

#Fareweb news

Newsletter trimestrale a cura di Netdesign

Numero 4 / dicembre 2015

SPECIALE 2015

Novità ed eventi che hanno reso speciale il 2015

L'invasione "mediatica"
degli Space Invaders

Ubuntu phone,
lo smartphone è open

Expo Barometro
e la Social Experience





#SPECIALE
2015



L'invasione “mediatica” degli Space Invaders

Gli anni 70 e 80 sono anni di sviluppo per l'industria del gaming e proprio in quegli stessi anni ci furono alcuni videogames che presero piede come **Pac-Man** degli anni 80 oppure **Tetris** del 1984.

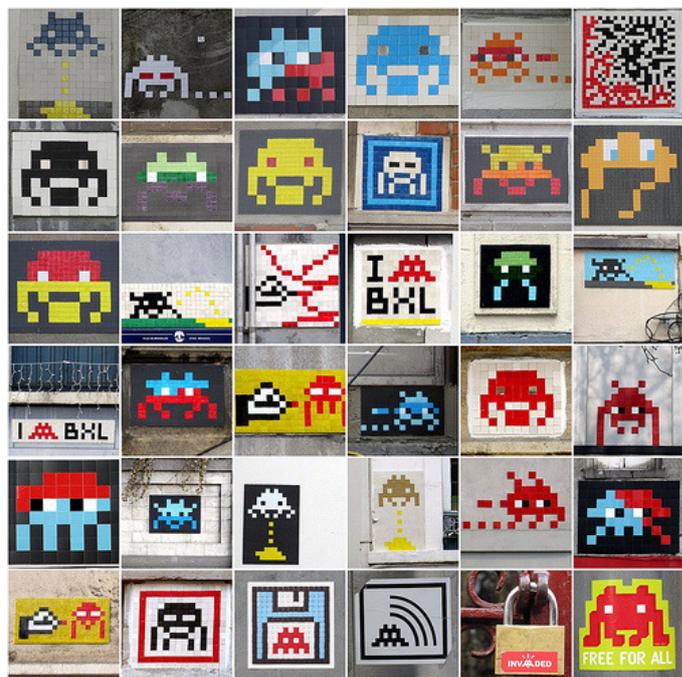
Sembra dunque più che normale parlare di un'età dell'oro dei videogames, soprattutto, se si prende in considerazione proprio l'anno di nascita degli **Space Invaders**, visto che dal 1983 inizia un periodo un po' critico per i videogiochi.

Di certo, molti si ricorderanno proprio degli **Space Invaders**, di quei “mostriciattoli” che bisognava per forza eliminare nel videogame arcade del 1978. I mostriciattoli alieni che ci hanno affascinato con i loro pixel, furono creati e sviluppati da **Toshihiro Nishikado**, laureato in ingegneria, si specializzò soprattutto in circuiti per le televisioni, Nishikado che oggi ha 71 anni ci ha regalato uno tra i videogiochi più famosi e rilevanti al mondo, eppure quando decise di entrare a far parte della Taito non avrebbe mai e poi mai pensato di occuparsi di videogame.

Il successo lo colse in modo inaspettato e si sa, che a volte accade proprio così. In una intervista del 2013 comparsa su un noto quotidiano, Tomohiro Nishikado ha rivelato la sua **incapacità di giocare** con i videogames, cosa davvero strana per il creatore di quello che fu il videogioco per eccellenza degli anni 70.

Un segreto che è riuscito a conservare per 35 anni e che solo due anni fa ha deciso di condividere con i lettori.

