.»; come aggregatore tematico italiano di contenuti digitali aspira ad accogliere i risultati di queste attività realizzate dalle biblioteche di qualunque tipo.

# La riproduzione digitale

---

La grande versatilità e potenza delle tecnologie digitali ci consente facilmente di produrre **versioni digitali di oggetti della realtà** (documenti, opere, libri...). Questa operazione si chiama **digitalizzazione**.

Non è pensabile però di **riprodurre tutto il reale** e neanche **solo tutti i beni culturali**, specie in un paese come l'Italia. Questo provocherebbe un rovesciamento pericoloso di funzione degli istituti culturali. Poi, sarebbe impossibile per la quantità di bcc e per lo sforzo che richiede creare copie che siano:

- **trovabili e identificabili** in rete
- dotate di **descrizioni/metadati corrette e comprensibili** che ne restituiscano i contesti (culturale, geografico, cronologico, relativo all'origine...) e ne permettano la ricerca in rete
- agilmente **elaborabili e riproducibili** con strumenti domestici.

## La riproduzione digitale: il PND

Le misure di ripristino e rinnovamento del patrimonio fisico culturale saranno accompagnate da un programma di digitalizzazione volto a virtualizzare con approccio standard e ispirato alle migliori pratiche internazionali il patrimonio culturale e turistico italiano.

In questo modo, da un lato si garantirà un accesso universale alle opere d'arte e dall'altro si abiliteranno iniziative di approfondimento e di divulgazione innovative. Verrà potenziata la piattaforma web centrale del turismo italiano che, su ispirazione delle migliori pratiche messe in atto da altri paesi, funga da volano per una comunicazione di qualità del patrimonio e dell'offerta del nostro Paese e da strumento di aggregazione delle informazioni e dei servizi necessari all'incontro della domanda-offerta del turismo in Italia.

Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), p.109



## La riproduzione digitale: il PND

Gli interventi sul patrimonio “fisico” saranno accompagnati da un importante sforzo per la digitalizzazione di quanto custodito in musei, archivi, biblioteche e luoghi della cultura, così da consentire a cittadini e operatori di settore di esplorare nuove forme di fruizione del patrimonio culturale e di avere un più semplice ed efficace rapporto con la pubblica amministrazione.

Una infrastruttura digitale nazionale raccoglierà, integrerà e conserverà le risorse digitali, rendendole disponibili per la fruizione pubblica attraverso piattaforme dedicate. Sarà inoltre sostenuta la creazione di nuovi contenuti culturali e lo sviluppo di servizi digitali ad alto valore aggiunto da parte di imprese culturali/creative e start-up innovative, con l’obiettivo finale di stimolare un’economia basata sulla circolazione della conoscenza.

Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), p.110

## La riproduzione digitale: il PND

Il PND – [Piano Nazionale di Digitalizzazione](#) – è il documento teso a creare il contesto strategico (intellettuale e professionale) di riferimento per la realizzazione degli obiettivi del PNRR relativamente all'investimento M1C3 1.1. “Strategie e piattaforme digitali per il patrimonio culturale”.

