

TRACCIA DELLA LEZIONE

i numeri dei paragrafi si riferiscono ovviamente alla numerazione della diapositiva corrispondente; la traccia delle diapositive è riportata in allegato. Lo spazio bianco a destra è volutamente lasciato per eventuali note.

2-3 – In quest'ultima parte del corso, cercheremo di affrontare e discutere le tre principali caratteristiche del mondo digitale di cui ormai facciamo parte, e precisamente la **mobilità**, l'**ubiquità** e la **connettività**.

4 – La mobilità è ovviamente rappresentata dal crescente uso di dispositivi mobili, cioè facilmente trasportabili (lo è anche un laptop, naturalmente, ma con ingombri e pesi maggiori); il mercato dei dispositivi mobili, iniziato da Apple, risulta oggi dominato, in termini di ambiente (Sistema Operativo) da Google, con il suo Android (oltre il 70%), e Windows relegato ad un misero 0,39%. I due sistemi concorrenti, peraltro, sono molto simili sia nelle interfacce che nell'uso.

5-7 – Queste immagini mostrano alcune delle schermate più comuni sotto Android (rel. 8.1), dalle Home Page (ce ne possono essere più di una, a scorrimento), all'elenco della App installate, alle schermate di impostazione, a quella di Google Play (il negozio di Android)

8 – Analoghe sono le schermate sotto iOS (il Sistema Operativo di Apple)

9-10 – Ma a quale dispositivo è preferibile puntare, tra smartphone, tablet o convertibile (tablet che possono diventare un PC portatile a tutti gli effetti, con l'aggiunta di una tastiera ed eventuale mouse). A parte considerazioni di costo, la tabella mostra una possibile valutazione a punteggio per le diverse esigenze d'uso o caratteristiche.

11 – In ogni caso, occorre familiarizzarsi con un minimo di personalizzazione delle impostazioni e di procedure di manutenzione. Non dimentichiamo che la complessità di questi dispositivi è pari se non per certi versi superiore a quella di un PC da tavolo. Sia per Android che per IOS è bene compiere le operazioni preliminari indicate, essenzialmente di verifica e di definizione di alcuni parametri importanti.

12-13 – A parte le funzioni base comunque presenti nei dispositivi (telefonata, geolocalizzazione, audio, ecc.) i servizi essenziali o desiderati si trovano sui "negozi" di Google o di Apple, rispettivamente chiamati "Google Play" o "Play Store" e "iTunes" o "Apple Store". Qui trovate centinaia di migliaia di applicazioni, più o meno utili, per la maggior parte gratuite o comunque disponibili per pochi Euro. Quali scegliere? Pensate a quale può essere davvero l'utilità per voi, scaricatele, installatele, provatele e se del caso cancellatele. Parliamone insieme.

14 – Un primo elenco può essere certamente costruito su quelle applicazioni che siete abituati ad usare su un normale PC, e che esistono anche in versione “mobile”. Ad esempio, Office, Drive (il disco nella nuvola), Adobe Acrobat per leggere i documenti .pdf, Gmail, Skype, ... Sono disponibili sia per Android che per iOS, in alcuni casi val al pena di copnsiderare se non possono essere sostituite dalle applicazioni equivalenti “nella nuvola” invece che sul proprio dispositivo: sarà uno dei temi della prossima lezione.

15 – Poi potete pensare a della App per la grafica ed il fotoritocco, ad es, con Photoshop Express, Pixlr o Visual.ly

16 – Ci sono una serie infinita di applicazioni per la mobilità, dai servizi (ATM, MyTaxi) all’ausilio al viaggio, in aggiunta o in sostituzione al navigatore (Google Maps, Moovit, Waze, ...). Uno degli enormi vantaggi è che queste App sono normalmente aggiornate in tempo reale o comunque in tempi brevissimi, rispetto a quelle del navigatore da auto.

17 – Numerosissime sono poi le App per la salute, per tenere sotto controllo alcuni parametri fisici o le attività che facciamo (Samsung Health, Gyroscope, ..)

18 – Le App dedicate ai media (TV e radio) ci permettono di usufruire di numerosissimi servizi anche in mobilità oltre che dal divano del salotto (Teche RAI, Play Movie, Netflix, Spotify, ...). Vale naturalmente anche per la musica, ormai lo stesso iPod della Apple (il più famoso lettore portatile di brani in mp3) è praticamente scomparso di fronte alla fruizione di contenuti multimediali in streaming.