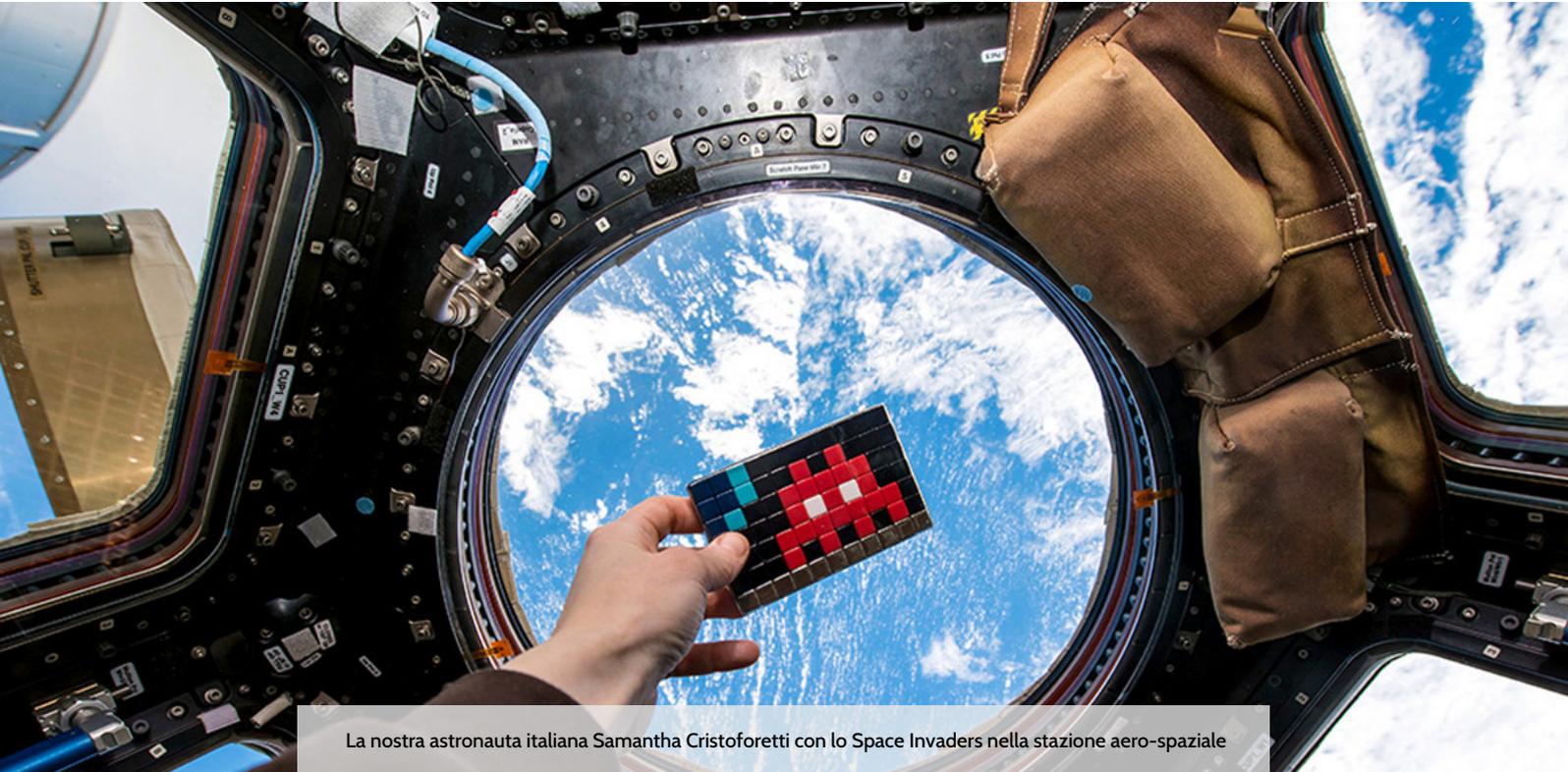
Forse, qualcuno potrebbe pensare che questa sua dichiarazione possa essere stata legata ad una difficoltà dipesa dall'età, ma il fatto che Nishikado abbia voluto affermare soltanto adesso di non essere mai riuscito ad andare oltre al primo livello, potrebbe incoraggiare tutti quelli che non sono mai riusciti ad arrivare alla fine del gioco.





#SPECIALE
2015

L'apparente semplicità del gioco nasconde in realtà una difficoltà che non è indifferente. I più famosi alieni di pixel vennero concepiti per essere disegnati con dei tratti semplici e lineari ed è proprio per questo che ebbero il successo che meritano.



La nostra astronauta italiana Samantha Cristoforetti con lo Space Invaders nella stazione aero-spaziale

Ciò però su cui si vuole porre qui l'accento è che, gli Space Invaders non sono soltanto degli alieni da eliminare per acquisire punteggio (cosa per cui non tutti potrebbero essere d'accordo) poiché esiste anche un bel progetto, si tratta dello **Space Invaders Project**.

Che cos'è? È un bel progetto, o meglio un'iniziativa, che ha come fine quello di liberare l'arte dalle costrizioni museali, dai luoghi chiusi per fare trovare ad essa una via di uscita più libera e, per così dire, più areosa.