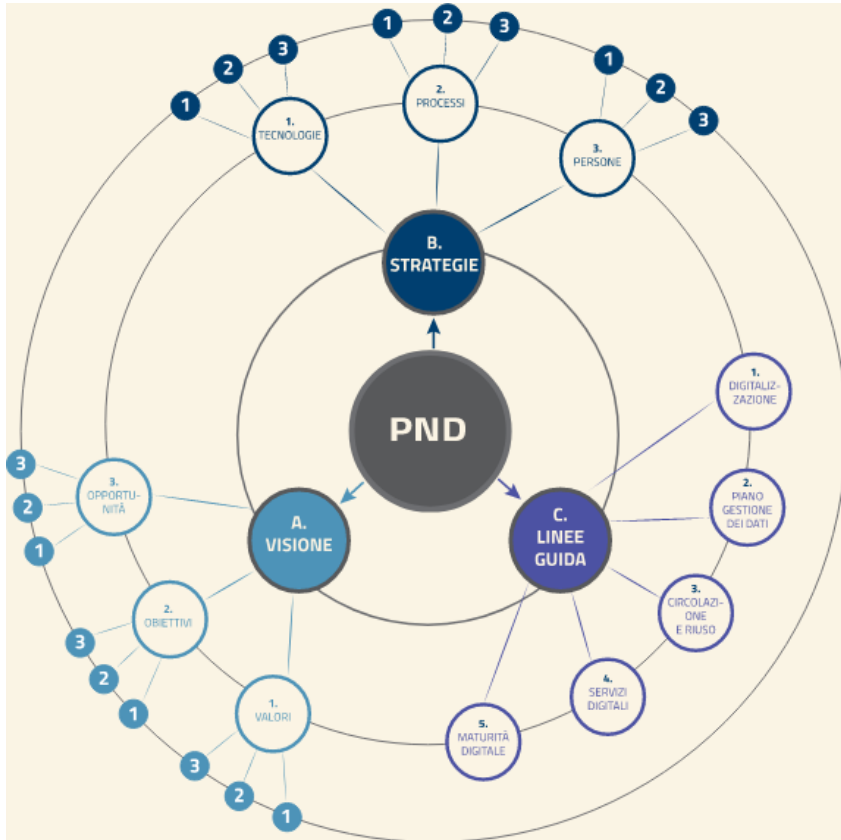
Il PND è stato redatto dall'Istituto centrale per la digitalizzazione del patrimoni culturale - Digita Library del Ministero della Cultura.

- 18 maggio 2022 rilascio bozza di consultazione
- 15 giugno 2022 chiusura della consultazione
- 30 giugno 2022 pubblicazione del PND

# La riproduzione digitale: il PND

Il PND si articola in tre sezioni:

1. **VISIONE:** dove si prefigura la trasformazione e le opportunità di cambiamento, indicando gli obiettivi a lungo termine
2. **STRATEGIA:** sezione nella quale si definisce il percorso per implementare e conseguire gli obiettivi
3. **LINEE GUIDA:** strumenti operativi che supportano la pianificazione e l'esecuzione delle attività legate alla digitalizzazione del patrimonio e alla trasformazione digitale dei luoghi e degli istituti della cultura



|                            |                                                          |                                       |                                                       |                                                        |
|----------------------------|----------------------------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| TRAIETTORIE DI CAMBIAMENTO | <b>TRAIETTORIA 1</b><br>Un patrimonio dai confini aperti | Contesti come paesaggi culturali      | Ampliare le forme di accesso al patrimonio culturale  | Estensione del patrimonio culturale per nuovi pubblici |
|                            | <b>TRAIETTORIA 2</b><br>Il digitale come ambiente        | Patrimonio culturale digitale         | Digitalizzare per operare una trasformazione digitale | Processi per il design di nuovi servizi                |
|                            | <b>TRAIETTORIA 3</b><br>Dagli oggetti alle relazioni     | Il capitale semantico delle relazioni | Abilitare ecosistemi interdipendenti                  | Modelli di conoscenza per nuove organizzazioni         |

