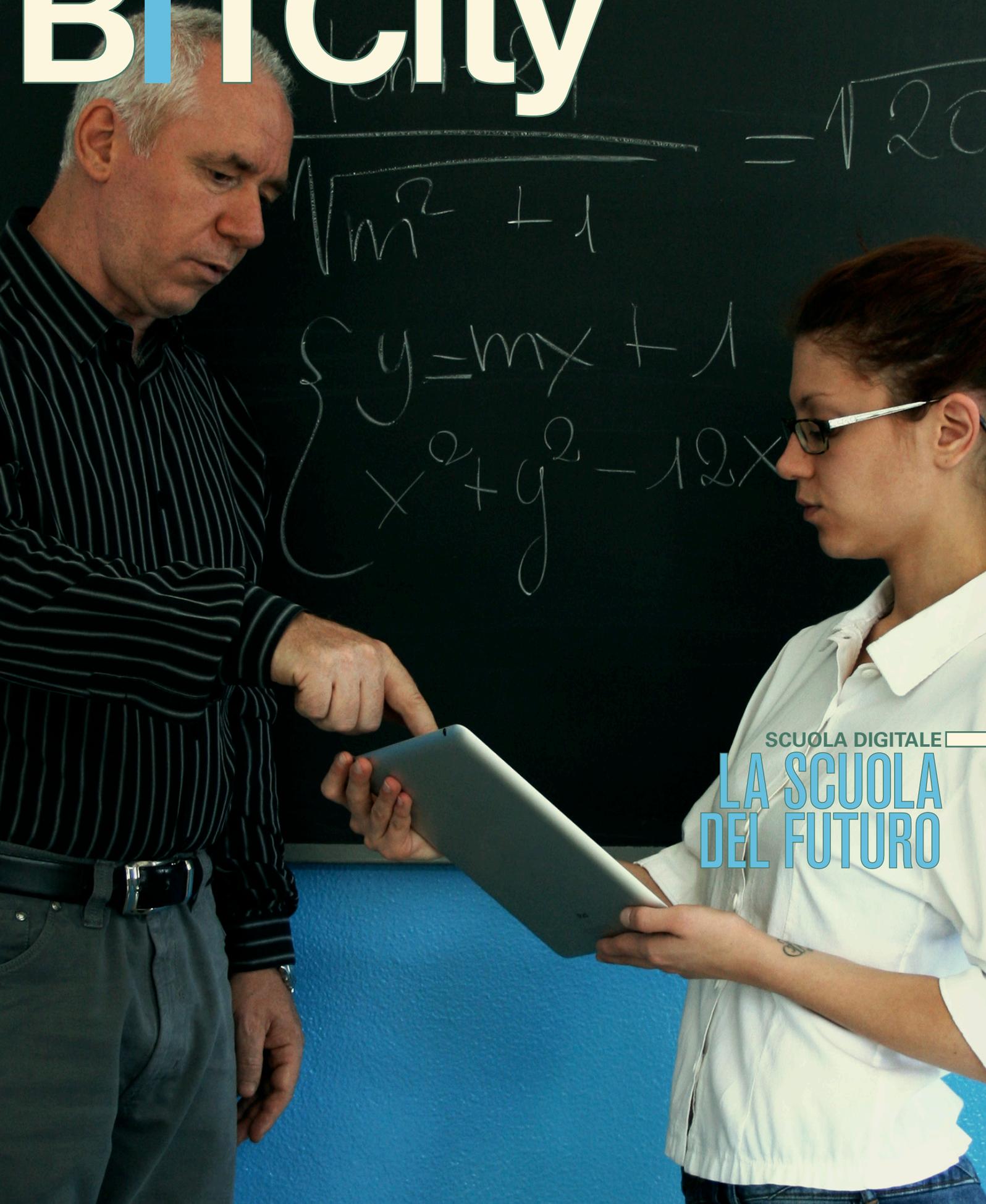


BITCity MAGAZINE



SCUOLA DIGITALE

LA SCUOLA DEL FUTURO



SCORE
2:0

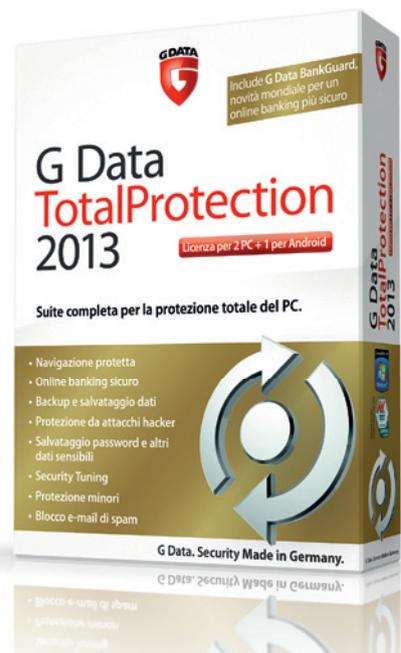
Scarica subito la versione di prova per 90 giorni. Collegati a:
www.gdata.it/bitcitymagazine

La doppietta vincente

Doppia licenza su tutta la gamma 2013: AntiVirus, InternetSecurity e TotalProtection. Ogni prodotto contiene due licenze per PC e, in aggiunta, una per smartphone o tablet con sistema operativo Android.

Novità: **G Data BankGuard**, per fare home banking in tutta sicurezza.

-  Eccezionale rilevamento virus
-  Navigazione Sicura
-  Controllo posta e blocco Spam
-  Backup di dati e partizione
-  Aggiornamenti ogni ora



Acquistalo subito su: www.gdatastore.it

G Data. Security Made in Germany.

Editoriale

a cura di MASSIMO GIUDICI

L'estate sta finendo, siamo tutti tornati alle nostre occupazioni, e anche la scuola ricomincia. Ma può esserci una scuola che sfrutti adeguatamente le nuove tecnologie? Nell'articolo che apre questo numero vedremo in che direzione si sta muovendo la scuola italiana e a che punto è l'adozione di ebook e lavagne elettroniche nelle aule del nostro Paese. E se, dopo averlo letto, deciderete che vostro figlio ha bisogno di un tablet, nelle pagine successive vedrete che cosa ci offre il prossimo futuro nel campo dei dispositivi mobili, e quali sono i punti di forza e di debolezza dei tre principali sistemi operativi che si contendono questo mercato. Ma tablet e smartphone non servono solo ai ragazzi: abbiamo consigli anche per gli adulti. In particolare, vedremo, anche con consigli pratici, quali sono le regole da seguire per utilizzare un conto bancario online senza correre

rischi, e la seconda parte del nostro corso su come si possono usare i cellulari per scattare fotografie di buona qualità. Infine, anche il divertimento vuole la sua parte. Vi spiegheremo quali sono i migliori modelli di cuffie e auricolari per poter godere della musica con il vostro dispositivo mobile al massimo della qualità. Descriveremo in tutti i dettagli come potete usare il vostro televisore per navigare su Internet e guardare i video di YouTube anche se non è un ultimo modello "smart." E concluderemo con una panoramica sulle produzioni indipendenti di videogiochi, la cui originalità e inventiva spesso arriva a superare quelle costate milioni di dollari. Tutto insieme al ritorno delle nostre rubriche per aiutarvi a scegliere contenuti digitali di ogni tipo. Perché la nostra vita è sempre più digitale, e BitCity Magazine vi aiuta ad assaporarla fino all'ultimo bit. Buona lettura!

BUONA LETTURA!

INDEX

LA SCUOLA DEL FUTURO 05



01 *EDITORIALE*

37 *fotografare
con il CELLULARE*

79 *{book} i LIBRI
del mese*



05 *la SCUOLA
del futuro*

49 *ci vuole
ORECCHIO*

83 *{app} le APPLICA-
ZIONI del mese*



11 *sfida a
TRE*

59 *cura di fosforo
per il TV*

87 *{game} i VIDEO-
GIOCHI del mese*



21 *sempre più SMART,
sempre più veloci*

68 *i GIOCHI
dell'indipendenza*



30 *sicuri come
in BANCA*

74 *{play} i FILM
del mese*



ICONE TEMATICHE

Ogni articolo di BitCity Magazine è contrassegnato da una o più icone che segnalano a quali aree appartengono gli argomenti trattati. Usatele per reperire rapidamente le pagine che vi interessano.



Windows
phone



iOS



Android



app



software



home
entertainment



mobilità
(tablet, e-reader)



telefonia



home
networking



video



foto



game

“COME FARE”

Molti degli articoli di BitCity Magazine vi danno la possibilità di accedere a una spiegazione tecnica dettagliata che approfondisce l'argomento trattato.

Fate clic sull'icona “Come fare” per scaricare da Internet queste pagine aggiuntive.

come
fare



www.bitcity.it



www.bitcitymagazine.it



www.gdocity.it



www.channelcity.it



www.channelcitymagazine.it



www.impresacity.it



www.impresagreen.it



www.greencity.it



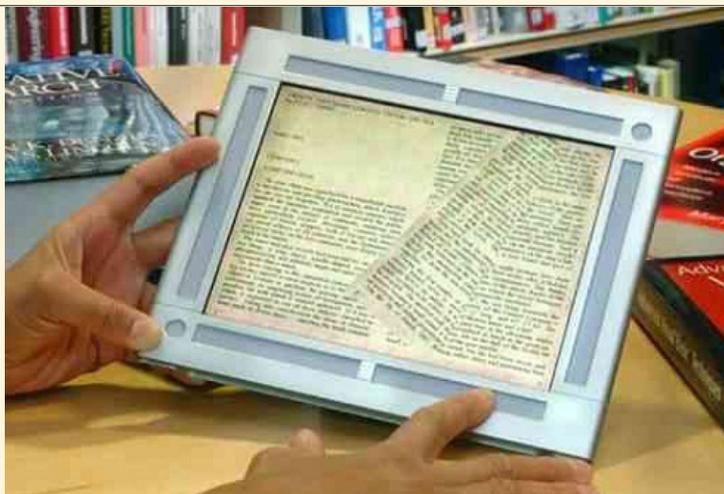
L'informazione B2B e B2C alla velocità di internet

G11 MEDIA S.R.L. - Via NUOVA VALASSINA, 4 22046 MERONE (CO)
Tel. +39 031 3333555 - Fax. +39 031 6125337 - info@g11media.it

LA SCUOLA DEL FUTURO

Tablet, app ed ebook stanno entrando anche nel mondo della scuola.
Con quali esiti e prospettive?

*Scuola
Digitale*



Si parla sempre più spesso dell'introduzione a scuola delle tecnologie digitali. Del resto, se il digitale sta invadendo ogni campo della nostra vita, come può la scuola, che alla vita deve preparare, esserne immune? E, visto che i bambini di oggi sono ormai dei nativi digitali, non è opportuno che imparino nel modo che già conoscono, invece che tramite obsoleti libri cartacei? I vantaggi sarebbero l'accesso via rete a enormi biblioteche di materiale didattico, e il potersi limitare a portare con sé un leggero tablet invece che pesantissimi libri.