Per questo progetto l'importante è tradurre l'arte in libertà. Gli Space Invaders, infatti, intendono creare arte nei luoghi più strani delle città utilizzando la tecnica del piastrellamento simile all'antica tecnica del mosaico che si discosta da essa solo per gli oggetti, o meglio per le immagini rappresentate.

Il soggetto è l'attore di questa invasione artistica delle città che non riguarda solo gli Stati Uniti ma anche il resto del mondo, Europa, Asia, America del Sud, Africa e Australia.

In totale le città invase sono 65 e ogni città ha un suo punteggio che va da 10 a 100 a seconda di ogni nuovo mosaico installato.



In un'epoca in cui la tecnologia è al centro di tutto, queste "creature pixelliane" - cioè fatte di pixel - sono come delle opere d'arte, diventando delle *icone originali*.

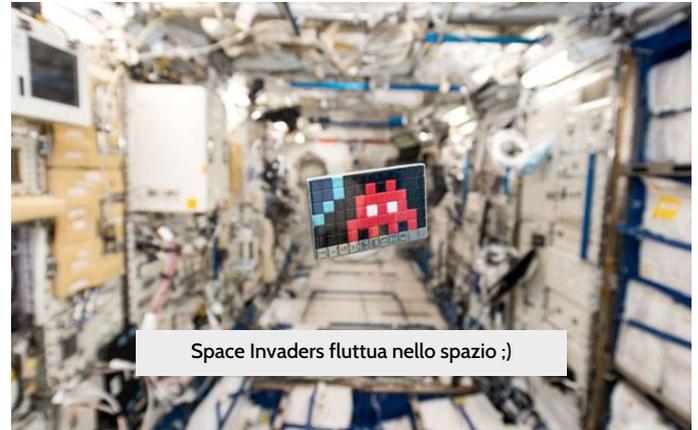


#SPECIALE
2015

Sotto tutti gli aspetti, gli Alieni spaziali si trasformano in mosaici reali, con delle sembianze che si rifanno proprio a quelle dello sviluppatore Taito, il papà del noto videogame. L'importante per Space Invaders Project è dimostrare che si è stati in quel luogo e che si è voluto lasciare come *souvenir* il proprio Space Invader.

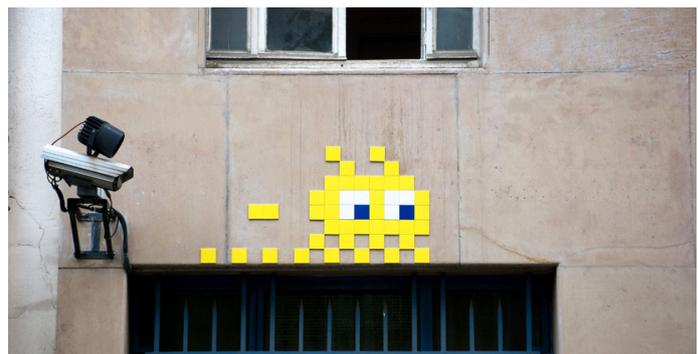
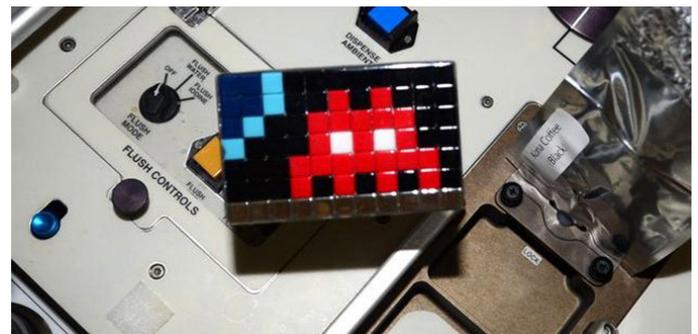
Il tutto funziona proprio come nel videogame, anche se al posto dell'ambiente digitale, si ha come luogo d'azione una realtà urbana. Se si è stati nella stessa città già una volta, non è affatto un problema, perché il bello è sia creare dei mosaici nuovi, sia riuscire a scoprire che sono apparsi magicamente altri space invaders magari lasciati precedentemente da altri "invasori".

