



Provati per voi

Software
Se vi rubano
il computer
sapete dov'è

Ogni 53 secondi nel mondo, viene rubato un computer portatile e nella maggioranza dei casi non c'è speranza di recupero. LoJack for Laptop è un software da installare su notebook e ultrabook in grado di rintracciare, tramite un customer center di controllo, dove si trova la macchina. Il servizio

web consente di visualizzare su una mappa la posizione del computer, registrandone gli spostamenti. Sarà poi compito delle Forze dell'Ordine intervenire per il recupero. Nel frattempo, se all'interno dell'hard disk sono contenuti dati sensibili, è possibile procedere alla loro cancellazione (tutti o in parte) in modalità remota. Evitando così che informazioni personali finiscano nella mani dei ladri di identità digitale. Inoltre LoJack rimane

attivo anche in caso di formattazione del disco. Questo perché l'installazione avviene nella parte nascosta del sistema operativo, sia Windows che Mac. Il difetto? Per ora il servizio, con abbonamento annuale, non è attivo per i tablet.

Pro: rimozione da remoto dei dati sensibili

Contro: non vale per i tablet

U. TOR.

MARCA: **Absolute Software**

PRODOTTO: **LoJack for Laptop**

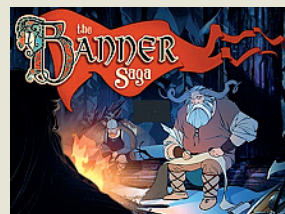
PREZZO: **abbonamento a 39,95 euro all'anno**

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Videogame
Fra i giganti
delle nevi
in stile Disney

Non capita di frequente di chiedere un aiuto economico per sviluppare un progetto e ricevere otto volte quanto richiesto (800 mila dollari dal sito Kickstarter). È la storia di due ex programmatori della celebre software house Bioware. Il risultato si chiama The Banner Saga, è disponibile per Pc e Mac e si

scarica dal sito di Steam. In poche settimane di vita ha raccolto un consenso unanime. Originale e riuscito connubio di generi, è un intelligente gioco di strategia a turni, in un mondo popolato da umani e giganti, fra le nevi perenni. Sorretto da una trama moderna e ricca di dialoghi (in in-



glese e senza sottotitoli, promessi in una futura versione), inverte l'attuale tendenza di utilizzare poligoni e grafica tridimensionale, scegliendo un disegno artigianale, a cartoni animati, nello stile dei vecchi lungometraggi Disney, capace di incantare.

Pro: strategia a turni in chiave fantasy

Contro: non tradotto né sottotitolato

M.T.

MARCA: **Stoic-Versus Evil**

PRODOTTO: **The Banner Saga**

PREZZO: **22,90 euro**

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Convertibili
Il portatile
diventa un tablet
carico per 13 ore

I convertibili sono in crescita quest'anno perché offrono insieme la flessibilità di un tablet e la produttività di un'ultrabook. Asus Transformer Pad è il top della gamma trasformabili di Asus: portatili ultraleggeri da poco più di un chilogrammo, con un solo gesto, permettono di staccare lo schermo per usarlo come tablet. Il

Quarta fase Quest'anno si prevede la vendita di un miliardo di supertelefonini: in testa cinesi e indiani. Italiani quattordicesimi

Smartphone Paghi uno, porti via 15

Tante diventano le funzioni: buono pasto, biglietto del tram, borsellino, badge È merito del sistema Nfc. Così il cellulare cambierà (ancora) la nostra vita

DI UMBERTO TORELLI

Lo schermo touch del telefonino domina la vita di molti. Con lo smartphone si fa di tutto, senza ci si sente perduti. Se uscendo di casa si scopre di averlo dimenticato, si torna indietro a riprenderlo. Le previsioni di vendita per quest'anno parlano ancora di crescita per i telefonini intelligenti.

Secondo la ricerca condotta il mese scorso dall'inglese Mediacellulars per conto del quotidiano inglese *The Guardian*, entro fine anno assisteremo a una nuova impennata nelle vendite: in 47 Paesi del mondo saranno acquistati un miliardo e 30 milioni di smartphone, con qualche sorpresa.

La classifica

Oltre la metà di questi supertelefonini finirà nell'Est Asiatico, nelle tasche di cinesi (283 milioni) e indiani (225 milioni). Gli americani si confermano al terzo posto, con una previsione di 89 milioni di pezzi acquistati.

Mentre gli italiani, quattordicesimi in classifica, dovrebbero comperare 15,6 milioni di nuovi smartphone. Il dato interessante è che il 67% di questi finirà a chi possedeva vecchi modelli a tastiera: utenti convertiti alla nuova tecnologia touch, che useranno per la prima volta applicazioni e servizi di rete, scaricheranno giochi e programmi.

Il resto saranno apparecchi di sostituzione, più performanti.