NON È TUTTO UTILE CIÒ CHE È DIGITALE

Tutto vero, indubbiamente. Tuttavia ogni cambiamento deve anche tenere conto che un'entità complessa come la scuola non si cambia con un tratto di penna, e che la pratica può generare notevoli difficoltà. Basti pensare alle LIM, cioè le Lavagne Interattive Multimediali, che già da più di un quinquennio il Ministero dell'Istruzione cerca di far adottare alle scuole. La LIM ha la stessa funzione di una lavagna, ma per-

mette di salvare quello che si scrive, senza che tutto vada perduto quando si cancella; inoltre può visualizzare lezioni preparate in anticipo, filmati, pagine Web. Tuttavia la sua introduzione non procede molto velocemente e non incontra unanimi consensi. Questo innanzitutto perché una LIM è molto più costosa di una lavagna normale, e le scuole di oggi, con i fondi ridotti al minimo, spesso non possono permettersela. Inoltre, a differenza di una lavagna normale, una LIM è fragile e richiede cura e manutenzione. Infine servono insegnanti in grado di sfruttare le opportunità didattiche che offre, altrimenti non sarà più utile di una lavagna normale. Insomma, non basta una lavagna, sia pure interattiva, per fare la scuola digitale.

di **Chiara Bernasconi**



Oggi l'enfasi si è spostata dalle lavagne ai libri: si ritiene che, data la pervasività di smartphone e tablet in quasi tutte le famiglie, sia solo questione di tempo prima che ogni bambino possa disporre di uno strumento su cui sfogliare libri digitali.

In effetti la situazione all'estero non smentisce quest'idea. Negli USA, per esempio, i libri di testo in edizione digitale sono assai diffusi, e la cosa consente anche di alleviare le spese per il loro acquisto. Infatti Amazon, la più grande libreria digitale esistente in rete, consente di noleggiare i libri per la durata del periodo scolastico invece di acquistarli, con un rispar-

mio per le famiglie, a suo dire, pari fino all'80%. In Italia però la situazione editoriale è ancora piuttosto arretrata, e non si può dire che i testi in formato digitale abbondino. A questa situazione ha cercato di porre rimedio l'attuale Ministro dell'Istruzione, Profumo, che ha recentemente emanato una circolare con cui impone che i libri di testo non possano più essere in formato esclusivamente cartaceo. La circolare però contiene una scappatoia: sono consentiti anche i libri in formato "ibrido", cioè cartacei ma con un'appendice digitale. Il che lascia pensare che almeno per il momento non vedremo molti libri consultabili per intero in formato elettronico.

LA SPERIMENTAZIONE È INIZIATA

Non vorremmo però dipingere un quadro troppo fosco. Le cose in Italia si stanno comunque muovendo. Il Ministero dell'Istruzione (MIUR) ha infatti promosso il Piano Nazionale Scuola Digitale, che prevede azioni volte a migliorare la qualità dell'offerta formativa delle istituzioni scolastiche e a promuovere l'innovazione didattica attraverso l'integrazione delle tecnologie dell'Informazione e della comunicazione nei processi di apprendimento.

Esistono poi realtà locali dove la sperimentazione è avanti. In Lombardia, per esempio, saranno mille le classi degli istituti superiori che da quest'anno scolastico daranno l'addio ai libri cartacei e inizieranno a utilizzare manuali in versione e-book consultabili attraverso net-book o tablet. L'acquisto è finanziato da Regione Lombardia e dal MIUR. L'iniziativa, prima del genere in Italia su base regionale, si chiama Generazione Web Lombardia e coinvolgerà circa 25mila studenti delle prime e terze superiori. La proposta è riservata alle scuole che hanno deliberato entro il 31 maggio scorso l'adozione di soli libri digitali o materiali didattici interattivi, possiedono infrastrutture tecnologiche adeguate (Wi-Fi o banda larga) e sono dotate di un corpo docente con esperienza e pratica nell'utilizzo degli strumenti informatici. Ciascun alunno avrà a disposizione 1.750 euro per acquistare dispositivi come le "LIM", mentre ogni classe disporrà di una dote tecnologica di 8.000-8.500 euro. L'Istituto sco-

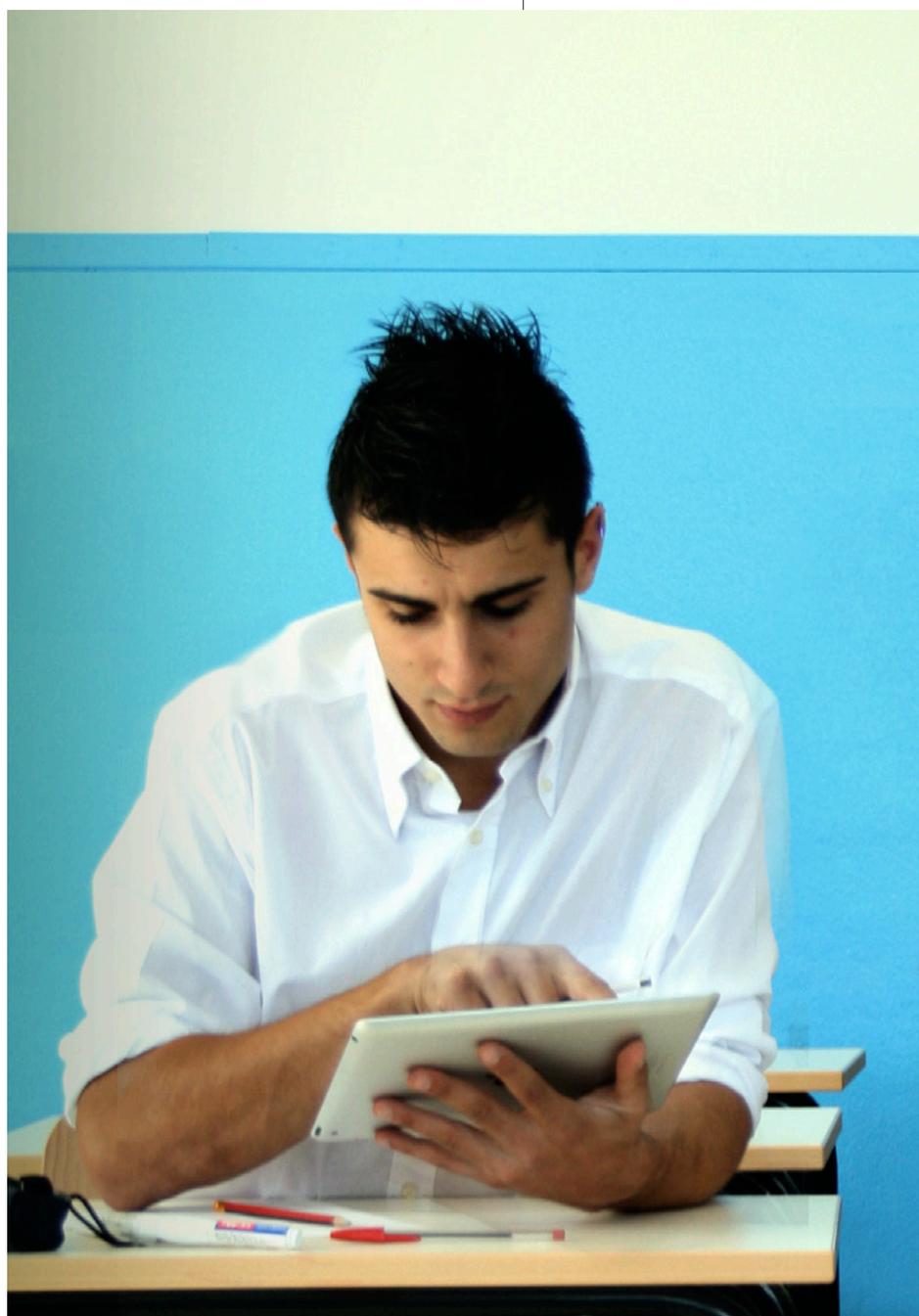


lastico, dunque, acquisterà tablet o notebook e li concederà in uso agli studenti che potranno così disporre di tutti i libri scolastici in versione digitale, risparmiando mediamente circa il 30% sul cartaceo.

Sempre nell'ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale, il MIUR ha attivato l'azione "Editoria Digitale Scolastica". L'iniziativa si pone come obiettivo l'acquisizione di 20 prototipi di "edizioni digitali scolastiche", ossia prodotti che consentano ai protagonisti del processo educativo di interagire in maniera efficace con le moderne tecnologie digitali e multimediali e di sperimentare nuovi contenuti e modalità di studio e di trasmissione del sapere.

Anche le aziende si stanno mobilitando con progetti pilota. Per esempio, il MIUR ha recentemente firmato con Microsoft Italia un accordo della durata di un anno, al fine di sensibilizzare gli utenti a un uso consapevole delle nuove tecnologie nelle scuole grazie al progetto "Apprendere in Rete". La proposta è rivolta a docenti e studenti con l'obiettivo di mettere in luce le opportunità tecnologiche per favorire nuove metodologie didattiche e migliorare l'apprendimento. Allo stato attuale l'iniziativa vanta già 40mila iscritti, più di 100mila visitatori e oltre 400mila pagine visitate al mese. I docenti che aderiscono hanno la possibilità di presentare le proprie esperienze di attività in classe, nonché condividere informazioni, partecipare a dibattiti online e forum dedicati, interfacciarsi con il mondo della scuola in maniera semplice ed efficace, creare la propria comunità online con cui scambiare opinioni didattiche, preparare lezioni e presentazioni. Microsoft si è inoltre impegnata a promuovere l'installazione di un software gratuito sui PC delle scuole primarie e secondarie di I e II grado, che offrono agli studenti un utilizzo ancor più semplice di Office, come per esempio l'applicazione italiana "KitXKids" e aiutano i docenti a creare lezioni più innovative e tecnologiche grazie a Microsoft Learning Suite. "Digimparando", invece, è l'iniziativa di Epson che offre a 30 progetti selezionati, di 18 scuole

diverse, un supporto tecnologico. L'obiettivo è avvicinare insegnanti e allievi ai nuovi supporti offrendo un modulo di formazione sulle varie apparecchiature installate. La consegna dei prodotti è iniziata lo scorso mese di giugno e proseguirà durante questo mese di settembre. Tra le scuole che dovranno essere dotate dei prodotti vi è anche la scuola primaria G. Rodari di Mirandola che, a causa del terremoto del maggio scorso, non aveva l'agibilità dei locali scolastici e teneva le lezioni sotto una tenda.



QUALE TABLET PER LA SCUOLA?

Se avete deciso di acquistare un tablet per la scuola, su quale orientarvi? Si potrebbe pensare che per lo studio lo strumento più adeguato siano i lettori di e-book che usano display con il cosiddetto "inchiostro elettronico"; per esempio il Kindle di Amazon. In effetti questi dispositivi hanno alcuni vantaggi: sono leggibili in qualsiasi condizione di luce e, soprattutto, vanno ricaricati solo dopo giorni o settimane d'uso, un vantaggio da non sottovalutare per chi non vuole rischiare di vedere il libro di testo "spegneresi" nel mezzo di una lezione.