Non si tratta di una gara, è semplicemente un game, o meglio un nuovo modo di fare gaming con arte. Al centro di tutto il progetto c'è la propria personale iniziativa e la voglia di entrare a farvi parte attivamente. Come si può vedere dalla foto scattate, i mostriciattoli sono presenti un po' ovunque...anche nello spazio!
Infatti, quest'anno gli Space Invaders hanno invaso la stazione aero-spaziale in cui per molti mesi ha vissuto la nostra astronauta italiana **Samantha Cristoforetti**, fino al termine della sua permanenza, conclusa il 10 giugno 2015.



Speriamo solo che questa forma d'arte abbia continuità anche per il prossimo anno e che le creature nate da questo bel progetto non debbano finire per essere rimosse dalle autorità perché si tratta solo di una forma di giocoso mosaico e niente più.

Come dire l'anno sta per finire ma...*The game is not over.*





EVENT ANALYTICS

Con Event Analytics registri i comportamenti degli utenti durante la consultazione di una pagina web

Si interfaccia con Google Analytics o Piwik e permette di tracciare qualsiasi tipo di interazione dell'utente con gli elementi dell'interfaccia grafica.

Scopri di più su Event Analytics

www.netd.it/bacheca/149-salone-della-stampa-3d-presentata-event-analytics/





#SPECIALE
2015

"In questo articolo recensiamo alcuni smartphone dotati del sistema operativo libero di Canonical. Per tutti i curiosi e soprattutto, per tutti gli appassionati di tecnologia e del software libero, c'è il secondo Ubuntu Phone dell'azienda spagnola BQ. Si tratta di BQ Aquaris E5..."



Ubuntu Phone, lo smartphone è open!

Dopo il grande successo delle versioni Desktop, server e Cloud di Ubuntu, Canonical ha concentrato le sue energie nello sviluppo del sistema operativo Ubuntu Phone (precedentemente chiamato Ubuntu Touch) che è entrato in commercio lo scorso 2014.

In questo articolo recensiamo alcuni smartphone dotati del sistema operativo libero di Canonical. Per tutti i curiosi e soprattutto, per tutti gli appassionati di tecnologia e del software libero, c'è il secondo Ubuntu Phone dell'azienda spagnola BQ. Si tratta di BQ Aquaris E5 HD Ubuntu Edition, uno smartphone di fascia media con un sistema operativo innovativo e dal design semplice e funzionale.

BQ Aquaris E5 HD Ubuntu non ha tasti ma gli swipes, inoltre il display è da 5 pollici, il processore è SoC MediaTek MT6582, ha un 1 Giga di RAM e una memoria da 16 GB.

Ciò che colpisce maggiormente del sistema operativo Ubuntu sono gli Scopes, pannelli che raggruppano diverse informazioni sul device provenienti da fonti diverse come foto oppure video presenti nella memoria del telefono o provenienti dai nostri account social oppure feed aggiornati in tempo reale come notizie, previsioni del tempo, chiamate, messaggi.

Non dimentichiamo che già da quest'estate, è stato lanciato in Europa anche Meizu MX4 Ubuntu Edition, lo smartphone di fascia medio-alta che sorprende per le sue funzionalità.





#SPECIALE
2015

Meizu MX4 Ubuntu Edition, prodotto da Sharp, possiede un sistema operativo completamente open source.

La prima cosa che colpisce è il costo: 299 Euro. Un buon prezzo che sia adatta un po' a tutte le tasche.



Il processore è un MediaTek MT6595 octa core da 2,2 GHz; possiede 2GB di RAM e 16GB di memoria interna. Non ci si ferma mica qui perché Ubuntu Phone ha un display davvero ampio, da 5,36 pollici e con risoluzione di 1152×1920. Per quanto riguarda il Wi-Fi è 802.11ac, ci sono Bluetooth 4.0, il GPS e anche l'alloggiamento per scheda micro SD.



C'è poi lo smartphone premium **Meizu MX5** internazionale che merita una certa attenzione. Disponibile con la Fly-me 4.5 a 64 bit basata su Android e una memoria da 32GB. Il Meizu M5 ha un processore Helio X10 e 3GB di memoria RAM.

Acquistabile in tre differenti colorazioni Silver/Gray, Silver/Black e per la prima volta, anche nella nuova colorazione Gold.