10 cose che ha già sostituito

- 1 Fotocamera e album fotografico
- 2 Lettore Mp3
- 3 Orologio, sveglia e calendario
- 4 Calcolatrice
- 5 Rubrica e block notes
- 6 Navigatore
- 7 Radio Fm
- 8 Meteo
- 9 Registratore vocale
- 10 Pila

5 cose che sostituirà

- 1 Borsellino elettronico
- 2 Badge e rilevatore presenze
- 3 Buoni pasto e benefit pubblici
- 4 Biglietto per mezzi pubblici
- 5 Cardio frequenzimetro



15,6*
milioni
Gli smartphone
che si venderanno
in Italia
nel 2014

*Stima

Piatra

Le tappe fondamentali

20 novembre 2001

Nokia presenta il 7650. Primo telefonino con fotocamera digitale integrata

9 gennaio 2007

Apple lancia l'iPhone. Primo smartphone multimediale è touch e con app per fare tutto

23 settembre 2008

Htc presenta Dream. Primo telefonino con sistema Google Android è sviluppato con Linux

Fonti: elaborazione CorriereEconomia su dati delle aziende; Mediacellulars, gennaio 2014

Oggi con uno smartphone si fa di tutto: si telefona, si chatta, si cercano informazioni su web e social network. Si ascolta musica, si scattano foto e si guardano film. Lo si consulta come orologio, sveglia, calcolatrice, rubrica, navigatore, registratore e consulente meteo.

Ma siamo soltanto agli inizi. Nel corso del 2014 con l'arrivo della tecnologia Nfc (Near field communication) le applicazioni aumenteranno vertiginosamente. Saranno almeno 15 in tutto, a fine

processo, le possibilità d'uso. Vediamo le nuove funzioni.

Innanzitutto, il microchip integrato consentirà di usare a distanza i sistemi a strisciamento. Così, passando a poche decine di centimetri da un lettore, lo smartphone sarà in grado di riconoscerli.

Spesa e badge

Lo smartphone potrà trasformarsi in borsellino elettronico, per le spese quotidiane: un sistema utile per superare l'impasse degli italiani quando si tratta di

pagare senza contanti anche per piccole cifre, oppure online con la carta di credito. Qui il cellulare opera infatti senza pin come carta di credito sui piccoli importi e in sicurezza per gli acquisti via Internet come carta prepagata.

Ma la tecnologia Nfc servirà anche per sostituire i biglietti sui mezzi di trasporto, sarà il badge elettronico per entrare in ufficio e andare in mensa. Aiuterà come personal trainer quando si è in palestra. Nel 2014 aumenteranno i servizi di localizzazione, grazie al

Gps satellitare.

«Lo smartphone sa dove ci troviamo fisicamente e può aiutarci a scoprire i servizi attorno a noi — dice Davide Alemanni, responsabile Windows Phone di Microsoft Italia —: parcheggi, farmacie di turno, supermercati aperti nei giorni festivi. Indicando sullo schermo eventuali sconti e promozioni».

Da Barcellona a NY

L'evoluzione che ha portato il telefonino a trasformarsi in dispositivo mobile «tuttofare» ha avuto inizio una dozzina di anni fa. Era il 20 novembre 2001, quando a Barcellona fu presentato il Nokia 7650, un originale telefonino che incorporava una fotocamera di soli 0,3 MegaPixel. Oggi questa bassa risoluzione, rispetto ai megapixel cui siamo abituati, ci fa sorridere. Ma allora consentiva di spedire le foto appena scattate via Mms (messaggio multimediale). Poi in rapida sequenza temporale il telefonino scoprì la musica e divenne lettore Mp3. I produttori inserirono radio Fm e registratore. L'anima multimediale del cellulare era venuta allo scoperto.

La seconda tappa epocale è il 9 gennaio 2007, quando un entusiasta Steve Jobs salì sul palco del Macworld a San Francisco e strinse tra le mani il primo iPhone. Così iniziò l'era delle app e dei servizi. L'anno successivo fu la volta a New York del Dream di Htc. E Google, l'altro grande attore, entrò in scena con Android.

Il sistema open, basato su architettura Linux, rapidamente imposto sul mercato mondiale dei telefonini touch. Il resto è storia odierna. E viste le premesse, gli smartphone hanno ancora molta strada da fare.

utorelli

© RIPRODUZIONE RISERVATA

L'@pp

Tutto compreso:
chiamate gratis,
mail, chat e foto

Nel mercato delle tante applicazioni disponibili per comunicare gratuitamente attraverso il proprio smartphone, Rounds entra in punta di piedi, investendo in contenuti piuttosto che in pubblicità. In una sola app gratuita si hanno a disposizione le funzionalità di più software: si possono fare telefonate e videochiamate gratis, chattare e spedire messaggi, disegnare e condividere foto e modificarle durante la conversazione. La qualità del servizio è data dall'implementazione della collaudata tecnologia del motore di Vidyo, sviluppata per teleconferenze professionali e solo ora approdata al mercato consumer. Il punto debole di Rounds è la (per ora) limitata diffusione, che richiede la connessione ai social network per ampliare la lista degli amici da contattare.