Tuttavia l'orientamento attuale della didattica è molto favorevole all'interattività. I testi digitali proposti sono spesso ricchi di immagini a colori, animazioni, filmati: tutta roba che si vede male o non si vede affatto sullo schermo di un ebook reader. Per non parlare della capacità di navigare sul Web, cosa che gli e-reader non fanno, o fanno in modo molto limitato. Ne consegue che i "normali" tablet con touchscreen a colori sono probabilmente la scelta migliore.

La scelta più ovvia è l'Apple iPad, il tablet in generale più diffuso. Tuttavia, data l'attuale scarsità di materiale didattico disponibile, non è ancora possibile dire quale tablet sia migliore, e uno dei tanti con sistema operativo Android potrebbe andare ugualmente bene. Tra l'altro è in arrivo un'"ondata" di tablet con display da 7", più compatti ed economici, che potrebbero essere ugualmente utili comportando una spesa molto meno gravosa.

IL VOCABOLARIO È UN'APP

Spesso a scuola c'è bisogno di consultare un dizionario, ma suo il peso è tale che al massimo lo si mette nello zaino in occasione dei compiti in classe. Ma questo non è più vero, perlomeno non per chi ha la possibilità di andare a scuola portando con sé uno smartphone o un tablet. Gran parte dei dizionari, infatti, oggi esistono anche sotto forma di app.

A questa regola non sfugge uno dei tomi che hanno accompagnato generazioni di studenti: il dizionario Devoto Oli. L'edizione elettronica 2013 del celebre tomo, infatti, è disponibile sia in versione iOS, sia in versione Android, in ambedue i casi a 22,90 euro.

L'app non solo è dotata di tutti i contenuti presenti nell'edizione cartacea (oltre 150.000 definizioni), ma offre molte funzioni possibili solo grazie all'elettronica. Per esempio è in grado di far ascoltare la pronuncia corretta di un vocabolo, di effettuare una ricerca anche tramite comandi vocali, di affiancare ai lemmi contenuti aggiuntivi di propria scelta (testi, immagini, video) e di condividerle il risultato sui social network. Il dizionario digitale è "amichevole" e facile da consultare come e più del cartaceo: è possibile "sfogliare" una voce dopo l'altra, estrarne una a caso, e introdurre segnalibri. E non c'è pericolo che invecchi, dato che è possibile acquistare gli aggiornamenti.

Il dizionario funziona anche senza connessione a Internet, sebbene in tal caso sia necessario usare un dispositivo con abbondante memoria: lo spazio occupato sul telefono è di 361 megabyte.





OLYMPUS

Your Vision, Our Future

HELLO TOUGH

OLYMPUS TOUGH TG-1:

- Subacquea fino a 12m • Ha il GPS incorporato, il manometro e una bussola elettronica a 3 sensori • La puoi portare con te in piscina, al mare, all'acquafan perché è impermeabile e puoi girare sott'acqua anche i video in HD • Puoi scattare sui campi da sci perché resiste al gelo fino a -10°C e la puoi usare anche indossando i guanti da sci perché ha il Tap Control • Affronta anche gli sport più spericolati perché resiste ai colpi • Consente la foto d'azione con scatti in sequenza alla velocità di 30 fotogrammi al secondo (60 in modalità 2MP) • E' compatibile con le schede Eye-Fi • Ti diverte con gli effetti speciali dei Magic Filter, con la funzione Panorama o con le foto 3D e con tante altre funzioni creative.

www.olympus.it

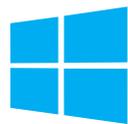


SISTEMI OPERATIVI PER SMARTPHONE

SFIDA A TRE

*Stanno per arrivare sul mercato i primi dispositivi basati
su Apple iOS 6, Android 4.1 Jellybean e Windows Phone 8.
Quali sono vantaggi e svantaggi di ciascuno?*

Di Lina Riva



Windows 8
Phone



VS



SFIDA A TRE

Come vedremo anche nell'articolo a pagina 21, questo sarà un autunno infuocato per il mondo degli smartphone: ben tre nuovi sistemi operativi vengono lanciati sul mercato in questi giorni. Apple ha aggiornato il suo iOS alla versione 6 in occasione del lancio dell'iPhone 5, introducendo molte nuove funzioni.. Google la fronteggia con la versione 4.1 del sistema operativo Android, detta Jellybean, già installabile su alcuni smartphone, mentre tra pochi giorni usciranno sul mercato i primi dispositivi specificamente pensati per questa versione. Ma la grande novità è il tentativo di Microsoft di rientrare in gioco, proponendo il sistema operativo Windows Phone 8 su nuovi telefoni Nokia. In questo articolo vedremo quali sono i punti di forza dei tre sistemi.

SITUAZIONE DI PARTENZA

Android è attualmente il sistema operativo per smartphone e tablet più diffuso. Apple però sta guadagnando terreno, e i suoi iPhone e iPad sono rispettivamente e di gran lunga lo smartphone e il tablet più venduti. Apple vanta anche il maggior numero di app a disposizione (650.000, di cui molte in versione ottimizzata per tablet). Android la tallona da vicino (600.000), ma va detto che diverse applicazioni di successo vengono prodotte solo per inizialmente iOS, mentre la versione per Android arriva molto in ritardo, e a volte non arriva affatto. Windows Phone al momento ha una diffusione ridottissima e un numero di app molto minore. Tuttavia l'impegno di Microsoft, che si presenterà direttamente sul mercato col suo tablet Surface, potrebbe cambiare le cose.

Apple è ancora in vantaggio per numero di app disponibili sul suo iTunes Store

Nuovo 1-6 di 20 [Elenco completo >](#)

					
iPasta Barilla	Ricette Stefano Caschi	Philadelphia ricette Kraft Foods	Handy CookBook (...) Carlo Alberto Mazzi	iCocktail www.barmanitalia.com	iCocktailPro www.barmanitalia.com

Più richieste 1-12 di 120 [Elenco completo >](#)

	915 Aggiornato 14/05/2012 GRATIS		AA Pub Guide 2012 Aggiornato 20/03/2012 GRATIS		AA Restaurant Guide 2012 Aggiornato 20/03/2012 GRATIS
	ABB Menu Domotico Aggiornato 24/03/2012 GRATIS		ABCEats Pubblicato 29/02/2012 GRATIS		A Book of Fruits and Flowers Pubblicato 16/10/2010 0,79 € ACQUISTA
	ab restaurants Pubblicato 20/06/2012 GRATIS		AB-ROAD 海外ガイド記事 Aggiornato 22/11/2011 GRATIS		Absinthe by M.P. Roux Aggiornato 19/06/2012 GRATIS
	Absinthe Recipes of the World Pubblicato 25/04/2011 0,79 € ACQUISTA		Accords Mets & Vins Aggiornato 31/07/2011 1,59 € ACQUISTA		AccuTip Free Aggiornato 15/03/2009 GRATIS

Cibi e bevande

LINK VELOCI APP STORE

Cibi e bevande

App: starter kit

Giochi: starter kit

Estate

Macchine fotografiche e fotografia

Istruzione

Essential

App per bambini

Game Center

@Work

Acquistati **NUOVO**

CLASSIFICHE

App acquistate [Elenco completo >](#)



- CocktailsPlus**
Cibi e bevande
- I Menù di Benedetta - Benedetta P...**
Cibi e bevande
- Drinking Time Machine**
Cibi e bevande
- Cos'ho in frigo - idee e ricette in c...**
Cibi e bevande
- La Cucina Italiana**
Cibi e bevande
- Ricettario Fotografico - Cocktail**
Cibi e bevande
- La Cucina Italiana Ricette Rapide**
Cibi e bevande
- iC Cocktail**
Cibi e bevande
- Calcolatore d'alcolemia iDrinkSmart**
Cibi e bevande

INTERFACCIA

Sia Android 4.1, sia Windows Phone 8 propongono interfacce utente molto moderne e flessibili, con la possibilità di posizionare sullo schermo widget di dimensioni regolabili a piacere per visualizzare informazioni di ogni tipo. Jellybean prevede anche un sistema di notifiche "espandibili" che permette di approfondirne subito il contenuto. Al confronto, l'interfaccia di iOS 6, a base di semplici icone, appare meno spettacolare. Anche se un così gran numero di persone la usa da tempo con soddisfazione, che cambiarla sarebbe stata probabilmente una mossa sbagliata.

*L'interfaccia "a piastrelle"
di Windows Phone 8*



BROWSER

Apple iOS 6 porta la possibilità di sincronizzare il browser, Safari, usando iCloud, con la possibilità perciò di ritrovare sullo smartphone le stesse schede aperte e gli stessi segnalibri che si avevano sul computer fisso. Android 4.1 non ha un sistema del genere nativo, però permette di usare Chrome, un browser dotato di questo tipo di sincronizzazione, e molto più diffuso di Safari. Internet Explorer 10, il browser presente su Windows Phone, è all'avanguardia in termini di sicurezza, ma al momento non consente la sincronizzazione.

Grazie a Chrome, anche su Android si potrà sincronizzare il browser.



CloudStation™ & AirStation™

La coppia più bella del CLOUD



Insieme per darti il meglio

CS-WX2.0

Buffalo CloudStation™ (CS-WX2.0) consente di accedere ai dati da qualsiasi parte del mondo tramite uno smartphone, un tablet o un computer. Progettato pensando all'utente, questo dispositivo CloudStation™ a doppia unità configurato in RAID 1 fornisce una soluzione di archiviazione personale che consente di accedere e condividere liberamente foto, video e musica ovunque e con chiunque tramite la tecnologia cloud.

Ma come accedo da remoto alla massima velocità e dove collego la mia CloudStation™?

Scopri AOSS di Buffalo



WBMR-HP-G300H

Semplice, utilizza il nuovissimo AirStation™ Nfiniti High Power Wireless Gigabit ADSL2+ Modem Router (WBMR-HP-G300H) di Buffalo. Grazie alla tecnologia Wireless-N a 300Mbps, il modem router ADSL2+ offre una maggiore copertura ed è dotato di quattro porte Gigabit per garantire la massima velocità. Inoltre, supporta velocità di downstream di 24Mbps e velocità di upstream di 3Mbps.

Scopri WebAccess



ASSISTENTI VOCALI

Apple è stata la prima a inserire nei propri smartphone un'assistente (Siri) in grado di comprendere comandi vocali e fornire risposte. In iOS 6 Siri dovrebbe avere importanti miglioramenti con la capacità di accedere a più fonti di dati, e quella di interfacciarsi con l'autoradio per poter essere usata anche mentre si guida. Android, che ha da tempo la possibilità di usare comandi vocali, risponde con Google Now, un assistente sulla carta molto sofisticato. Inoltre i comandi vocali saranno utilizzabili anche senza connessione a Internet. Anche Windows Phone ha un sistema di comandi vocali, chiamato Tell Me, ma non ha ancora un vero e proprio assistente in grado di rispondere a domande di carattere generale.