Altra novità in casa Meizu è il nuovo smartphone **Meizu Pro 5** dall'aspetto molto elegante, è ufficialmente disponibile in Italia (le spedizioni sono previste a partire dal prossimo 15 Dicembre) sul sito Meizumart.it, lo store ufficiale italiano dei prodotti Meizu. Chissà se questo prodotto avrà il successo che merita. Nel frattempo *auguriamo a tutti di trascorrere buone feste.*



#SPECIALE
2015

Expo Barometro e la Social Experience

Speravamo di concludere l'anno potendo contare su un bilancio definitivo sulle performance dell'Expo 2015, svoltosi a Milano tra l'1 Maggio e il 31 Ottobre del 2015, ma dovremo aspettare la primavera dell'anno prossimo per avere dei dati completi, quando Expo chiuderà il bilancio 2015.

Tuttavia i dati parziali che sono pervenuti, bastano ad infondere positività sottolineando come gli organizzatori e il consiglio d'amministrazione della SPA pubblica chiude l'evento con un margine operativo lordo di 14,9 milioni di euro che deriva da ricavi pari a 736,1 milioni di euro e costi di gestione di 721,2 milioni di euro.

Ciò che invece è già disponibile a tutti sono i dati in formato aperto organizzati e strutturati dal progetto **Expo Barometro**, un indicatore, basato sulle conversazioni su Twitter, che ha rivelato il gradimento di chi ha visitato l'esposizione universale. Infatti dal 5 Giugno al 31 Ottobre, **Expo Barometro** ha misurato quotidianamente la **social experience** di Expo, ovvero le reazioni esplicite alla visita dell'evento così come emerge dai post pubblicati in lingua italiana dai visitatori su Twitter ogni giorno, registrando un valore medio pari a **75,6%**. Possiamo quindi affermare che la social experience, per 3 commenti su 4, risulta essere positiva.

Welcome to Milan, city of Expo2015.
Need help? Ask here.



La *particolarità* dell'analisi sta proprio nella selezione dei commenti di chi è effettivamente stato all'Expo, anche nei giorni successivi alla visita. Una prima lettura evidenzia un gradimento mediamente superiore a 80/100, con alcuni singoli giorni di picco negativo. I giorni con maggiore gradimento sono le domeniche, mentre i giorni meno graditi coincidono con eventi che hanno condizionato la piena fruibilità degli spazi espositivi. Possiamo dire che la prima fase è stata caratterizzata da un trend altalenante che alla fine è sfociato in un atteggiamento positivo, cresciuto man mano che le persone hanno avuto modo di visitare il sito espositivo (valore di ExpoBarometro a Giugno: 72,2%; Luglio: 76,2%; Agosto: 78,9%), fino a Settembre (76,1%).



#SPECIALE
2015

Ad ottobre, in prossimità della chiusura di Expo, si è verificata una ripresa, in cui la maggior parte dei giorni si registravano valori superiori ad 80%.

Per quanto riguarda i picchi registrati da Expo Barometro, i giorni che hanno fatto registrare valori più positivi sono stati il 28 Luglio (84,0%)

in cui è stato presentato il calendario della Serie A, il 18 Agosto (84,1%) in concomitanza con la festa del gelato, il 2 Ottobre (86,1%) con l'Hip Hop Night con ospiti come Marracash, Emis Killa e Guè Pequeno, e il 16 Ottobre (85,5%) in cui si è celebrato il World Food Day con la presenza del presidente Mattarella e del segretario generale dell'Onu Ban Ki-moon.



Invece i valori meno positivi si sono registrati in concomitanza della presenza di personaggi famosi, quali Vladimir Putin (63,3%), Michelle Obama (53,1%) ed Elisa (54,9%), probabilmente a causa dei disagi dovuti alle misure di sicurezza adottate, e del giorno di chiusura, il 31 Ottobre (40,7%) a causa della nostalgia e della tristezza per la conclusione dell'esposizione.

Di seguito presentiamo una serie di infografiche che raccontano i vari aspetti dell'Expo dai numeri dell'indotto e del turismo alle ore di showcooking realizzate al numero di tweet fatti fino ad arrivare ai fans di Facebook e molto altro.

Ringraziamo chi ha realizzato le seguenti infografiche.



MILANO 2015



#SPECIALE
2015

LA SOCIETÀ DEGLI #EXPOITALIANI

CITTADINI

Hobbyfarmer, Foodies (Birra, Vini, Corsi cucina, Corsi degustazione, Mercati Rionali, Km0), GAS, Studenti, Cacciatori, Pescatori, Food Blogger, Crowdfunding...

ASSOCIAZIONI

Slow Food, Consumatori, Strade dei vini, WWF, Legambiente, Accademia dei Geografi, Accademia della cucina, Touring Club, Fai...

