



Provati per voi

Tavolette  
Si guardano film per 13 ore  
E si montano in Hd



Xperia Z3 è l'ultimo tablet da otto pollici prodotto da Sony. Supersottile e leggero, ha prestazioni da Guinness con i suoi 6,4 millimetri di spessore e 270 grammi di peso. Secondo i dettami giapponesi, lo caratterizza un design «minimal» con angoli in acciaio inossidabile, cornice arrotondata e frontale in vetro tem-

perato antiriflesso. La protezione a tenuta stagna resiste a polvere e acqua. Grazie alla fotocamera posteriore da 8,1 megapixel, abbinata alle app Sony per le operazioni di foto-editor, si possono montare filmati in alta risoluzione, mentre la webcam frontale da 2,2 megapixel è ideale per videochiamate con Skype. La connessione wi-fi con reti domestiche consente di utilizzare Xperia Z3 come secondo schermo della Playstation Ps4: una mini-console portatile per gioca-

re. Buona l'autonomia delle batterie al litio. Il sistema Stamina garantisce fino a 13 ore di riproduzione video, con spegnimento automatico quando il display rimane inattivo. Il difetto? Lo schermo da otto pollici si rivela insufficiente per gestire tabelle di calcolo.

**U. TOR.**  
**Pro:** funziona da console Ps4  
**Contro:** scomodo gestire tabelle  
**MARCA:** Sony  
**PRODOTTO:** Xperia Z3  
**PREZZO:** 399 euro

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Videogame  
Il Gran Premio di Formula 1 diventa social

Rinnovare un genere classico come quello delle simulazioni di guida è stata per anni una sfida impossibile per l'industria dei videogiochi, costretta a limitarsi a una sempre più realistica riproduzione di auto e modelli fisici.

Soltanto oggi, grazie alle potenzialità tecnologiche di console connesse in permanenza a Inter-

net, DriveClub per Playstation 4 reinventa le corse automobilistiche in chiave sociale, mettendo a disposizione dei giocatori un mondo virtuale persistente (con oltre 50 circuiti di fantasia) in cui incontrarsi, sfidarsi e soprattutto condividere il divertimento.

DriveClub, semplice e privo di velleità simulate, richiede di formare gruppi di sei amici affiatati — i «Club» — per potersi sfidare con omologhi da ogni angolo del mondo, scalandosi classifica-



che e accumulando riconoscimenti. Il risultato messo a segno da DriveClub è di grande importanza per il futuro dei videogiochi, ma inficiato dalle possibili difficoltà di connessione ai troppo affollati server del gioco.

**Pro:** gare automobilistiche in salsa «social»  
**Contro:** possibili problemi di connessione ai server

**M. T.**  
**MARCA:** Sony Computer Entertainment  
**PRODOTTO:** DriveClub  
**PREZZO:** 71,99 euro

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Action camera  
Riprese da 20 metri con i comandi dallo smartphone

Il mercato delle action camera da indossare su indumenti, caschi e attrezzature sportive è in continua evoluzione. Mini-FWiFi è l'ultima proposta Nilox. Con una novità. Si collega a reti senza fili, pubbliche e private, per lo scambio diretto delle immagini sul social network. Grazie all'omonima app gratuita, il controllo si esegue

Personaggi La storia dello schermo tattile nel racconto dell'inventore italiano che ha realizzato anche il primo microchip

Faggin «Perché dissi no a Steve Jobs»

Apple era interessata al suo touch-screen: «Ma a prezzi stracciati e in esclusiva»  
Così ha lavorato con Samsung & Co. «Ora monitor sofisticati a costi imbattibili»

