



Provati per voi

Ibridi
La fotocamera
invia le immagini
come un cellulare

Di fotocamere, Samsung ne ha fatte diverse e di qualità medio-alta, ma Galaxy Camera è un dispositivo ibrido molto innovativo. Non solo funziona con sistema operativo Android (il 4.1 Jelly Bean), ma è attrezzata con tutta la connettività possibile per inviare foto in tempo reale: ovvero il

wi-fi e il 3G. Già, perché la Galaxy Camera ha uno slot per la sim card, che è simile a quella dei telefonini e dunque in tempo reale si possono scattare foto di altissima qualità e inviarle a un sito, a un indirizzo di posta elettronica o su qualche social network. La qualità tecnica della fotocamera è superiore. Ci è piaciuto lo schermo da 4,8 pollici luminosissimo (però bisogna fare attenzione a non graffiarlo) e lo zoom ottico da 21 ingrandimenti. Buono



anche il sensore (Cmos) da 16,3 megapixel e la modalità Smart per scattare foto sempre perfette. Il difetto? Tante novità tecnologiche si pagano con una grandezza e un peso superiore alla media delle compatte.

Pro: connessione 3G

Contro: peso e dimensioni

M. GA.

MARCA: **Samsung**

PRODOTTO: **Galaxy Camera**

PREZZO: **549 euro**

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Videogame
Tutti i personaggi
della Playstation
al grande raduno

Per anni la parola Playstation è stata sinonimo dei videogiochi, un fenomeno di costume. In quasi vent'anni di vita, la console di Sony ha generato un folto universo di personaggi fantastici, rimasti nell'immaginario collettivo di diverse generazioni. Oggi Sony pubblica Playstation All Stars Battle Royale,

che riunisce in un solo gioco molti dei personaggi che hanno fatto la storia della piattaforma. Ci sono mascotte adulte, come il Drake della saga Uncharted, o buffe come lo scanzonato Pata-Pon, o ancora il pupazzo di stoffa SackBoy: tutti riuniti in un unico ambiente di gioco, dove sono chiamati ancora una volta a darsene di santa ragione. Si combatte più per divertirsi che per vincere e il tono scherzoso e colorato del gioco consente serate alternative in famiglia o tra amici. Semplice da imparare e veloce, il gioco non è però privo di una certa profondità, che potrebbe garantirgli lunga vita.

Pro: rapido e divertente

Contro: poco originale

M. T.

MARCA: **Sony Computer Entertainment**

PRODOTTO: **Playstation**

All Stars Battle Royale

PREZZO: **60,99 euro**

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Affari emergenti Prevista una crescita annua del 70% fino al 2015. L'offerta da Huawei a Samsung, da Zopo a Lg

Novità Ecco Phablet, il terzo scomodo

È un apparecchio che sta a metà tra uno smartphone e un tablet. Schermo da 5 a 7 pollici, si telefona e si naviga. Spesso con il pennino

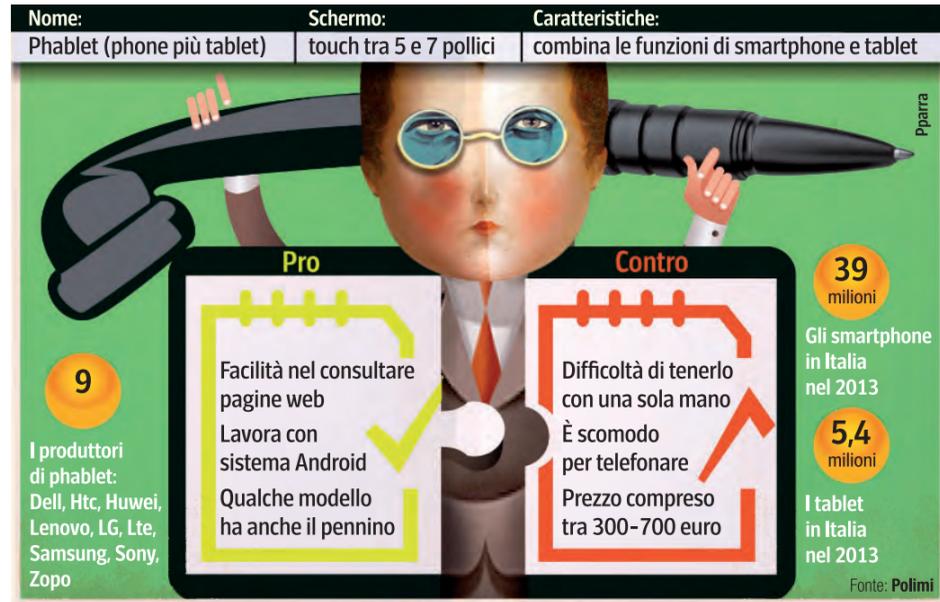
DI UMBERTO TORELLI

C'è un nuovo arrivato nella famiglia degli apparecchi touch. E Phablet, curioso neologismo che unisce i termini smartphone e tablet. Un ibrido, via di mezzo tra i due, equipaggiato con display tra 5 e 7 pollici. Sarà una valida alternativa per chi desidera un mobile phone più grande di un cellulare, ma più piccolo di un mini-tablet. Che ha dimensioni comprese tra 7 e 10 pollici.