IMPRESE

Agricole, Vitivinicola, Alimentari, Distribuzione, Laboratori, Ristorazione, Media specializzati, Cooperative, Fiere, Agriturismo, Agrindustria...

PROFESSIONISTI

Agronomi, Chef, Docenti, Veterinari, Enologi, Tecnici di laboratorio, Sommelier, Ispettori, Nutrizionisti...

ISTITUZIONI

Ministero agricoltura, FAO, ONU, Regioni, Comuni, Corpo forestale, Nas, Crea, Ismea, Accredia, Parchi, Ministero ambiente...

ORGANIZZAZIONI

CIA, Coldiretti, Confagricoltura, AICIG, FederDoc, Federvini, Federalimentare, AIAB, FederBio, Concooperative...

I TEMI DI EXPO



QUALIVITA

I NUMERI DI EXPO

20
milioni
visitatori

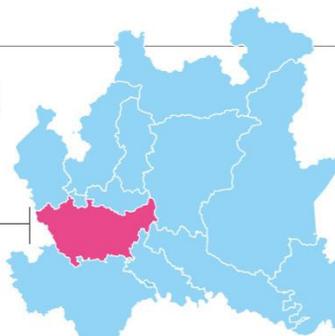
7000
eventi

600
conferenze

Fonte: Elaborazione Fondazione Qualivita su dati WikiExpo

I DATI ANALIZZATI

AREA GEOGRAFICA
PROVINCIA
DI MILANO



6.027
STRUTTURE

893 Strutture Ricettive
4.827 Locali e Ristoranti
297 Attrazioni e Risorse Culturali



CANALI
ANALIZZATI





#SPECIALE 2015

IL TURISMO DI EXPO

I numeri dell'indotto economico
prodotto dai flussi turistici in Italia
durante i sei mesi di esposizione universale



Fonte: Enit - Confindustria - Camera di commercio di Milano - Mel-università Bocconi - Ciset - Gfk Eurisko - Comune di Milano - Explora

PARTECIPANTI UFFICIALI

144 PAESI

94% della popolazione mondiale partecipa all'Evento

“ Sono da sempre il cuore dell'Esposizione Universale: a Milano parteciperanno in modo innovativo tra padiglioni self built e Cluster ”

3 ORGANIZZAZIONI INTERNAZIONALI

“ Organizzazioni i cui membri sono gli Stati e la cui mission è in linea con il Tema di Expo Milano 2015 ”



PARTECIPANTI UFFICIALI



7 MILIARDI DI PERSONE
MILANO
2015

PARTECIPANTI NON UFFICIALI

ORGANIZZAZIONI DELLA SOCIETÀ CIVILE 13

“ Per la prima volta nella storia delle Expo ricoprono un ruolo fondamentale per lo sviluppo del progetto ”



PADIGLIONI CORPORATE

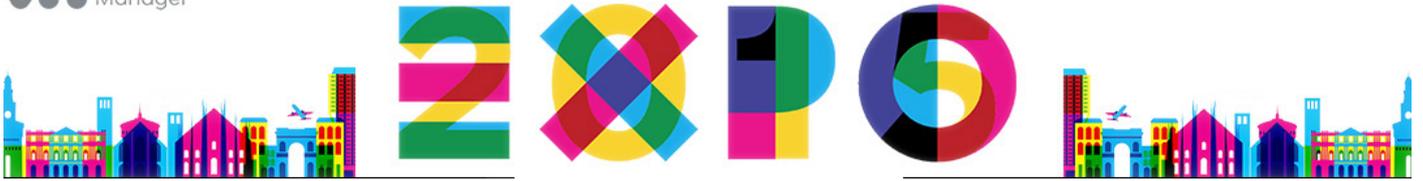
3 “ Aziende che partecipano con un proprio padiglione a Expo Milano 2015 per presentare soluzioni innovative legate al Tema ”