Siri è l'ormai celebre assistente vocale di Apple

MAPPE

Per quanto riguarda le mappe e la navigazione, Android sfrutta il collaudatissimo Google Maps. Apple, che una volta faceva lo stesso, con iOS 6 è passata a un sistema proprio, e anche Microsoft adotterà un sistema di navigazione basato sulle mappe di Nokia. I nuovi sistemi sono altrettanto efficienti. Bisogna vedere però come si comporteranno sul campo. Inoltre Google al momento è l'unica a offrire una visualizzazione di tipo "street view", cioè basata su foto a livello stradale.



La Street View di Google Maps è ancora difficile da superare

NFC E MICRO PAGAMENTI

Una delle novità attese dalla prossima generazione di smartphone e tablet è la possibilità di usarli per micropagamenti. In pratica, per acquistare una bibita o un caffè da un distributore automatico, comprare il giornale in edicola, o un panino al fast food, basterà avvicinare il telefono a un sensore per vedersi addebitata automaticamente la piccola spesa. Chiave di questa tecnologia è il cosiddetto chip NFC, che permette scambi di dati a breve distanza senza connessione fisica.

Android è il sistema operativo che si è mosso per primo in questa direzione. Numerosi smartphone Android montano già il chip NFC, e Google ha già lanciato il suo sistema per micro pagamenti, Google Wallet, adottato dalle principali

carte di credito (Visa, MasterCard, American Express ecc.), ma che attualmente è in funzione soltanto negli USA, con qualche sperimentazione a livello europeo. Windows Phone 8 adotterà un sistema molto simile, battezzato infatti Microsoft Wallet.

La sorpresa in questo caso è Apple: tutti erano convinti che il nuovo iPhone avrebbe adottato il chip NFC, ma invece non è stato così. Il nuovo iOS 6 propone un'applicazione chiamata Passbook, che servirà per gestire buoni sconto e offerte speciali, ma non micropagamenti in denaro. Apple ha deciso di attendere prima di adottare il chip NFC, dato che le banche sembrano alquanto titubanti nell'adozione del sistema. Non aspettatevi di poter usare lo smartphone già

domani per pagare. In ogni caso, il chip NFC consente molte altre funzioni di scambio di file e dati da un telefono all'altro, e sia Windows, sia Android ne propongono diverse.



Google wallet



Google Wallet è il sistema di Google per i micropagamenti

STREAMING MULTIMEDIALE

Da questo punto di vista Apple è da tempo in vantaggio, con il già molto diffuso sistema AirPlay che permette di inviare senza fili contenuti audio e video verso dispositivi esterni. Microsoft risponde con Smart Glass, applicazione che permetterà lo scambio di contenuti multimediali tra Windows Phone 8 (e altri sistemi) e la sua console di gioco Xbox 360. Anche Android 4.1 varerà un sistema di streaming audio video, ma attualmente l'unico dispositivo in grado di sfruttarlo è il costoso Nexus Q.

CONCLUSIONI

Perlomeno sulla carta, nessuno dei contendenti ha un vantaggio nettissimo sugli altri, anche se Windows Phone deve scontare la sua diffusione notevolmente minore rispetto agli altri due. La scelta del sistema dipenderà anche dai gusti personali, almeno finché le loro doti effettive non saranno state dimostrate sul campo.

AirPlay



*Grazie ad AirPlay i dispositivi Apple
possono trasmettere
uno stream audio e video*

La vita e' un susseguirsi di Flash, catturali tutti con Kingston

Guarda tutto, non perderti niente



CompactFlash, SD cards e microSD

Qualunque sia la card di cui hai bisogno,
Kingston Technology ha cio' che stai cercando.

Per ulteriori informazioni collegati al sito
www.kingston.com

kingston.com/flash

**Kingston**
TECHNOLOGY

SEMPRE PIÙ



smart

sempre più veloci

Ecco cosa ci riservano gli ultimi mesi dell'anno nel mondo degli smartphone

Il settore della telefonia mobile è in continuo fermento, e le novità si avvicendano con una frequenza strabiliante. Negli ultimi mesi sono comparsi i processori a quattro e più core, velocità di trasmissione dati superiori anche all'ADSL di casa, e notevoli miglioramenti in tutti gli aspetti hardware e software. Cosa possiamo aspettarci nei prossimi mesi?

Da un punto di vista tecnologico di sicuro ci sarà l'affermazione definitiva dei quad-core: gli Nvidia Tegra 3 sono al momento utilizzati

solo da terminali di fascia alta, ma con la piattaforma Kai l'azienda intende ridurre i costi di produzione e rendere disponibili i propri processori anche per smartphone di livello medio. I dual-core, fino a ieri assoluti top di gamma, verrebbero dunque relegati a dispositivi entry level che saranno disponibili a prezzi sotto ai 200 euro (basti pensare al Sony Xperia U con processore dual-core da 1 GHz, che già oggi costa solo 199 euro).

Oltre ai processori Nvidia sono in dirittura d'arrivo i nuovi Qualcomm

di Flavio Piccioni

Snapdragon S4 a quattro core, che si affiancheranno ai già presentati Samsung Exynos 4 (montato sul Galaxy S III) e Huawei K3V2 (su Ascend D Quad).

Per supportare la potenza di calcolo delle nuove CPU si parla già di innalzare lo standard di memoria RAM a due GB, e di memorie di massa sempre più capienti per far spazio a musica, film in HD e file di ogni genere.

Anche per quanto riguarda le fotocamere sono stati raggiunti standard elevatissimi, basti pensare alla tecnologia PureView di Nokia e alla Image Sense di HTC: la prima è appena arrivata sui Windows Phone 8 dell'azienda finlandese e potrebbe contribuire alla diffusione del sistema mobile di Microsoft. Parlando invece di tecnologie a supporto dei terminali mobili non possiamo non menzionare il nuovo standard LTE (Long Term Evolution) che porterà la velocità di trasmissione dati da smartphone a 100 Mbps e oltre. Già funzionante negli USA, l'LTE è in arrivo anche in Europa. In Italia sono già partiti i test da parte dei quattro operatori mobili e con la collaborazione di aziende del calibro di Huawei e Nokia-Siemens Networks, ma purtroppo il lancio commerciale della tecnologia, e quindi anche l'arrivo dei primi dispositivi che la supportano, è slittato al primo semestre del 2013.

Vediamo nel dettaglio cosa possiamo aspettarci dai vari produttori di hardware negli ultimi mesi dell'anno.



Un'immagine ipotetica della versione "mini" dell'Apple iPad a fianco del modello attuale.

APPLE

Non ci sono dubbi sul fatto che Apple sia l'azienda i cui prodotti sono più attesi, sia dal pubblico, sia dagli operatori del settore: il lancio del nuovo iPhone 5 è stato un evento mediatico di notevoli proporzioni.

Il nuovo smartphone ha un display di 4" e si serve di una nuova tecnologia che ne riduce lo spessore. Accanto all'iPhone 5 e al nuovo iPad dovrebbe trovare spazio l'atteso iPad Mini, un tablet decisamente più tascabile e dal prezzo, speriamo, più accattivante. Il tutto condito dal nuovo sistema iOS 6 che stiamo imparando a conoscere nella sua versione finale.

GOOGLE

Il colosso di Mountain View ha da poco lanciato il tablet Nexus 7 in collaborazione con Asus, e nei primi giorni di vendita si è già verificato il tutto esaurito! Ciononostante Google è già al lavoro per altri dispositivi, si parla di un tablet da 10" dal nome provvisorio di Nexus 10 e di uno o più smartphone della linea Nexus di cui non si conosce ancora il produttore. Inoltre, sebbene sia appena stata rilasciata la nuova versione di Android, Jelly Bean, per la fine dell'anno dovrebbe vedere la luce già la successiva release. Quale dolce sarà stato scelto come nome in codice del nuovo Android? Key Lime Pie e Kandy Kane sembrerebbero i più quotati.

Il tablet Nexus 7 prodotto da Asus per Google



SAMSUNG

La coreana Samsung si è appena appropriata del titolo di primo produttore di smartphone, sorpassando Apple grazie soprattutto al Galaxy S III. Sono in arrivo le versioni americane del prodotto di punta, che avranno ben due GB di memoria RAM, e non sarebbe

inverosimile l'uscita di un prodotto simile anche in Europa. Un S III Advanced in attesa del Galaxy S 4? Intanto sta per arrivare sugli scaffali il Galaxy Note 2, dalle dimensioni veramente generose e da cui ci si aspetta un successo simile al predecessore se non superiore.



Il Samsung Galaxy S III, smartphone bestseller.

HTC

HTC è senza dubbio uno fra i maggiori player del settore, grazie sia ai dispositivi Android che a quelli Windows Phone. Purtroppo però le vendite non gli fanno giustizia, e gli smartphone della linea One non sono apprezzati ai livelli di quelli del più acerrimo concorrente. Sappiamo che a Taiwan si continua a lavorare sull'interfaccia Sense e sui servizi in essa integrati, e proprio in queste settimane sono giunte conferme su un nuovo tablet Android che alcuni dirigenti dell'azienda hanno definito unico. Potrebbe arrivare un servizio di streaming di musica (HTC Listen?) conseguentemente all'acquisizione di MOG, un servizio simile al più famoso Spotify, da parte di Beats Audio. E sul fronte smartphone potrebbe vedere la luce il primo smartphone con display Full HD da 1080p, oltre ad un paio di terminali Windows Phone 8.



Htc One x

LG



In crisi, invece, l'immagine di LG: con gli aggiornamenti ad Ice Cream Sandwich che tardano ad arrivare, il sentimento nei confronti dell'azienda coreana non è positivo, e il design curato degli smartphone del 2012 non sembra risollevarla da questo momento negativo. L'arrivo sul mercato dell'Optimus 4X non ha propriamente lasciato il segno, né le voci sui prossimi smartphone che almeno sulla carta dovrebbero essere ben performanti. Riuscirà LG a far cambiare idea sui propri prodotti?.

SONY

La giapponese Sony, liberatasi finalmente di Ericsson, ha lanciato alcuni prodotti interessanti e dal design gradevole, e ha mantenuto la promessa fatta alcuni mesi fa aggiornando la quasi totalità della propria line-up del 2011 ad Android 4. Per il prossimo futuro sappiamo che arriverà anche nel nostro paese l'Xperia Ion, e che sono in lavorazione altri smartphone fra cui un possibile Xperia Z, il primo quad-core made in Japan.

A coronare l'ottimo momento di Sony si aggiungono le voci sulla possibile collaborazione con Google per la produzione di un prossimo smartphone della linea Nexus.