DI CHIARA SOTTOCORONA

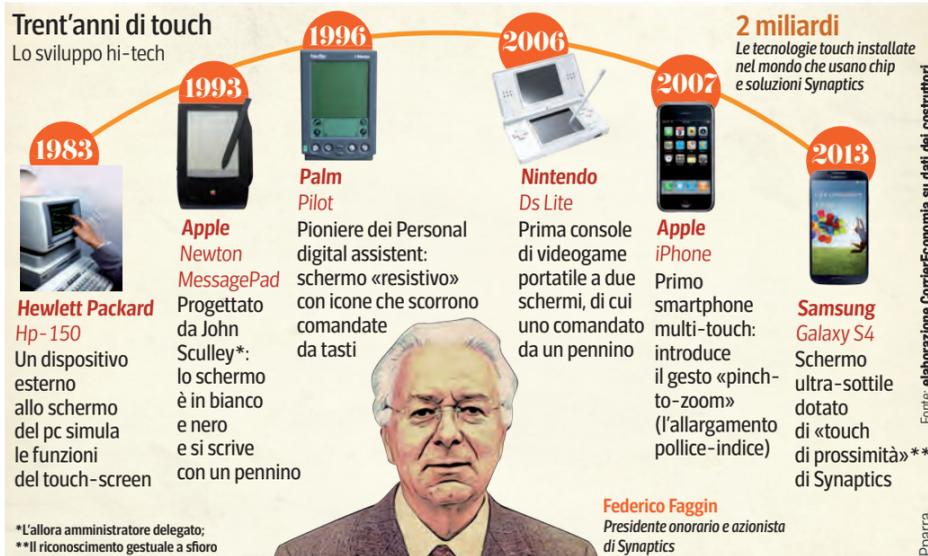
È la più diffusa interfaccia naturale, il tatto. Non solo smartphone e tablet si comandano con un dito. I touch-screen sono su Gps, ebook, media-player, videogame, Bancomat e chioschi interattivi, stanno arrivando sui cruscotti delle auto e nelle case per controllare sfiorandoli termostati, schermi digitali e apparecchi della cucina. Ci sono voluti quasi tre decenni per rendere affidabili e facili d'uso le interfaccia tattili.

Ma pochi sanno che all'origine di quest'invenzione c'è un italiano: Federico Faggin.

I 500 brevetti

Il padre del microprocessore (l'Intel 4004, il primo chip realizzato nel 1971), premiato dal presidente Obama con la National Medal of Technology, è stato anche pioniere delle tecnologie touch. È suo il brevetto del Touch-Pad, che ha sostituito i mouse nei computer portatili, e con la sua società Synaptics, fondata a San José in California, ha realizzato anche i primi schermi tattili per smartphone. Una storia, basata su 500 brevetti, che Faggin ha raccontato a Corriere Economia la scorsa settimana a Vicenza, sua città natale.

«Il primo passo è stato il Touch-Pad, uscito nel 1994, che ci ha permesso di conquistare il mercato dei pc — dice —. Tre anni dopo abbiamo ottenuto in Synaptics il primo chip che integrava sia il sensore tattile, sia il controller. Ci ha permesso di realizzare nuovi prodotti su superfici



più ampie con migliaia di punti sensibili».

E ai touch-screen come siete arrivati?

«Grazie a questi progressi: avevamo ottenuto già il controllo del cursore con il movimento delle dita da qualsiasi punto della superficie nel pad. Con la stessa tecnologia abbiamo provato a realizzare i sensori in vetro o materiale plastico. Un sensore trasparente avrebbe permesso di navigare sullo schermo, lo avevamo previsto dall'inizio. Ma le innovazioni non sempre sono capite dall'industria».

Che cosa intende?

«All'inizio del 2000 il mercato c'era per il touch-pad e ne abbiamo conquistato oltre il 75 per cento. Ma immaginavo già uno spazio ancora più ampio per il touch-screen. Avevamo la tecnologia pronta. Ma quando ho cominciato a proporlo ai produttori di cellulari, nessuno voleva prendere il rischio d'introdurlo. Temevano i costi invece di vederne l'opportunità».

Probabilmente perché c'erano già state le esperienze poco riuscite del Newton e del Pilot, i primi palmari.