PARTECIPANTI NON UFFICIALI



#SPECIALE
2015

Reputation
Manager



MILANO 2015



5.8 million fans 1.750 pages



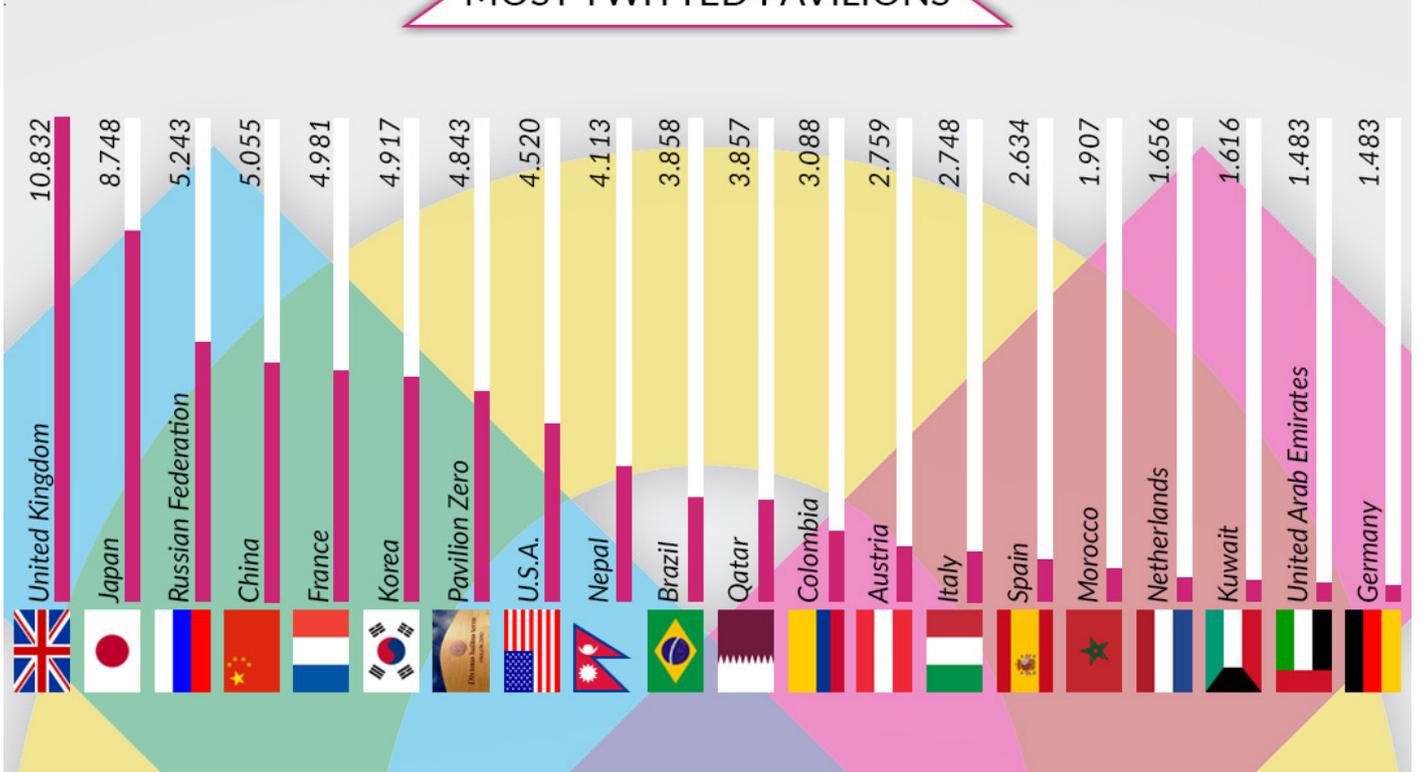
1.649.334 tweets 305.128 users



800.000 views



MOST TWITTED PAVILIONS





#SPECIALE
2015

EXPO'S CELEBRITIES



#Fareweb news

Newsletter trimestrale a cura di Netdesign

Farewebnews è la newsletter trimestrale di Netdesign inviata via mail a clienti, collaboratori e simpatizzanti. Chiunque può iscriversi sul sito www.farewebnews.it per ricevere e scaricare questo pdf

Ti sono piaciuti questi articoli e vuoi condividerli con i tuoi colleghi e i tuoi clienti?

Vai su www.farewebnews.it e
* diffondili su Internet *




Netdesign

Diffonditi su Internet

- Al prossimo numero di Farewebnews, ci vediamo a Marzo 2016 -

La newsletter Farewebnews non rappresenta una testata giornalistica né tantomeno un prodotto editoriale ai sensi dell'articolo 1.2 della legge n.62 del 2001.

Netdesign di Fabio Buda, Via P. Nenni 2, 96013 Carlentini, SR - www.netd.it
commerciale +39 095 293 18 11 - cellulare +39 338 94 23 302