*Sony Xperia Ion,
presto in arrivo anche in Italia*

HUAWEI

Fra i produttori che stimolano il maggior interesse compare invece Huawei: con l'Honor prima e con l'Ascend P1 poi l'azienda cinese ci ha dimostrato di saper fare degli ottimi dispositivi e di riuscire a venderli a prezzi decisamente competitivi con la concorrenza. Anche sul fronte degli aggiornamenti si sono comportati molto bene, rispettando la propria tabella di marcia. Adesso mancano le due punte di diamante, il cui arrivo è previsto per la stagione autunnale: lo smartphone quad-core Ascend D Quad e il tablet MediaPad 10 Full HD sono stati fra i prodotti più interessanti dello scorso Mobile World Congress e anche noi non vediamo l'ora di rimetterci le mani sopra!



*Huawei Ascend D Quad,
presto in arrivo in Italia*

MOTOROLA

Un'altra azienda che non sta attraversando il suo periodo migliore è Motorola: nonostante l'acquisizione da parte di Google gli aggiornamenti di Android si sono fatti attendere. Si parla però di novità in arrivo che dovrebbero risollevare l'azienda anche qui in Europa, con processori Intel e materiali esclusivi. Staremo a vedere!



NOKIA

L'ultima azienda europea nel panorama mondiale degli smartphone ha da poco lanciato i suoi primi Windows Phone, coprendo un po' tutte le fasce di prezzo ma senza vendere grandi quantitativi: si parla infatti di soli 7 milioni di Lumia venduti nel mondo in un anno! Di sicuro ha contribuito anche la conferma che nessuno dei prodotti attuali verrà aggiornato a Windows Phone 8. Symbian è ormai dichiarato morto ma l'azienda spera nei nuovi Lumia con l'ottima tecnologia PureView e la ricarica wireless; qualora neanche questo riuscisse a risollevare Nokia scopriremo qual è il piano B custodito nei piani alti di Helsinki: forse una bella linea Android con lenti Zeiss, PureView e applicazioni esclusive Nokia? Probabilmente il sogno di ogni ammiratore del robotino verde...



Nokia Lumia 920, tra i primi smartphone a montare Windows Phone 8.

BLACKBERRY



Crollo delle vendite e dei profitti, azioni dal valore quasi nullo, licenziamenti, investitori tutt'altro che felici e come se non bastasse una sostanziosa multa per violazione di brevetti: un declino impensabile in giro di pochi anni. Aggiungiamo che il sistema operativo BlackBerry 10 è stato rinviato ulteriormente al primo semestre del 2013. Riusciremo a vedere i terminali che utilizzeranno questo nuovo sistema o arriverà prima il definitivo chiodo sulla bara della canadese RIM?

ALTRI

Sul fronte dei tablet prosegue il periodo positivo per Asus, che oltre al Nexus 7 e al possibile Nexus 10 continua a lanciare e a mantenere aggiornati i suoi ottimi tablet della linea Transformer. Molto bene anche Acer e i suoi Iconia, oltre a tutta una serie di produttori minori fra cui menzioniamo l'innovativa Archos e l'economica Mediacom.

Anche ZTE sull'onda di Huawei sta cercando di crearsi un'identità propria e promette nuovi device performanti, come Alcatel che sta riconquistando quote di mercato con smartphone Android dual-SIM, e come le giapponesi Panasonic, Fujitsu e NEC che hanno annunciato il loro ritorno nel vecchio continente.

Di sicuro interesse Amazon: dopo aver sbaragliato il mercato americano il Kindle Fire ed il nuovo Kindle Fire HD stanno finalmente per arrivare anche in Europa a prezzi altamente competitivi, accompagnati dai servizi del più famoso retailer online.

E come se non bastasse, Microsoft sta per lanciare il suo tablet Surface anche in versione ARM. Quale sarà il gadget più richiesto durante il prossimo periodo natalizio?



SICURI COME IN BANCA



**13 semplici regole per preservare la sicurezza
del vostro conto bancario online**

come
fare



HOME BANKING

Tra le tante piccole rivoluzioni quotidiane che Internet ci ha portato, quella dell'home banking non è da sottovalutare. Niente più lunghe code a sportelli dagli orari limitati: oggi potete verificare quanti

soldi avete sul conto o effettuare un bonifico a qualsiasi ora e dovunque vi troviate: basta avere una connessione a Internet a disposizione.

C'è però chi non si fida: far passare la sicurezza del proprio de-

naro attraverso Internet a molti sembra un azzardo. In realtà l'home banking non comporta problemi per il vostro conto: è sufficiente seguire alcune semplici regole per evitare di correre rischi inutili. Eccole:

1. Accedete al sito della vostra banca solo digitando l'indirizzo nel browser.

Non fidatevi di nessuna forma di accesso indiretto, in particolare non fate mai clic su link inseriti all'interno di e-mail o siti che dicono di volervi rimandare al

sito della vostra banca. Possono essere metodi truffaldini per farvi aprire un sito che somiglia a quello della banca ma in realtà serve solo a rubare la vostra pas-

sword. I truffatori riescono spesso a imitare molto bene le e-mail bancarie; tuttavia le vere banche non inseriscono mai link nei loro messaggi. Non fidatevi!



Si prega di confermare i Suoi dati personali

Come parte delle nostre misure di sicurezza : un 12 mesi

vi invitiamo a aggiornare i vostri Dati personale per poter facilitarci la vostra protezione e migliorare la nostra sicurezza .

La procedura è molto semplice:

1. Cliccare sul link qui sotto per aprire una finestra del browser sicuro
2. Confermare che tu sei il titolare del conto e segui le istruzioni.

 inizia aggiornamento

Nota : si rifiuti di aggiornare i vostri dati saremo costretti a bloccare la vostra carta di credito.

 [Aide](#) | [Area Sicurezza](#)

Copyright © 1999-2011 **Verified by Visa**. Tutti i diritti riservati.



Questo testo sembra provenire dalla banca, ma è un falso e rimanda a un sito truffaldino.

2. Scegliete una password sicura.

Per evitare che un malfattore possa accedere al vostro conto bancario, scegliete una password che non possa essere facilmente indovinata e non sia reperibile da un computer tentando a caso. Evitate, quindi, nomi di parenti

e conoscenti, date di nascita, numeri di telefono, e tutto ciò che si possa facilmente ricondurre alla vostra persona. Inoltre scegliete una password di almeno 8 caratteri (preferibilmente di più) che contenga sia lettere maiuscole,

sia minuscole, e possibilmente anche cifre numeriche e altri simboli. Più lunga è la parola scelta, e più ampio è il set di caratteri usato per comporla, e più sarà difficile indovinarla automaticamente con tentativi casuali.

3. Usate una password specifica.

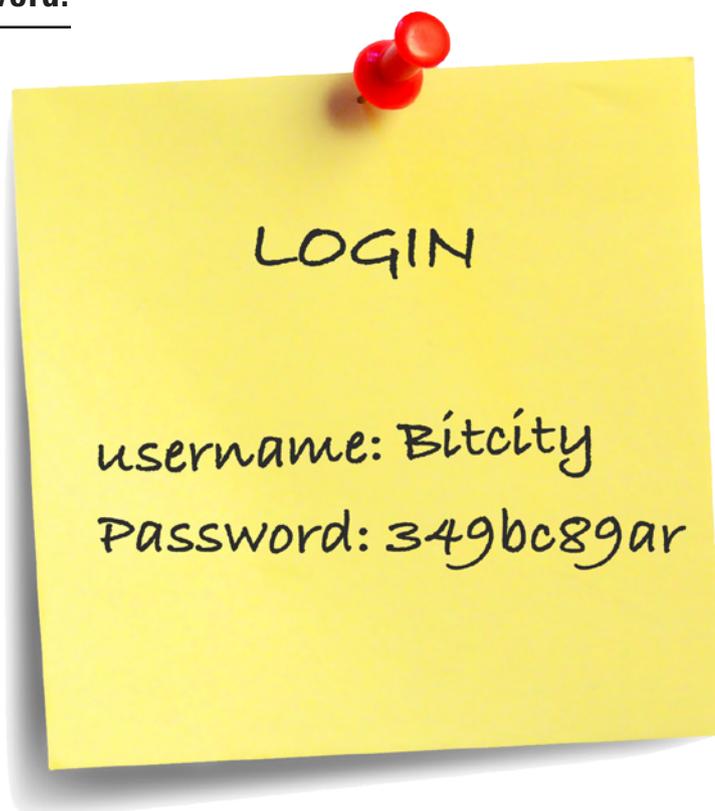
Non usate per la banca la stessa password che usate, tanto per fare un esempio, per accedere

al forum del vostro club di collezionisti di francobolli. Se il sito in questione è poco sicuro,

qualcuno potrebbe rubarla e provare a usarla per accedere al vostro conto bancario.

4. Non scrivete la password.

Anche se memorizzarla è difficile, fate uno sforzo per evitare di scriverla. Appuntare la password da qualche parte lascia sempre aperta la possibilità che qualcuno possa leggerla e impadronirsene. Se proprio non vi fidate della vostra memoria, scrivetela per lo meno in un luogo che non sia ovvio, e certamente non accanto al computer, come purtroppo fanno in molti.



5. Cambiate la password almeno ogni 6 mesi.

D'accordo, cambiare di continuo è fastidioso e richiede un notevole sforzo mnemonico. Tuttavia è decisamente consigliabile: cambiare la password periodicamente renderà la vita molto più difficile a eventuali intrusi.



6. Non condividete con nessuno la password o il numero della carta di credito.

Un consiglio che, ovviamente, è valido in generale, e non soltanto per i conti bancari online.

Fidarsi è bene, ma... non date per scontato che anche persone di cui vi fidate saranno scrupo-

lose quanto voi nell'evitare i rischi e nel preservare la sicurezza del vostro conto.

7. Usate i sistemi di verifica online.

Molte carte di credito sono associate a sistemi di verifica che permettono di accertare l'identità di chi le sta usando (per esempio "Verified by VISA" per le carte VISA, che fa in modo che venga richiesta un'ulteriore password ogni volta che si effettua un pagamento). Non di rado l'iscrizione presenta ulteriori vantaggi come la consultazione online dell'estratto conto.

Iscrivetevi subito al sistema di verifica associato alla vostra carta di credito, se non lo avete già fatto: non solo per rendere molto più difficile l'uso non autorizzato della vostra carta, ma anche perché molti dei principali siti di vendita online non accettano più carte di credito non protette da questi sistemi, e perciò iscriversi diventa necessario per continuare a fare shopping online.

