

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 – Questa lezione è dedicata al tema dell'**ubiquità**, altra caratteristica fondamentale del mondo digitale.

3 – 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 smartphone), le applicazioni Web e i Social Network

4 – 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.

5 – 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 la produzione di "scatole" hardware specifiche per migliorarne il funzionamento e la funzionalità (es. Google Home)

6 – 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.

7 – 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

8 – 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

9 – 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,

...

10 – 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, ...

11 – 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.

12-17 – Anche se ne abbiamo accennato nella lezione precedente, 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.

18-24 – 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.