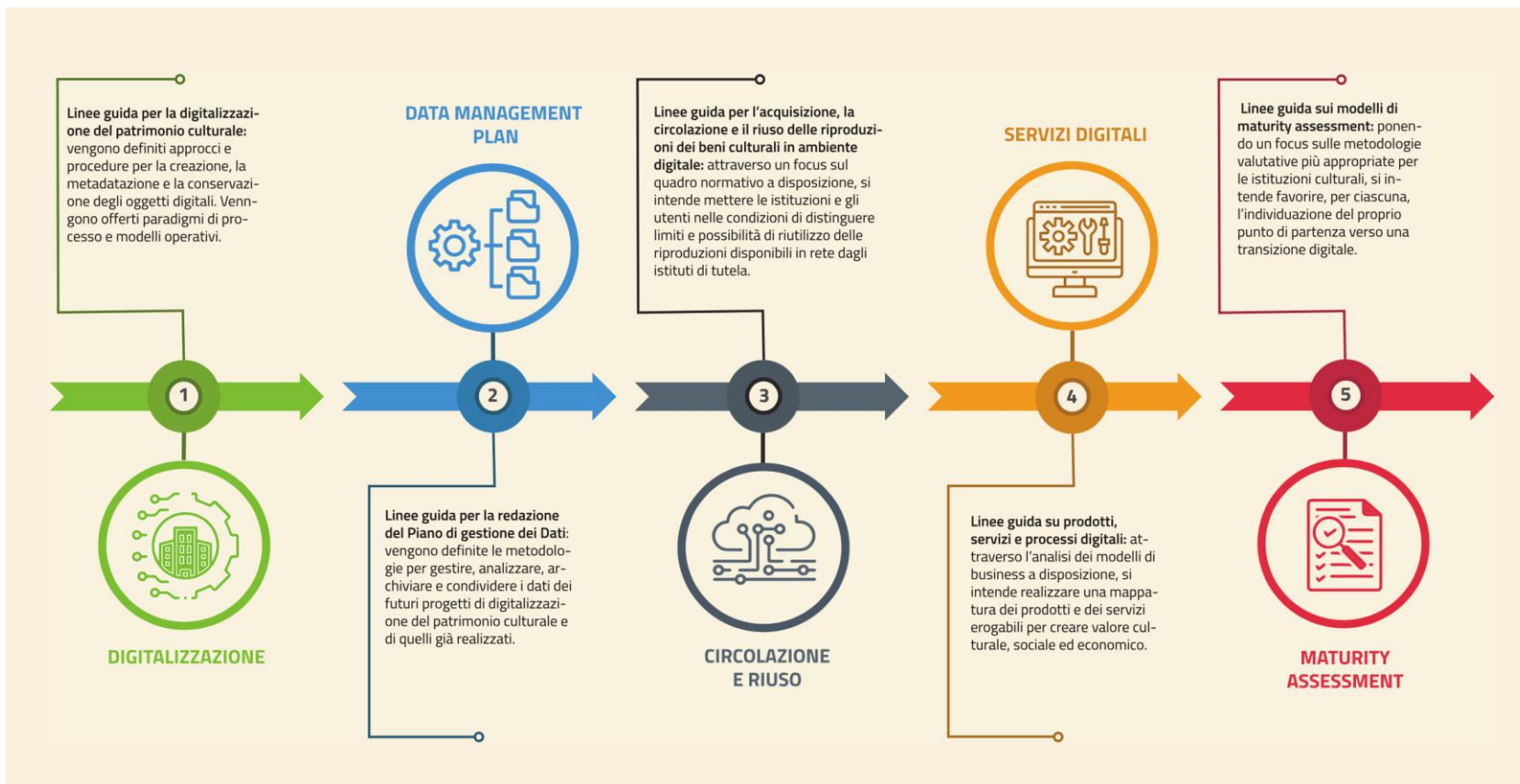
# La riproduzione digitale: il PND

# La riproduzione digitale: il PND

La seconda parte, STRATEGIA, è a sua volta divisa in tre parti:

1. Tecnologie abilitanti (Infrastruttura nazionale dei dati del patrimonio culturale, Sistema di certificazione dell'identità digitale dei beni culturali, user-centered design)
2. Processi (Digitalizzazione e ciclo di vita della risorsa digitale, Politiche di accesso e riuso, Design dei servizi e modelli per la creazione del valore)
3. Persone (Formazione e crescita delle competenze, Disseminazione culturale e condivisione sociale, Co-creazione e crowdsourcing)

la terza parte, **Linee guida**, è articolata così:



# La riproduzione digitale: il PND



# La riproduzione digitale: il PND

---

Sono previste: Linee guida per la digitalizzazione del patrimonio culturale

---

Linee guida per la redazione del piano di gestione dei dati

---

Linee guida per l'acquisizione, la circolazione e il riuso delle riproduzioni dei beni culturali in ambiente digitale

---

Linee guida per la classificazione di prodotti e servizi digitali, processi e modelli di gestione

---

Introduzione alla metodologia per la valutazione della maturità digitale degli istituti culturali

---

# La riproduzione digitale: il PND

---

Per concludere:

---

Nei prossimi anni saranno disponibili ingenti fondi per la digitalizzazione del patrimonio culturale (sempre che la crisi dovuta alla guerra e alla pandemia non recuperi questi fondi per misure più urgenti).

---

Saremo tutti chiamati a partecipare. Sia sul piano strategico e di coordinamento, sia a livello operativo. Per ora le università non sono state coinvolte direttamente.

---

Il piano e le linee guida li trovate in [questo sito](#), *DocsItalia*.