MasterCard
SecureCode

VERIFIED
by VISA

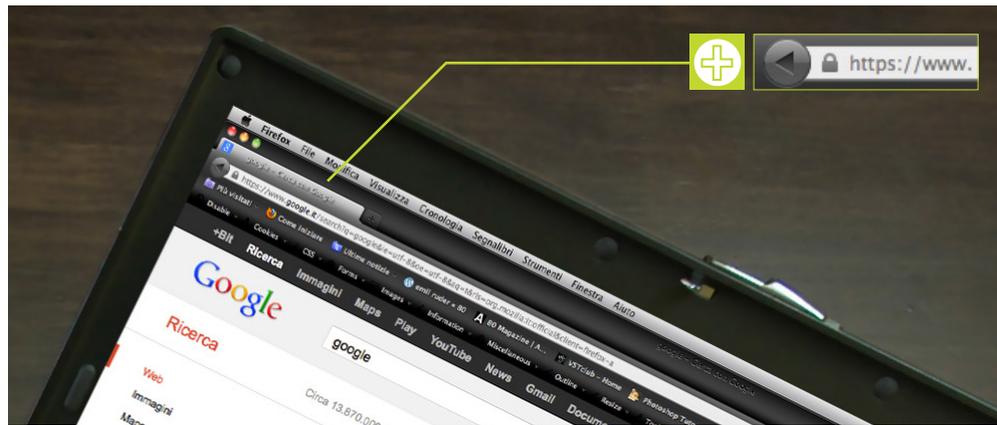
Per proteggere contro l'uso fraudolento della carta di credito per la protezione, la banca ha la soluzione scelta, Verified by Visa.

Aggiornare il proprio sistema di sicurezza sulla vostra carta di credito

Nome* :	<input type="text"/>
Cognome* :	<input type="text"/>
Data Nascita* :	Giorno <input type="text"/> Mese <input type="text"/> Anno <input type="text"/>
Indirizzo* :	<input type="text"/>
Città* :	<input type="text"/>
CAP* :	<input type="text"/>
Numero di Telefono* :	<input type="text"/>
Tipo di Carta* :	<input type="text"/>  
Numero Carta* :	<input type="text"/>
Data di scadenza* :	Mese <input type="text"/> Anno <input type="text"/>
Crittogramma (cvv)* :	<input type="text"/> 

8. Verificate che le transazioni economiche avvengano sempre tramite connessione criptata.

I browser visualizzano l'icona del lucchetto quando la connessione è criptata. Se l'icona non appare, il sito non è sicuro, e qualcuno potrebbe impossessarsi dei vostri dati personali. Evitate qualunque pagamento su siti del genere.



9. Scollegatevi sempre in modo esplicito dal sito della banca.

Quando avete terminato un'operazione bancaria, non limitatevi a chiudere la finestra del browser,

ma fate sempre clic su "Esci" o "Log off". Limitarsi a chiudere il browser potrebbe lasciare aper-

ta la connessione con la banca, cosa di cui qualche malintenzionato potrebbe approfittare.

10. Evitate acquisti od operazioni bancarie su reti pubbliche o computer condivisi.

Computer o reti che non avete allestito voi stessi potrebbero soffrire di problemi di sicurezza, o peggio contenere vere e proprie trappole per impadronirsi dei vostri dati personali. Non cedete alla tentazione.



FREE INTERNET ACCESS

11. Verificate sempre gli estratti conto.

Anche una sola operazione bancaria che non ricordate di avere compiuto potrebbe essere la spia che qualcuno ha avuto accesso al vostro conto a vostra insaputa. Verificare potrebbe evitarvi guai molto peggiori.

RIEPILOGO DEI SUOI MOVIMENTI		
Data	Descrizione	Importo in Euro
30/06/12	Debito residuo al mese precedente	0,00
	Totale spese con carte a saldo	130,12
	Imposta di bollo	1,81
	Rimborso spese di invio e/c di 1,03 euro	- 1,03
	TOTALE ADDEBITO SUL SUO C/C	130,90
	Debito residuo al 31/07/2012	0,00

TITOLARE	
CARTASI NUMERO **** * A SALDO	SCADENZA 12/13

DETTAGLIO DEI SUOI MOVIMENTI				
Data	Descrizione	Importo in Euro	Importo in altre valute	Cambio
01/07/12	Ticketone Spa Milano	19,00		
13/07/12	Paypal Sangiorgio	55,13		
26/07/12	Groupon Milano	34,00		
28/07/12	Groupon Milano	19,00		
30/07/12	Gruppo Editoriale Maur Milano	2,99		
	TOTALE SPESE	130,12		

12. Usate sempre e solo software aggiornati.

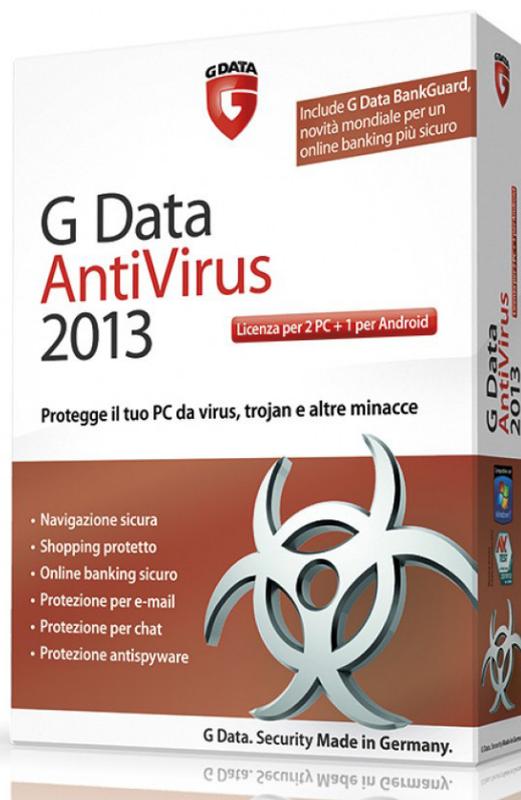
Il sistema operativo, il browser e l'antivirus vengono costantemente aggiornati per eliminare

i problemi di sicurezza. Per non correre rischi, prima di compiere operazioni bancarie verificate

sempre che tutti i software coinvolti siano aggiornati alla versione più recente.

13. Dotatevi di software di sicurezza adeguati.

Oggi un computer non può dirsi sicuro se non è dotato di antivirus, firewall, e possibilmente anche di anti-phishing, anti-spyware e così via. Effettuare operazioni bancarie da un computer privo di queste protezioni significa sfidare la sorte. Tenete presente anche che esistono software con funzionalità specifiche per la sicurezza dell'home banking. Ne parliamo nel "Come Fare" allegato.



LA PROTEZIONE IDEALE PER TUTTI I MIEI DISPOSITIVI?

ONE.



Compro online con il PC. Controllo il conto corrente con lo smartphone. Prenoto i biglietti aerei con il tablet. Kaspersky ONE protegge tutti i miei dispositivi, così posso muovermi in piena libertà. E sono sempre al sicuro.

**È arrivato Kaspersky ONE Universal Security.
All you need is ONE.**

www.kaspersky.it

KASPERSKY Lab

FOTOGRAFARE

di

CON IL

Roberto Veronese

CELLULARE



SECONDA
PARTE

come
fare







Pronto? Chi scatta?

Appurato che sono pochi i cellulari che possono scattare foto di qualità pari alle fotocamere digitali compatte, vediamo quali strumenti usare per ottenere ugualmente scatti validi e interessanti

SE

avete letto la prima parte di questo articolo, pubblicata sul numero 2 di BitCity Magazine, sapete già che creare buone fotografie usando il telefono cellulare come fotocamera non è impresa facile. Intendiamoci: la maggior parte degli smartphone attuali ha, sulla carta, ottime potenzialità fotografiche. Il problema è che una cosa è avere le potenzialità sulla carta, e una cosa è tradurle in pratica per creare buone immagini. Nella prima parte dell'articolo abbiamo puntato l'attenzione, in particolare, sui problemi di qualità ottica (sensori piccolissimi e poco sensibili, obiettivi minuscoli, assenza di un vero flash) e sui problemi ergonomici (difficile maneggevolezza, ritardo allo scatto elevato, controllo manuale quasi inesistente). Problemi, però, più che compensati dall'asso nella manica dello smartphone, che è sempre con noi e sempre connesso con il mon-

do, quindi con Internet, social network compresi. Insomma, i vantaggi in tema di fruibilità della foto, e di immediatezza nella sua diffusione/condivisione, sono più che sufficienti per farci "passare sopra" buona parte dei difetti tecnici. Senza contare che proprio sul fronte degli smartphone si cominciano a vedere innovazioni che potrebbero cambiare molte cose nel nostro modo di fotografare. Per esempio, Nokia ha presentato una app per i suoi Lumia (chiamata Camera Extras) che permette di scattare 5 fotografie a un gruppo di persone, e di selezionare per ciascun soggetto (automaticamente o manualmente) la "faccia" migliore fra le 5 immagini, creando alla fine una foto in cui tutti avranno gli occhi aperti e nessuno farà smorfie strane. Sembra una cosa da niente, ma chi fa spesso foto a gruppi di amici in vacanza troverà la cosa

di una comodità assoluta. Perché nessun "big" della fotografia l'aveva inserita nelle sue compatte? Forse perché la fotografia su smartphone permette, appunto, di vedere la fotografia in modo un po' diverso.

Ricapitolando, possiamo approssimare la fotografia su smartphone in due modi diversi: se cerchiamo la massima qualità "tecnica" delle foto, in termini di definizione, resa del colore, e capacità del dispositivo di scattare una foto ben esposta, a fuoco e non mossa, dobbiamo procurarci uno smartphone pensato fin dall'inizio per chi fotografa. Se invece non vogliamo cambiare smartphone, e il nostro non è particolarmente capace sul versante fotografico, la cosa migliore che possiamo fare è ricorrere a delle app che ci permettano di intervenire sulla foto, migliorandola tecnicamente (cosa complicata) o "artisticamente",

cosa in genere più facile e, se si ha un minimo di senso estetico, anche divertente e capace di produrre risultati interessanti.



L'iPhone 4S è molto usato come fotocamera, tanto che sul mercato si trovano accessori davvero fuori dal comune. Come questo guscio in alluminio prodotto da Photojojo, che monta una torretta girevole con tre lenti aggiuntive: fish-eye, grandangolo e teleobiettivo. Costa circa 250 dollari.