Come funziona

Il nuovo apparecchio pare destinato a essere la rivelazione dell'anno. Gli analisti di Barclays, in un report redatto a inizio gennaio, hanno individuato nei Phablet il segmento hi-tech a maggiore crescita, stimando un incremento di oltre il 70% (anno su anno) fino al 2015, data in cui potrebbero superare i 400 milioni gli esemplari venduti nel mondo. I produttori sono interessati a occupare un nuovo segmento di mercato, ma quali sono i vantaggi per gli utenti? La possibilità di sfogliare a schermo pieno intere pagine web, per zoomare poi aprendo le dita le parti di interesse. Inoltre qualche modello prevede l'uso del pennino, utile per prendere appunti a mano libera.

Il successo dei Phablet deriva anche dalla velocità dei nuovi processori e dal sistema Android messo a bordo. Una scelta apprezzata dai produttori asiatici, liberi dal vinco-



lo di royalty. Tuttavia ci sono alcuni punti a sfavore. La dimensione «large» dello schermo rende difficile lavorare con una sola mano, dunque anche fare semplici telefonate. Per ora il prezzo, poi, resta posizionato nella fascia tra i 300 e i 700 euro.

Samsung Galaxy Note, messo in vendita nel settembre 2011, è il capostipite della famiglia: un 5,3 pollici con schermo in alta definizione super Amoled. Un anno dopo è arrivato il successore Note II, un Phablet potenziato con schermo da 5,5

pollici e accesso alle reti 4G. Di entrambi i modelli sono stati venduti a oggi oltre 15 milioni di unità nel mondo. A decretare il successo dell'azienda coreana c'è proprio il pennino a forma di stilo che, accompagnato al sistema S-Pen, consente di disegnare e scrivere sullo schermo touch a mano libera.

Anche Lg, l'altro produttore coreano, ha da poco messo in vendita Optimus Vu, un 5 pollici in formato 4:3. Grazie alla potente scheda grafica Nvidia Tegra 3 diventa uno strumento ideale per guardare

film e Internet Tv mentre si è in movimento.

L'attacco da Oriente

Ma il maggiore fermento investe i produttori cinesi, a partire da Huawei che al recente Ces di Las Vegas ha presentato Ascend Mate. È un «XXL» da 6,1 pollici che nulla ha da invidiare a un mini-tablet. Pesa 198 grammi e la batteria rinforzata consente due giorni di lavoro. Interessante è poi K900 di Lenovo, un 5,5 pollici dal design minimalista con scocca in alluminio. Per ora

si vende nell'Est asiatico. Il primato del Phablet più sottile — soltanto 6,9 millimetri — va però a Grand S di Zte, altro produttore cinese emergente. La taiwanese Htc propone invece Butterfly, un 5 pollici già abilitato alla tecnologia Nfc, per pagamenti in mobilità. Mentre Xperia Z di Sony, grazie alla fotocamera da 13 Megapixel diventa strumento ideale per scattare foto e girare filmati in alta definizione.

Nel panorama del Far Est emerge Zopo, azienda pressoché sconosciuta in Occidente. Da inizio anno distribuisce ZP950, un imponente 5,7 pollici con fotocamera 8 Megapixel ed equipaggiato con sistema Android 4.1. È già disponibile in India a 18 mila rupie (circa 300 euro), cifra che corrisponde al salario medio mensile di un lavoratore. Zopo guarda con interesse al mercato asiatico, dove aspira a diventare diretto competitor di Samsung. Per questo alla vendita diretta affianca l'e-commerce sul web ed è presente su Amazon con altri modelli.

Poco succede Oltreoceano. L'americana Dell figura tra le prime con Streak, un mobile 3G da 5 pollici. Lanciato negli Usa a fine 2010 aveva qualche problema di autonomia delle batterie che ne ha limitato le vendite. Mentre Apple, per ora, rimane la grande assente.

La scorsa settimana la Wall Street Journal rilevava che le ordinazioni di componenti dell'iPhone5 per i primi tre mesi sono state riviste al ribasso di quasi il 50%, probabilmente per lo smaltimento delle scorte di magazzino.

L'arrivo di nuovi Phablet, tra cui l'atteso Galaxy IV di Samsung — un 5 pollici full Hd — s'immagina eroderà all'azienda di Cupertino altre quote di mercato. Adesso, a rincorrere i competitor, potrebbe essere Apple.