# L'eredità culturale e le comunità

(Convenzione di Faro, [Legge 1 ottobre 2020, n. 133](#))

## Articolo 2

L'**eredità culturale** è un insieme di risorse ereditate dal passato che le popolazioni identificano (...) come riflesso ed espressione dei loro valori, credenze, conoscenze e tradizioni, in continua evoluzione. Essa comprende tutti gli aspetti dell'ambiente che sono il risultato **dell'interazione nel corso del tempo fra le popolazioni e i luoghi**

Una **comunità di eredità** è costituita da un insieme di persone che **attribuisce valore ad aspetti specifici dell'eredità culturale**, e che desidera, nel quadro di un'azione pubblica, sostenerli e trasmetterli alle generazioni future.

# Il Web, le comunità e il patrimonio

---

- Il Web è l'**ecosistema informativo - infosfera** - nel quale tutti ci muoviamo per aumentare le nostre conoscenze, orientare le nostre scelte, interagire con altre persone, istituzioni e aziende
- Il Web sembra essere **un ecosistema ideale** per aiutare le comunità patrimoniali a **conoscere la propria eredità**, adottandone gli **approcci collaborativi**, le pratiche di **riuso e condivisione**, i **linguaggi** e le potenzialità di **comunicazione** e di **diffusione**.



# L'ecosistema digitale collaborativo per tutti

**Wikipedia** è l'ambiente digitale dove poter **applicare ed esercitare** le proprie **competenze informative** (*information literacy*) sperimentando **pratiche di produzione collaborativa del sapere**

**La conoscenza parte dalle fonti!**

*Imagine a world in which every single human being can freely share in the sum of all knowledge. That's our commitment (Jimmy Wales)*



**WIKIPEDIA**  
*The Free Encyclopedia*

**BE BOLD!**



# Chi fa cosa?

---

## Wikimedia



Wikimedia Foundation è una fondazione senza fini di lucro creata nel 2003 che ha lo scopo di incoraggiare lo sviluppo e la diffusione di contenuti liberi.

## Wikipedia



Wikipedia è un'enciclopedia online a contenuto libero, collaborativa, multilingue e gratuita, nata nel 2001 e che adesso conta più di 550 milioni di pagine in 300 lingue.

## Commons



Wikimedia Commons è un archivio di immagini digitali, suoni ed altri file multimediali con licenza libera che già il 4 dicembre 2012 ha raggiunto la soglia dei 15 milioni di file.

# Wikipedia (?)

[wikipedia.org](https://wikipedia.org)

Fondata il 15 gennaio 2001  
da Jimmy Wales e Larry Sanger

Conta a oggi **323** edizioni linguistiche

**5° sito** visitato al mondo  
(fonte Alexa.com – Top 500 Global Sites, 2017)

**Più di 63 milioni di voci d'enciclopedia**  
264 milioni di pagine  
circa 115 milioni di utenti/autori

Statistiche aggiornate al settembre 2024  
Informazioni estrapolate dalla pagina [List of Wikipedias](#)

Wikipedia è un'enciclopedia online a contenuto aperto, collaborativa, multilingue e gratuita.

Etimologicamente, Wikipedia significa "cultura veloce", dal termine hawaiano **wiki** (veloce), con l'aggiunta del suffisso **-pedia** (dal greco antico - παιδεία, "formazione").

Wikipedia è **l'enciclopedia più grande mai scritta**; è tra i dieci siti web più visitati al mondo e costituisce la maggiore e più consultata **opera di riferimento generalista** di Internet.

Voce "[Wikipedia](#)" su it.wikipedia.org  
22/05/2018



# Wikipedia in italiano

[it.wikipedia.org](https://it.wikipedia.org)

Nasce l'11 maggio 2001



**WIKIPEDIA**  
L'enciclopedia libera

**1.800.000 voci** al 16 settembre 2024  
**2.500.000 utenti registrati**, dei quali **7500 ca. hanno contribuito** con almeno una modifica nell'ultimo mese  
e **118 hanno funzioni di servizio.**

è in media il **5° sito più visitato in Italia**  
(dati Alexa.com – *Top Sites in Italy*)

**Versione italiana al 9° posto per numero di voci**  
(1° posto: inglese, 8° posto: spagnolo, 10°: polacco)

Disponibile anche **una versione mobile**  
[it.m.wikipedia.org](https://it.m.wikipedia.org) e **una App** per Android e iOS.