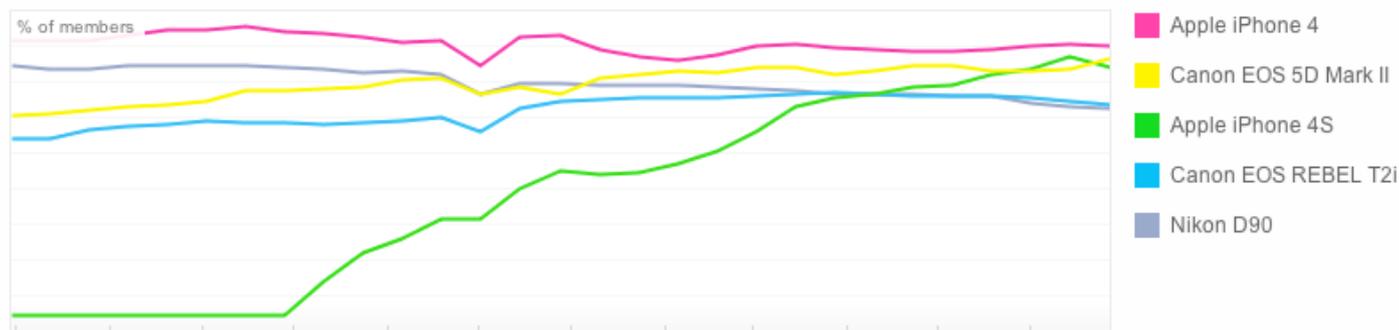
GLI SMARTPHONE “FOTOGRAFICI”

Per anni, la lotta dei produttori per far emergere le doti “fotografiche” dei propri apparecchi è stata limitata a proporre sensori con un numero sempre maggiore di megapixel. Ma come abbiamo visto nella prima parte dell'articolo, si trattava soprattutto di un artificio di marketing, visto che le dimensioni dei sensori rendevano i piccolissimi fotodiodi quasi

insensibili alla luce. Tanti megapixel, quindi, ma rumorosi e inutilizzabili. La situazione ha cominciato a migliorare con l'arrivo dei sensori CMOS retroilluminati (BSI), tipo i Sony Exmor, che catturano molta più luce a parità di dimensioni del pixel. Più o meno contemporaneamente all'arrivo di questi sensori, i costruttori hanno cominciato a prestare attenzione

alle lenti usate, tanto da adottare obiettivi progettati o costruiti da grandi nomi del settore, come Zeiss. Oggi, molti produttori hanno in catalogo telefoni che, a patto di saper convivere con le loro limitazioni, possono essere usati in ambito fotografico. Se date un'occhiata alle statistiche di Flickr, una delle maggiori comunità fotografiche online, fra le “fotocamere” più usate trovia-

Most Popular Cameras in the Flickr Community



mo in testa l'iPhone 4, e al terzo posto il più recente iPhone 4S, mentre al secondo posto troviamo una reflex professionale: la Canon EOS 5 mkII.

Ora, si dà il caso che l'iPhone 4S sia, fotograficamente parlando, nettamente più evoluto del suo

predecessore: monta un sensore CMOS retroilluminato da 8 megapixel, e un obiettivo composto da cinque lenti discretamente luminoso (f:2,4). Il flash è di tipo LED, disinseribile, e messa a fuoco ed esposizione vengono controllate tramite il touch scre-

Flickr, una delle più grandi comunità di fotografi su Internet, pubblica statistiche sulle fotocamere più usate dai suoi utenti. Alla fine di giugno, l'iPhone 4 e 4S sono primo e terzo, mentre al secondo posto c'è una reflex professionale: la Canon EOS 5D mkII.

en. L'elevata potenza del processore di iPhone rende veloci le operazioni di preparazione, riducendo al minimo il ritardo allo scatto. Sono poi disponibili funzioni avanzate come il riconoscimento dei volti e l'HDR, oltre a funzioni base di editing. Un altro produttore che ha al suo attivo telefoni con una buona predisposizione alla fotografia è Nokia. Il suo popolare N8, per esempio, monta un sensore da 12 megapixel di grandi dimensioni e un obiettivo Carl Zeiss Tessar f:2,8-5,2 con autofocus. Ma molto più interessante è il nuovo modello 808 PureView,

dotato di un sensore CMOS di grandi dimensioni (1/1,2", due volte e mezza più grande del già ampio sensore dell'N8), per inserire il quale Nokia ha rinunciato a un profilo totalmente slim in favore di un design un po' più spesso nella zona del blocco sensore/obiettivo/flash allo xeno. Il sensore conta ben 41 megapixel, e utilizza la tecnologia PureView per variare il suo comportamento in base al tipo di foto che si vuole realizzare. In pratica, PureView permette al sensore di "aggregare" più pixel (fino a 7) in un singolo pixel. In questo modo, è possibile sia

ridurre il rumore, sia ottenere effetti simili allo zoom ottico senza necessità di un obiettivo a focale variabile. Obiettivo che, tra parentesi, è un Carl Zeiss a 5 lenti, luminosità f:2,4, con otturatore meccanico e filtro neutro.

Il Nokia 808, presentato in febbraio e ora in vendita, utilizza un sensore da 41 Mpixel con tecnologia PureView per ottenere una qualità d'immagine raramente vista su uno smartphone.



Un altro produttore che per anni ha realizzato cellulari con spiccate doti fotografiche è Sony, che aveva creato addirittura una linea di cellulari con il marchio CyberShot, lo stesso delle sue fotocamere compatte. Bene, Sony per un po' è rimasta alla finestra, ma quest'estate si è rimessa in movimento: Dei tre cellulari Android della linea Xperia annunciati in agosto, i due più sofisticati (Xperia T e Xperia V) montano un sensore da 13 Mpixel ad alte prestazioni, adatto anche alla ripresa video 1080p, mentre il modello base Xperia J si limita al classico sensore da 5 Mpixel.

Citiamo, infine, Samsung, che con il suo Galaxy S II è l'unico produttore a opporsi allo strapotere di Apple nelle classifiche di Flickr (l'S II è quinto, primo dei telefoni non Apple, e si prevede che il più recente e dotato S III possa fare anche meglio).

Il nuovo Galaxy S III dispone di funzioni fotografiche sofisticate, quali una forte integrazione fra fotocamera e app di social networking (la macchina può riconoscere e taggare automaticamente i volti che compaiono negli scatti), capacità di scatto multiplo con selezione delle foto migliori, eccetera. Il sensore è un 8 megapixel con obiettivo autofocus e flash LED.

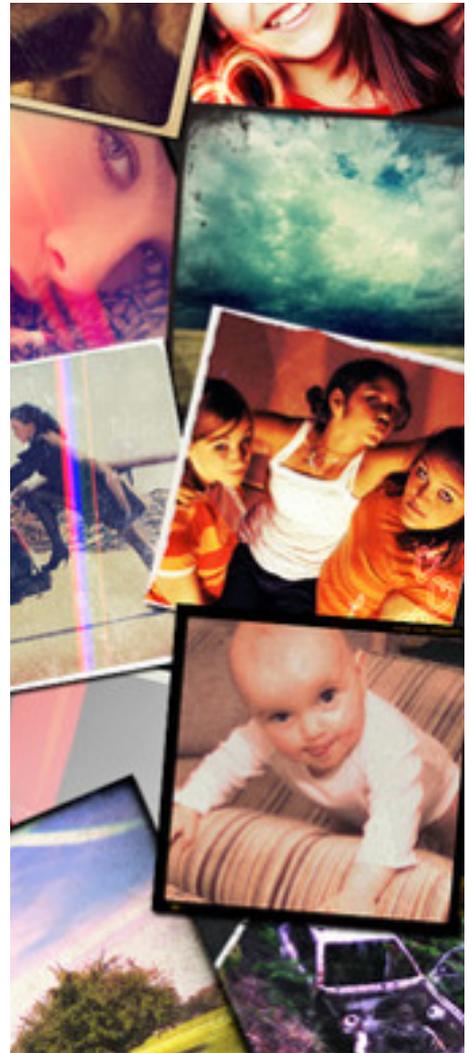


Il Samsung Galaxy S III è dotato di funzionalità "social" direttamente collegate alla sua fotocamera da 8 Mpixel. Per esempio, riconosce i volti degli amici e li tagga automaticamente.

LE APPLICAZIONI

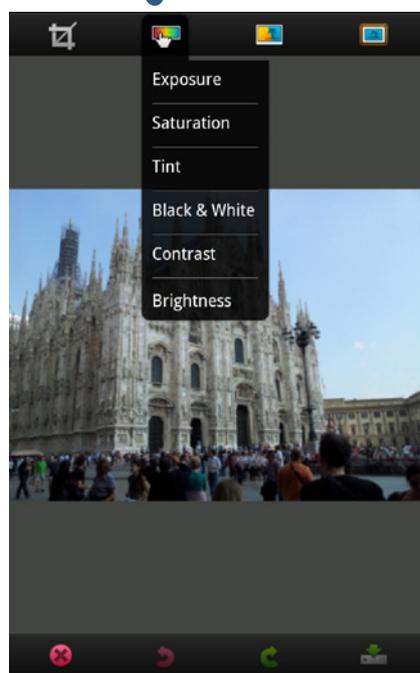


Appena scattata una foto con lo smartphone, è ovvio che condividerla sia la prima cosa che ci viene in mente di fare. Del resto, bastano un paio di tocchi sullo schermo, e la foto sarà postata su Facebook, no? Beh, fatelo pure, ma poi, prendetevi un secondo per vedere se lo scatto appena inviato è solo un'istantanea senza importanza o se, invece, non merita un minimo di messa a punto, che la trasformi in uno scatto "da incorniciare". Se l'immagine ha potenzialità, provate a trattarla con una delle app che consigliamo qui di seguito.



Photoshop Express

Disponibile gratuitamente per iOS e Android, Photoshop Express è un programma di fotoritocco dedicato agli smartphone, che fa leva sulla lunga esperienza (e sul pressoché totale dominio del mercato professionale, grazie al software Photoshop) dell'azienda produttrice. Permette di mettere a punto tutti i principali parametri dell'immagine, come l'inquadratura (ritaglio, rotazione), l'esposizione, il bilanciamento colore, eccetera. Inoltre permette di inserire effetti creativi e di aggiungere un bordo alla foto. È consigliato a chi vuole mettere a punto la foto al meglio possibile, più che a chi cerca effetti coloriti.



Pixl-o-matic

Prodotta da Autodesk, Pixl-o-matic è un'app che funge da editor, pensata per esasperare gli aspetti creativi dell'elaborazione di un'immagine. Permette di aggiungere effetti raggruppati in tre categorie, rappresentate da icone alla base dello schermo: i "rullini" simulano la resa che la foto avrebbe se fosse stata scattata con vari tipi di pellicola; le "lampadine" sono livelli di disegno e giochi grafici che si sovrappongono in parziale trasparenza alla foto; le "cornici" infine permettono di aggiungere svariati tipi di bordature. Per ogni categoria di effetti ci sono librerie preinstallate più altre scaricabili all'occorrenza. Pixl-o-matic è gratuito per iOS e Android.



Cartoon Camera

Se la fotocamera del vostro cellulare non è delle più sofisticate, potrebbe tornarvi utile un'applicazione come Cartoon Camera, di FingerSoft. Essa permette di filtrare in tempo reale l'immagine in arrivo dal sensore, in modo da trasformarla in un disegno. Ovviamente, il comportamento è ampiamente parametrizzabile: è possibile scegliere l'intensità di colore, la sensibilità del pennello, e selezionare uno stile fra i vari proposti (dal fumetto al carboncino, dal seppia alle matite colorate). Il risultato sarà godibilissimo su qualsiasi telefono. È disponibile gratuitamente per Android. Se avete iPhone, potete ricorrere a Cartoon Camera FX Plus, abbastanza simile.



SnapSeed

Prodotta da Nik Software, è una delle applicazioni di fotoritocco più interessanti e versatili. Consente sia il ritocco mirato al perfezionamento dello scatto, sia il ritocco creativo, con aggiunta di effetti, filtri creativi e bordi all'immagine.

Molto interessante la possibilità di regolare in modo selettivo varie aree dell'immagine, semplicemente indicandole con un tocco del dito. Inoltre, il programma permette di condividere direttamente le immagini ritoccate sui principali social network, e di stamparle tramite la tecnologia Apple AirPrint. Al momento, SnapSeed è disponibile per iOS, ma si parla di un imminente arrivo della versione per Android.