19 – Un capitolo a parte sono naturalmente le App per la lettura, sia di e-book che di documenti in genere (Kindle, eBoox, Calibre, Aldiko, ...)

20 – Infine c’è una vasta categoria di App legate al denaro e all’e_commerce, in qualche caso con un piccolo costo (PayPal, N26 Bank, Stocard, Amazon, eBay, ePrice, ..)

21 – L’ubiquità, cioè la possibilità di fruire di beni e servizi ovunque, si manifesta in tanti modi, i principali dei quali sono alcuni dispositivi “speciali” associati al dispositivo mobile (in particolare lo smartphome), le applicazioni Web e i Social Network

22 – Senza pensare di esaurire i temi, i dispositivi speciali includono gli assistenti vocali, i lettori di e:book, gli SmartPad, le Penne Digitali, gli Smart Watch, gli oggetti “intelligenti” (da cui l’IOT Internet of Things), i visori 3D o di realtà aumentata o virtuale.

23 – Ormai c’è una forte concorrenza tra i vari assistenti vocali, proposti da Apple (Siri), Windows (Cortana), Google (Google Assistant) e Amazon (Alexa), addirittura con le produzione di “scatole” hardware specifiche per migliorarne il funzionamento e la funzionalità (es.Google Home)

24 – Amazon ha “Inventato” il libro elettronico, con il suo Kindle, oggi disponibile come e_reader in varie versioni ed ovviamente, come software, anche su tutti i

dispositivi mobili; il più noto concorrente hardware è Kobo, ma ci sono anche numerose alternative software.

25 – Gli SmartPad sono tutti quegli oggetti, o quelle app che li simulano, che permettono di utilizzare il dispositivo mobile in modo equivalente ad un foglio di carta; tra i più noti i prodotti di Wacom e Moleskin digitale

26 – Un complemento allo SmartPad, ma anche ad un qualunque dispositivo mobile, sono le penne digitali, prodotte da numerosi marchi, tra cui Wacom. Lenovo, Samsung e Microsoft

27 – Un'area ancora da esplorare, e per la verità non ancora del tutto “esplosa” è quella degli orologi intelligenti, o Smart Watch, che oltre a indicare l'ora possono svolgere una serie pressochè infinita di funzioni, praticamente tutte quelle di un Tablet o di uno smartphone, nello spazio di un orologio; hanno però – di norma – bisogno di essere associati/connessi ad uno smartphone. Numerosi i produttori, tra i più noti, naturalmente, Apple, Samsung, ma anche Garmin, Fitbit, ...

28 – Quanto alle “Smart Things” o oggetti intelligenti, solo la fantasia può descriverne il confine, dai frigoriferi alle stufe, ai sistemi di monitoraggio, a tutti gli oggetti che possono essere descritti come componenti di una “casa intelligente”, ma anche alle automobili, ai giocattoli, ai robot per uso personale, ...

29 – Infine, una nuova generazione di visori si sta affacciando sul mercato, dopo i primi tentativi non sempre di successo (basti ricordare Google Glass), per permettere non solo visioni 3D, ma soprattutto l'accesso ad ambienti di realtà aumentata o addirittura di realtà virtuale.

30-35 – Anche se ne abbiamo accennato in precedenza, parlando di mobilità, le applicazioni sul web (cioè che si usano senza disporre del software sul proprio dispositivo) meritano un approfondimento anche parlando di ubiquità, perché si possono utilizzare ovunque ed in qualunque momento e da qualunque dispositivo, anche non da quello personale. Vanno dalle applicazioni di Office (Office, ma anche la Google Suite, Lumin pdf, Zoho writer, ...) a quelle di fotoritocco (Photoshop Express, Pixlr Editor, Canvasa, ...) a lle mappe online (Google Maps, Google Earth, ...) a due categorie di recente introduzione, le PWA (Progressive Web Applications) e le UWP (Universal Windows Platform). Diversamente dalle applicazioni tradizionali, le PWA sono un ibrido tra le normali pagine web (o siti web) e le applicazioni mobili. Questo modello di applicazioni cerca di combinare le possibilità offerte dalla maggior parte dei moderni browser con i benefici dell'utilizzo in mobilità. UWP è un'architettura/piattaforma applicativa omogenea creata da Microsoft e introdotta per la prima volta in Windows 10. Lo scopo di questa piattaforma software è di aiutare a sviluppare applicazioni universali che eseguono su Windows 10, Windows 10 Mobile, Xbox One e Hololens senza la necessità di essere riscritte per ciascuno.