# Come funziona Wikipedia?

## Seguendo 5 pilastri

---

**Wikipedia è  
un'enciclopedia**



comprende  
caratteristiche delle  
enciclopedie  
"generaliste", delle  
enciclopedie  
"specialistiche" e degli  
almanacchi.

**Wikipedia ha un  
punto di vista  
neutrale**



le voci non devono  
contenere l'opinione di  
una sola parte, ma  
riportare le diverse  
teorie su ogni  
argomento, con i dovuti  
rimandi.

**Wikipedia è libera**



il contenuto è  
accessibile e  
modificabile da  
chiunque, seguendo  
alcuni codici di condotta.

**Wikipedia ha un  
codice di condotta**



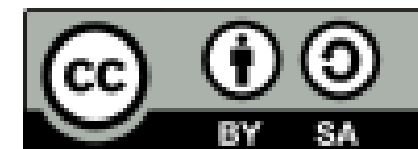
occorre rispettare  
ciascun wikipediano  
anche quando non si è  
d'accordo con lui e non  
rivalersi su Wikipedia .

**Wikipedia non ha  
regole fisse**



eccetto questi cinque  
principi.

# Quale licenza sui contenuti?



## Creative Commons CC BY-SA

- Sei libero di:
  - Condividere
  - Modificare
- Alle condizioni:
  - Attribuzione
  - Stessa Licenza
  - Divieto di restrizioni aggiuntive



This site requires you to provide copyright information for these works, to make sure everyone can legally reuse them.

☒ These files are my own work.

I, , the copyright holder of these works, irrevocably grant anyone the right to use these works under the following license:

☒ Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 ([legal code](#)) ⓘ ⓘ

☐ Creative Commons Attribution ShareAlike 3.0 ([legal code](#)) ⓘ ⓘ

☐ Creative Commons Attribution 4.0 ([legal code](#)) ⓘ

☐ Creative Commons Attribution 3.0 ([legal code](#)) ⓘ

☐ Creative Commons CC0 Waiver (release all rights, like public domain: [legal code](#)) ⓘ

[Use the site's recommended license](#)

☐ These files are not my own work.

☐ Provide copyright information for each file individually on the next page.

# Tutto qui?

No!



C'è un insieme coordinato di progetti sviluppato per rendere la conoscenza libera e condivisa



# Wiki Loves Monuments

È un **concorso fotografico internazionale** svolto annualmente nel mese di settembre, il cui scopo è raccogliere **immagini del patrimonio culturale** mondiale su Wikipedia.

Dal 2011 è entrato nel Guinness dei primati come «concorso fotografico più grande del mondo».

Nel settembre 2014 è stato superato il milione di foto caricate dall'inizio del concorso. Nel 2018 hanno partecipato **265.064 foto**.

In Italia è partito nel 2012. Siamo sempre tra i primi 3 paesi del mondo come numero di fotografie caricate!

Dal 2017 è attivo anche il concorso regionale **Wiki Loves Marche!**



| Italia    | 2012  | 2015   | 2016   | 2017   | 2018   | 2019   | 2020   | 2021   | 2022   | 2023   |
|-----------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| Monumenti | 936   | 5.149  | 6.033  | 7.769  | 11.504 | 13.663 | 15.908 | 17.263 | 22.000 | 85.821 |
| Fotografi | 803   | 947    | 978    | 996    | 1.081  | 925    | 700    | 676    | 586    | 946    |
| Immagini  | 7.700 | 12.712 | 20.562 | 20.359 | 29.107 | 25.889 | 14.073 | 11.927 | 22.577 | 52.113 |



