

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 – 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**.

3 – 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.

4-6 – 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)

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

8-9 – 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.

10 – 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.

11-12 – A parte le funzioni base comunque presenti nei dispositivi (telefonia, 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.

13 – 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.

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

15 – 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.

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

17 – 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.

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

19 – 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, ..)