«Sì, due tentativi, che si basavano però su schermi sensibili. Si poteva-

no usare solo con un pennino o con i pulsanti, perché erano schermi con pochi punti sensibili e richiedevano una pressione. Non si controllavano con un dito. Mentre il nostro touch-screen era «capacitivo» (il contrario di «resistivo»: ha lo strato esterno di vetro e si comanda senza pennino, ndr.) e multi-touch. Avevamo registrato anche i primi brevetti per usare i gesti. Per esempio tracciando una X sullo schermo si chiudeva il programma».

Poi che cosa è successo?

«Che Apple era la sola, all'epoca, a volere la nostra tecnologia. Avevamo già lavorato con loro per una decina

d'anni, facendo i touch-pad per i Mac, ma era tornato Steve Jobs. Era l'unico ad avere il coraggio d'introdurre prodotti radicalmente nuovi e il touch-screen gli piaceva molto».

Quindi avete trattato?

«L'ho incontrato personalmente, ma era durissimo nel trattare, cercava di fissare prezzi molto bassi e voleva l'esclusiva. A quelle condizioni non ci sono stato, sarebbe stata la rovina della Synaptics».

Così subito dopo l'uscita dell'iPhone avete fornito i touch-screen a tutti i concorrenti asiatici.

«Precisamente. La Apple aveva già ottenuto in passato una licenza per i touch-pad della Cirque, azienda che aveva sviluppato una tecnologia molto simile alla nostra, e hanno deciso di farsi i loro touch-screen, uscendo per primi con l'iPhone e creando un mercato anche per noi. Noi abbiamo continuato a introdurre innovazioni, ora diffuse per esempio su molti prodotti Samsung».

Come il proximity touch, uscito sul Galaxy S4, che riconosce il movimento del dito prima ancora di toccare lo schermo. O il Natural Id, riconoscitore d'impronta digitale sul nuovo Galaxy S5. Synaptics ha appena investito 475 milioni di dollari per acquisire Renesas, che ha dalle tecnologie complementari. «Ci permetterà di portare il touch su schermi molto sofisticati, a costi imbattibili», precisa Faggin.

I nuovi progetti

La società che ha fondato è cresciuta di oltre il 40% nell'ultimo anno con un fatturato che sfiora il miliardo di dollari. Ma Faggin ne ha lasciato la guida, pur restando presidente onorario e azionista. Non si occupa più di affari, è tornato alla ricerca fondamentale. Il suo obiettivo è fondare una «teoria matematica della consapevolezza», proprietà primaria dell'uomo e del mondo vivente, che le macchine non avranno mai.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

L'@pp

Girare Milano e Roma nel modo più rapido

La città è una giungla? Secondo uno studio dell'università di Stanford, la mobilità cittadina sarà uno dei problemi dei prossimi vent'anni, ma potrebbe essere risolto dall'informatica. Citymapper è un'app che aiuta a districarsi nel traffico cittadino con un punto di forza: la condivisione. Il software, infatti, riesce ad elaborare le varie informazioni di tutti i mezzi di trasporto (biciclette comprese) e a fornire all'utente il modo migliore per muoversi in città. Finora erano dieci e tutte straniere le metropoli analizzate dall'app, ora al gruppo si sono unite Milano e Roma. Consigliando il percorso e il mezzo migliore, l'applicazione informa anche sulle calorie consumate durante il tragitto.



**PRODOTTO:** Citymapper  
**PIATTAFORMA:** iOS, Android  
**CASA:** Citymapper Limited  
**PREZZO:** gratis

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Scatti, scansioni e spedisci via email

Tra gli apparecchi da ufficio pensionati dallo smartphone c'è lo scanner piano, ben sostituito per l'uso personale dalle applicazioni mobili che utilizzano la fotocamera del telefonino per scansionare i documenti. Jot Not Scanner (disponibile soltanto per Apple) si distingue per la velocità d'uso e la qualità della scansione, superiore a un comune fax.