<https://app.wikilovesmonuments.it/>

# Wikidata

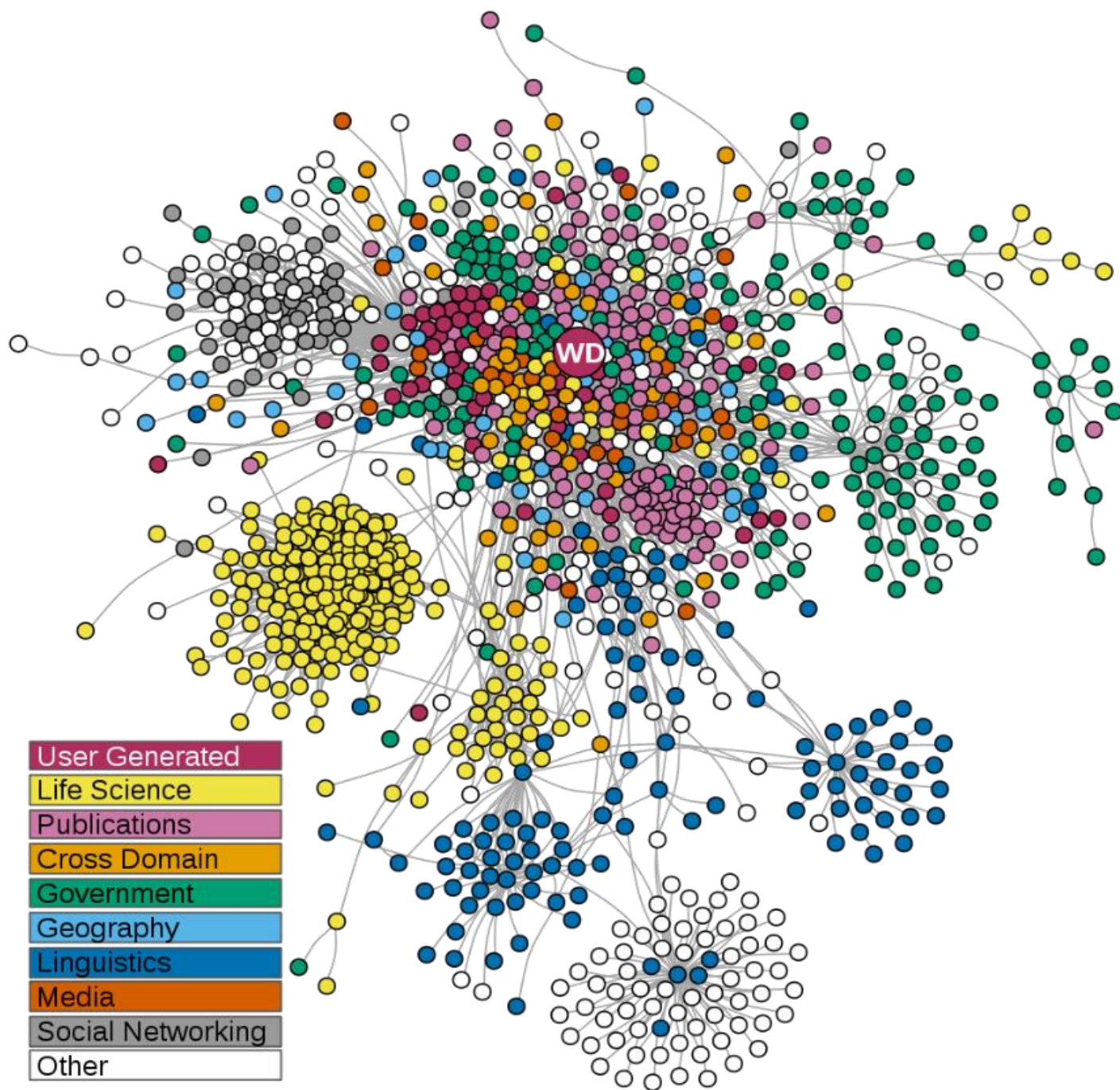
---

[WIKIDATA](#) è una BASE DI CONOSCENZA GRATUITA E APERTA che può essere letta e modificata allo stesso modo da esseri umani e macchine.

Wikidata, a cui chiunque può contribuire, fornisce un accesso centralizzato alla produzione e gestione di **dati semantici strutturati** ai progetti Wikimedia tra cui Wikipedia, Wikivoyage, Wikisource e altri.

Ma Wikidata **fornisce supporto non solo ai progetti Wikimedia, ma anche per molti altri siti e servizi**: il suo ricco contenuto semantico è esportabile utilizzando formati standard e può essere interconnesso con altri set di dati aperti (semantic web LOD cloud). Wikidata contiene 113.797.603 data [items](#) creati da 6.639.698 utenti  
(16/09/2024)





## Wikidata nella nuvola dei Linked Open Data