@utorelli

© RIPRODUZIONE RISERVATA

L'@pp

Vuoi suonare
la batteria?
Usa il telefono

Suonare la batteria con un telefonino non è probabilmente la beatitudine artistica di un musicista professionista. Ma chi, innamorato delle percussioni, decide di divertirsi con il proprio iPhone può restare meravigliato dall'applicazione. I pregi del programma sono, infatti, la versatilità con la quale si possono scegliere e cambiare timpani, piatti, casse e altro e la facilità con la quale, con le dita, si simula una batteria vera. Suonare con gli amici è uno spasso, soprattutto se lo smartphone è col-



legato a casse esterne e si possono raggiungere effetti da batterista vero. L'iniziale facilità di utilizzo è adatta a un primo approccio, ma per suonare al meglio serve un periodo di training e soprattutto una spiccata dote naturale, insomma avere il ritmo nel sangue. Chi non riesce ad andare a tempo non s'illuda: saranno schiappe anche con Drums!

MARCO GASPERETTI

PRODOTTO: **Drums!**
PIATTAFORMA: **Android, iOS**
CASA: **Cinnamon Jelly**
PREZZO: **gratuito**

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Ago, filo, bottoni
Così nasce
il gatto virtuale

Bottoni, fili da cucito e pezzi di stoffa colorata per comporre sullo schermo touch gatti immaginari, che si animano al tocco delle dita. Iden-tiKat è un'app per bambini, sviluppata dalle torinesi L&T Multimedia e Ovolab. L'idea prende spunto da disegni e cartoni animati degli artisti Cristina Lastrego e Francesco Testa. Fantasia e creatività nel dare vita a gattoni fantastici non hanno limiti. Una testa ingrandita si trasforma in corpo, il muso può avere più di due occhi, una bocca sorridente, girata al contrario, può diventare un cappello. Componendo nuove figure si affina inoltre la coordinazione tra vista e movimento, trasformando così la app in strumento didattico. Una volta sullo schermo, i gatti colorati si possono poi riprodurre nel mondo reale con carta, forbici e il materiale della scatola da cucire. Per ora Iden-tiKat è disponibile su App Store per iPad e iPad mini.



U. T.

PRODOTTO: **IdentiKat**
PIATTAFORMA: **iOS**
CASA: **L&T Multimedia e Ovolab**
PREZZO: **0,89 euro**

© RIPRODUZIONE RISERVATA

L'analisi

Chris Anderson il venditore
e la rivoluzione industriale

DI EDOARDO SEGANTINI

Chris Anderson è un uomo di multiforme ingegno: americano, 52 anni, giornalista ed esperto di tecnologia, ha scritto bestseller amatissimi dal mondo internettiano come «La coda lunga» e «Gratis». Nominato da Time tra le cento persone più influenti del mondo, è stato per oltre un decennio direttore di Wired Usa («madre» dell'edizione italiana, pure molto bella), che sotto la sua guida ha ottenuto premi e riconoscimenti e, nel 2009, è stata nominata «rivista del decennio» da AdWeek.

Oggi Anderson ha cambiato mestiere e cofondato 3D Robotics, un'azienda in forte crescita che si occupa di progettazione di droni (robot comandati a distanza). È passato, come si dice, dal dire al fare. E non a caso proprio «Makers, il ritorno dei produttori» (Rizzoli Etas, 311 pagine, 19 euro) s'intitola il suo ultimo libro dedicato ai clamorosi cambiamenti in corso nelle fabbriche e negli studi di progettazione.

Anche questa, come altre rivoluzioni, ruota intorno all'individuo e alle nuove tecnologie che lo

servono. In particolare alle stampanti tridimensionali. Ovvero quelle macchine che, accumulando strati di materiale, producono non fogli di carta ma oggetti: dal cavallino Ferrari alla vasca della lavatrice, dalla protesi al componente del jet. Le stampanti in 3D sono uno dei motori che traina quella che viene chiamata Terza Rivoluzione Industriale.

La Prima ebbe luogo in Inghilterra a fine Settecento, meccanizzando l'industria tessile. La Seconda a inizio Novecento, quando Henry Ford creò la catena di mon-

Brillante scrittore e imprenditore, esagera un po' con il marketing

taggio e avviò l'era della produzione di massa. La Terza rende possibile produrre piccoli lotti in grande varietà, coniugando economie di scala e personalizzazione.

È una rivoluzione allo stadio iniziale, spinta da grandi aziende come 3D Systems che è presente anche in Italia (vedi la nostra inchiesta sul Corriere Economia del 2 luglio scorso). Ma Chris Anderson - che oltre all'abilità del giornalista e all'immaginazione del visionario possiede anche un grande talento di venditore - for-



esegantini@corriere.it

SegantiniE

© RIPRODUZIONE RISERVATA