36-42 – I Social Media sono tutte quelle applicazioni o quegli ambienti che permettono di condividere informazioni, materiale multimediale ed altro tra gruppi di persone, unite da conoscenze o interessi comuni. Tra i più noti e diffusi,

ovviamente, Facebook, YouTube, Twitter, Instagram e LinkedIn. Per ciascuno cercheremo di dibattere funzionalità, pro e contro, limiti e pericoli. In particolare, per ciascuno cercheremo di evidenziare le informazioni utili **per utilizzarli senza subirli**; i social networks hanno infatti potenzialità molto importanti e significative, ma troppo spesso vengono utilizzati senza rendersi conto dei pericoli o delle stupidità cui danno luogo.

43 – **Connettività** significa innanzitutto utilizzare appieno e permanentemente le possibilità offerte dalla “nuvola”, in particolare la possibilità di usare la rete per conservare i propri dati, di qualunque natura, in aggiunta o in sostituzione delle unità “locali”. Tra le varie opportunità e servizi offerti, ci possono essere alcune differenze a seconda dell’obiettivo principale di utilizzo della nuvola, dal semplice trasferimento di file di grandi dimensioni alla semplice conservazione in rete dei propri file, alle specifiche funzionalità di sistemi dedicati ai documenti piuttosto che alle immagini o ai video.

44 – Per quanto riguarda il trasferimento di file di grandi dimensioni, normalmente non permesso dai sistemi di posta elettronica, il più famoso e diffuso è We Transfer, ma esistono anche numerose alternative, ad es. Filemail o File2U.

45-46 – L’offerta di “spazio in rete” anche gratuita è ormai molto stesa; dallo “storico” Dropbox, che offre 2-5 GB di base, espandibili ad es. segnalando un amico, a Google Drive (15GB gratuiti, ma comprende anche i file su Google Foto). OneDrive di Microsoft parte anch’esso da 5GB gratuiti, che però diventano addirittura **1TB** per chi acquista Office 365, iCloud della Apple, garantisce anch’esso 5GB gratuiti, come l’ultimo arrivato Amazon Drive (riservato agli abbonati ad Amazon Prime, che peraltro giustifica i suoi 30€/anno di costi con tutti gli altri vantaggi, tra cui biblioteche di video e musica molto estese).

47– Parlando di documenti, ovviamente tutti i sistemi precedenti sono utilizzabili, ma un caso molto particolare è ad es. Issuu, un sistema di pubblicazione di libri o simili in rete, gratuito per libri entro le 500 pagine e con un massimo di 100MB,

48 – Anche per le immagini, ovviamente tutti i sistemi di storage in rete possono essere utilizzati; alcuni sistemi particolari permettono però di aggiungere funzionalità specifiche per le immagini, come il già citato Google Foto, ma anche Flickr, Photobucket, ..

49 – Analogamente, tutti i sistemi di storage in rete possono essere utilizzati per i video, ma quelli “specializzati” come YouTube e Vimeo offrono numerose funzionalità specifiche,

50 – Val solo la pena forse di rimarcare come Google stia raggiungendo posizioni di prevalenze in tutto il mondo digitale mobile, grazie soprattutto alla gamma di prodotti/servizi offerti; a chiunque abbia almeno un account Google (gratuito) viene dato accesso pressochè illimitato, oltre alle funzioni base di ricerca, gestione account, contatti e calendari, anche a Maps, YouTube, News, Play, Gmail, Drive, Foto, Traduttore, Google+ (il “social” di Google); ma anche a G-Suite, HangOut (sistema simile a Skype o WhatsApp), Google scrittura a mano libera, Play Film, Play Giochi, Play Music, ... oltre naturalmente Chrome, ed altro ancora.

51 – E' l'ultima lezione di questo corso, e di questo Anno Accademico.

Domande ?

Commenti ?

Suggerimenti ?

Arrivederci al prossimo anno !