L'algoritmo di rilevamento del testo è in grado di eliminare ombreggiature e pieghe della pagina, contrastare i caratteri tipografici rispetto allo sfondo, evidenziare automaticamente i bordi del foglio fotografato e trasformare un documento cartaceo in un file in formato pdf.

Sarà la stessa applicazione a occuparsi della spedizione del file via email, o a recapitarlo all'archivio su cloud abitualmente utilizzato dall'utente. Peccato che l'utilizzo del fax gratuito integrato nel programma sia riservato ai soli utenti americani o canadesi.

**MASSIMO TRIULZI**  
**PRODOTTO:** Jot Not Scanner  
**PIATTAFORMA:** iOS  
**CASA:** MobyTech 3000 LLC  
**PREZZO:** gratis

© RIPRODUZIONE RISERVATA

L'analisi

esegantini@corriere.it

Il caso FiveThirtyEight, quel giornalismo da Big Data

DI EDOARDO SEGANTINI



Politica, sport e high-tech Online, e anche in televisione

Are previsioni, basate sull'elaborazione dei dati, può essere una via praticabile per l'editoria giornalistica online? Alcuni editori americani tentano questa strada. Una dei casi più noti è quello di FiveThirtyEight, il sito web di sondaggi che nelle elezioni presidenziali del 2012, in cui Barack Obama venne riconfermato presidente, riuscì a prevedere i risultati in tutti gli stati Usa.

Creato da Nathaniel «Nate» Silver, famoso statistico e giornalista di 36 anni specializzato in previsioni politiche e sportive (soprattutto

di baseball), il sito deve il suo nome — 538 — al numero dei «grandi elettori»: recentemente è stato acquisito dal network sportivo via cavo Espn, del gruppo Disney.

Nate Silver è un mago dei numeri, anche se spesso dice che azzeccare una previsione è pressoché impossibile e che nel 2012 ebbe molta fortuna. Tuttavia, anche sull'onda del successo di 538, non sono poche le iniziative giornalistiche che provano a inventare un modello nuovo di informazione, di analisi e di commento.

Tra le «migrazioni» celebri dalle testate tradizionali c'è quella di Ezra Klein, autore di un blog economico di successo del Washington Post (Wonkblog), che ha lasciato il prestigioso quotidiano di Jeff Bezos per lanciare un nuovo sito con la società editrice digitale Vox Media, i cui brand editoriali sono, tra gli altri, SB Nation e The Verge. Mentre Kara Swisher e Walt Mossberg, ex reporter del Wall Street Journal, hanno fondato una delle migliori testate online sulla tecnologia, Re/code.

Molti gli aspetti interessanti di

queste iniziative. Innanzitutto, sono centrate sulla competenza professionale e sull'alta qualità dell'informazione (un fatto non scontato). In secondo luogo, nascono su Internet ma, fin dall'inizio, marciano al fianco dei media televisivi: FiveThirtyEight è legato al network ABC, anch'esso Disney, e Re/code è collegato alla rete Nbc Universal. Così come è interessante la decisione, presa dal fondatore e presidente di eBay Pierre Omidyar, di impegnarsi a investire 250 milioni di dollari in First Look Media, un'altra catena online, assumendo

diversi giornalisti di alto profilo.

Naturalmente anche nel nuovo mondo non mancano i problemi, la strada è piena di insidie e i siti citati stanno affrontando parecchie difficoltà: FiveThirtyEight, ad esempio, secondo alcuni critici, non genera un volume di traffico sufficiente per la casa madre di sneyana. Secondo Silver, al contrario, i ricavi pubblicitari sono più che soddisfacenti. First Look Media, intanto, è già stata teatro dei primi scontri fra alcune star del giornalismo e il patron Omidyar.

L'aspetto interessante resta comunque il tentativo di trasferire ad altri campi — come lo sport — un modello di giornalismo statistico-previsionale che sta avendo successo nella politica: un mercato, quest'ultimo, sempre più affollato di iniziative mediatiche.

@SegantiniE  
© RIPRODUZIONE RISERVATA