MASSIMO TRIULZI

PRODOTTO: Rounds

PIATTAFORMA: ios, Android

CASA: Rounds Entertainment Ltd

PREZZO: gratis

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Con WhatsApp
gli sms parlano.
In attesa del video

Con più di 300 milioni di utenti, il successo di WhatsApp è ormai planetario. Il software di messaggistica inventato da due ragazzini, Brian Acton e Kan Koum, ha rivoluzionato l'invio di sms e due mesi fa è stata superata la soglia di 27 miliardi di messaggi lanciati. Il primo anno il servizio è gratuito, poi si paga un abbonamento inferiore a un euro. La nuova versione, aggiornata per tutti i sistemi operativi mobili, ha migliorato velocità, stabilità e incrementato l'uso vocale. L'invio di brevi messaggi a voce è piaciuto, anche tv e radio l'hanno adottato per l'interazione dei loro utenti. Adesso è allo studio il video sms che, secondo indiscrezioni, potrebbe essere lanciato se il 4G (la banda larga mobile) avrà un buon successo commerciale.

MARCO GASPERETTI

PRODOTTO: WhatsApp

PIATTAFORMA: ios, Android, Symbian, Windows Phone, Nokia serie 40

CASA: WhatsApp Inc.

PREZZO: gratis

© RIPRODUZIONE RISERVATA

L'analisi

esegantini@corriere.it

Genova, il Parco hi-tech
va avanti (ma con fatica)

DI EDOARDO SEGANTINI



Dopo Ericsson arriva anche Siemens. Si attende ancora l'Università

Il Research Triangle Park di Durham, in North Carolina, è solo uno dei grandi parchi scientifici e tecnologici d'America. Fondato nel 1959, ha ricevuto recentemente nuovo impulso dall'arrivo di colossi globali dell'hi-tech come la cinese Lenovo, primo produttore mondiale di pc, che ha installato qui uno dei suoi maggiori centri di ricerca. Le Silicon Valley del mondo, presenti anche in Inghilterra, Francia e Germania, restano fulcri di innovazione e di occupazione qualificata.

Fa dunque piacere che anche il

Parco scientifico e tecnologico degli Erzelli di Genova, la più ambiziosa esperienza italiana di questo tipo, vada avanti, pur se con fatica. Dopo la svedese Ericsson, colosso degli apparati di telecomunicazione, anche la tedesca Siemens ha appena inaugurato la nuova sede sulla collina accanto all'aeroporto «Cristoforo Colombo», in cui ha concentrato le sue attività di ricerca e sviluppo. E presto arriveranno Esaote e altre imprese hi-tech.

Non è affatto poco, se si pensa che solo dieci anni or sono, quando il progetto venne lanciato da un

gruppo di imprenditori, gli Erzelli erano un'area degradata di 400 mila metri quadri, tetro paesaggio di container vuoti. Oggi sono un insediamento post-industriale ben attrezzato, con strade d'accesso, centrale di trigenerazione e doppia rete in fibra ottica. Il «contenitore», insomma, è più che idoneo ad ospitare nuove iniziative, dalle aziende adulte alle start up.

Ciò che invece ancora manca è il trasferimento della facoltà di Ingegneria, una tela di Penelope che da anni viene tessuta e disfatta. Per l'esattezza dal 2006, quando fu vo-

lata la legge che stanziava i primi 75 milioni di euro per l'insediamento di una sede universitaria di Ingegneria nell'ambito del polo del Ponente genovese. Risale addirittura al 2003 l'accordo tra Università, Regione Liguria, ministero dello Sviluppo economico e Invitalia, che prevedeva l'avvio di un incubatore tecnologico agli Erzelli.

Senza Università, infatti, un bel contenitore resta privo di una parte importante del contenuto. Perché le migliori esperienze del mondo, dalla Silicon Valley in giù, dimostrano che la contiguità tra

l'accademia e l'impresa produce risultati eccellenti. Senza Università, quella genovese resterebbe un'iniziativa pur sempre interessante ma dove l'aspetto immobiliare finirebbe con il prevalere sul trasferimento scientifico-tecnologico.

Però è anche vero che, nel mondo digitale, si può benissimo collaborare a distanza. E, come ha detto l'amministratore delegato di Siemens Italia Federico Golla il giorno dell'inaugurazione, se l'Università di Genova deciderà di partecipare sarà un bene, ma in caso contrario si potrà collaborare con i Politecnici di Milano e di Torino. L'importante è che una buona occasione non vada sprecata per quel gioco tremendo dei veti incrociati che tanto spesso danneggia l'Italia.

@SegantiniE

© RIPRODUZIONE RISERVATA