CON **NUVOLA IT HYPERWAY** RISPARI MI RISORSE DA INVESTIRE NEL TUO BUSINESS.

Nuvola It Hyperway è l'offerta che unisce i vantaggi della connettività di Telecom Italia con i servizi IT della Nuvola Italiana.

I clienti che attivano **Nuvola It Hyperway** riceveranno le "Gocce di Nuvola" per accedere ai servizi cloud più adatti alla loro Azienda a condizioni vantaggiose.

Così si risparmiano tempo e risorse che possono essere investite per migliorare il proprio business.

Con il concorso "Io e la Nuvola Italiana" è possibile raccontare le proprie idee su come investire quello che si risparmia con **Nuvola It Hyperway** e provare a vincere uno dei servizi cloud per la propria Azienda.*

PARTECIPA SUBITO AL CONCORSO
"Io e la Nuvola Italiana".

*Concorso a premi valido fino al 31/10/12; montepremi complessivo € 28,000,00 (i.e.); info e regolamento su www.nuvolaitaliana.it / www.cloudpeople.it

Con **NUVOLA IT HYPERWAY**
i servizi della Nuvola Italiana
sono già nelle tue mani.



La **Nuvola Italiana** di Telecom Italia.
L'unico cloud con la rete dentro.



CIVUOLE



orecchio

*Un paio di auricolari di qualità
può cambiare completamente il suono
del vostro lettore MP3 o smartphone*

Si dice che la forza di una catena sia pari a quella del suo anello più debole. Nella catena del suono, l'anello debole è spesso proprio l'ultimo, quello delle cuffie o auricolari. Non serve a nulla acquistare un lettore MP3 di ottima qualità e usarlo per riprodurre file musicali privi di compressione, se poi per ascoltarli usate un paio di auricolari scadenti che si "mangiano" gran parte delle frequenze. Purtroppo in questo campo la qualità costa, ed è risaputo che, per contenere i prezzi, gli auricolari inclusi con i dispositivi audio

sono quasi sempre mediocri o addirittura scadenti. Anche HTC, che fino a qualche tempo fa includeva con i suoi smartphone auricolari di qualità marchiati Beats Audio, ha dovuto recedere a causa dei costi elevati. Acquistare un paio di cuffie nuove potrebbe perciò causare un improvviso miglioramento della vostra esperienza di ascolto.

di Marco Passarello

TIPOLOGIA

Cuffie e auricolari possono essere di tre diversi tipi: quelli che si inseriscono nel canale auricolare (in-ear), quelli che si appoggiano sul padiglione auricolare (on-ear) e quelli che lo avvolgono completamente (over-ear). Di solito i modelli on-ear e over-ear sono muniti di archetto di sostegno, e gli in-ear no (ma esistono esempi contrari). Molti ritengono che per avere l'autentica qualità serva un paio di grandi cuffie over-ear, ma è una credenza infondata: si può avere un'ottima qualità anche con auricolari in-ear, basta spendere a sufficienza.

La scelta del modello dipende da preferenze personali. Gli auricolari in-ear sono quelli che isolano meglio dai rumori esterni, tuttavia molti trovano

scomodo o anche doloroso indossarli per lunghi periodi. Gli altri tipi sono più ingombranti, possono causare problemi di sudorazione e spesso sono inadatti a essere indossati in movimento.

050



Auricolari



Quasi tutti i produttori riportano sulla confezione parametri per descrivere le caratteristiche tecniche degli auricolari. Uno di questi è la risposta in frequenza, cioè la descrizione di come l'auricolare risponde alle varie frequenze. Una cuffia ideale restituirebbe tutte le frequenze esattamente allo stesso modo in cui vengono introdotte, ma qualunque dispositivo reale ne enfatizza alcune e ne smorza altre. Questo viene rappresentato su un grafico: tanto più questo si avvicina a una linea orizzontale, tanto più fedele è la riproduzione. A volte il produttore non riporta neppure il grafico, ma si limita a indicare l'intervallo di frequenze in cui questo risulta approssimativamente orizzontale. Tenete presente che l'intervallo di frequenze cui è sensibile l'orecchio umano è 20-20.000 Hz. Se

l'intervallo è più ristretto di così, significa che l'auricolare smorza determinate frequenze dello spettro udibile (per esempio, una risposta di 20-15.000 Hz significa che i toni più alti sono penalizzati).

Un altro valore che vi può interessare è l'impedenza, misurata in Ohm. Un'elevata impedenza significa solitamente un rumore di fondo più basso, ma attenzione: se l'uscita del vostro dispositivo non è sufficientemente potente, significherà anche un volume più basso.

Tenete conto, inoltre, che i dati riportati sulle scatole sono ottenuti dal produttore usando metodologie non standardizzate e allo scopo di far apparire bene il prodotto. Usatele per orientarvi tra modelli dello stesso produttore, ma alla semplice lettura dei dati preferite sempre, quando possibile, una prova pratica.

CUFFIE CON FILO

Prestate attenzione al cavo, che deve essere sufficientemente lungo da consentire di tenere in tasca il lettore MP3. I cavi di solito si attorcigliano facilmente; alcuni modelli usano però cavi larghi e piatti che rendono più difficile questa eventualità.

KRAUN STREET

Disponibili in cinque vivaci colori (bianco, azzuro, nero, fucsia, giallo), le cuffie Kraun Street si possono ripiegare in modo che occupino poco spazio durante il trasporto. Il cavo è lungo 1,5 m.

www.kraun.it



19,90 €

PURO IPHF207

Le cuffie Puro IPHF207 possono essere usate con qualunque dispositivo, ma sono particolarmente utili su iPhone, iPod e simili, grazie al tasto multifunzione che permette di avviare o bloccare la riproduzione di musica o di rispondere alle chiamate (grazie anche al microfono integrato).

www.puro.it

053

ADJ CF095B

Per chi cerca un look da DJ, le cuffie ADJ CF095B offrono un archetto largo e imbottito che può essere indossato a lungo senza fatica. Controllo del volume incluso nei 2,2 metri di cavo.

www.adj.it

29,90 €



SONY MDR-V55T

Le Sony MDR-V55 hanno padiglioni pieghevoli che consentono un facile trasporto. Gli altoparlanti con magneti al neodimio ottengono un suono di qualità superiore. Il cavo è lungo 1,2 m.

www.sony.it

89,00 €



AURICOLARI CON FILO

Acquistando auricolari è opportuno che nella confezione siano compresi cuscinetti di varie forme, per essere certi di poterli adattare al proprio canale auricolare.

SENNHEISER MX375

Gli auricolari Sennheiser MX375 sono estremamente leggeri (12 g, cavo escluso), e includono cuscinetti di varie misure e una sacca per riporli quando non sono in uso.

www.exhibo.it

30,00 €



149,00 €

AUDÉO PFE122

Gli auricolari Audéo PFE122 includono nella loro confezione un'ampia scelta di cuscinetti in silicone e in spugna, per consentire un perfetto adattamento all'orecchio e per scegliere tra un maggiore isolamento dai rumori esterni (cuffia) o una miglior resa delle alte frequenze (silicone). Includono microfono e tasto multifunzione per uso con iPhone. Il cavo è di 110 cm.

www.audeoworld.com

055

MIDNIGHT RAVERS RASTA

Costruiti in legno e alluminio riciclabile, gli auricolari Midnight Ravers portano colori rasta, come si conviene ai prodotti della famiglia di Bob Marley. Il cavo da 52 cm con connettore placcato in oro è ricoperto in tessuto per evitare aggrovigliamenti.

www.thehouseofmarley.it

34,90 €



CUFFIE SENZA FILO

Se il vostro lettore o smartphone è in grado di trasmettere in formato Bluetooth usando il protocollo A2DP, avete la possibilità di fare del tutto a meno del filo usando delle cuffie wireless. Queste però, a differenza delle altre, richiedono la periodica sostituzione di una pila per poter funzionare.

BEEWI BBH100

Disponibili in nero, nero opaco, viola e celeste fluo, le Beewi BBH100 sono alimentate da batterie agli ioni di litio ricaricabili che garantiscono 25 ore di ascolto continuato. L'apposito pulsante consente di ricevere chiamate senza toccare il telefono.

www.bee-wi.com

49,90 €



056

BARRIERA ANTIRUMORE

Una categoria particolare di cuffie è quella dotata di funzioni antirumore attive. In pratica queste cuffie sono in grado di captare i rumori esterni tramite un microfono, e di riprodurlo con i propri altoparlanti dopo averne invertito la fase. Questo fa sì che i suoni esterni e quelli prodotti dalle cuffie si

“cancellino” tra loro, lasciando spazio alla musica. Il sistema non cancella completamente i rumori esterni, ma riesce a ridurne notevolmente il volume, soprattutto nel caso di rumori di fondo continui come il ronzio di un motore o il brusio di una folla. Richiedono però una batteria per poter funzionare.

PARROT ZIK

Un esempio di cuffie di questo tipo sono le Parrot Zik. Progettate dal celebre Designer Philippe Starck, utilizzano una tecnologia antirumore brevettata, con quattro microfoni interni ed esterni. Sono dotati sia di cavo sia di connessione Bluetooth e NFC, nonché di microfono per le telefonate. Uno speciale trasduttore capta il suono della voce direttamente attraverso il contatto con la mascella, permettendo di filtrare i disturbi dell'ambiente circostante. Il volume si può regolare semplicemente sfiorando il padiglione destro, mentre accensione e spegnimento sono automatici infilando e sfilando le cuffie.

www.parrot.it

34,90 €



SENNHEISER MM 550 X TRAVEL

Altro esempio di questo tipo sono le Sennheiser MM 550 X Travel, cuffie senza filo Bluetooth dotate di magneti al neodimio, microfono invisibile per conversazioni telefoniche e di tecnologia per la cancellazione del rumore. La tecnologia "talk through" permette anche di utilizzare la funzione contraria, e usare il microfono esterno per ascoltare una voce esterna senza togliere le cuffie. Permettono anche l'ascolto della musica in surround.

www.exhibo.it

399,90 €



CURA DI

di

FOSFORO

Daniele Preda

PER IL TV



Aggiornare le funzionalità e ampliare le capacità del vecchio TV è possibile, utilizzando specifici lettori multimediali con accesso Web.

Il mercato dei televisori è costantemente in subbuglio, le novità si susseguono con ritmo incalzante e l'obsolescenza dei prodotti è rapidissima. Sopravvivere in un segmento di questo tipo significa introdurre costantemente aggiornamenti e nuove tecnologie, per rimanere sulla cresta dell'onda. Lo sanno bene i clienti che pochi anni fa hanno acquistato un televisore a schermo piatto di fascia medio/alta, credendo di portare a casa il meglio possibile in fatto di tecnologia. Come succede spesso, oggi è possibile acquistare un prodotto migliore con una spesa sensibilmente più ridotta.

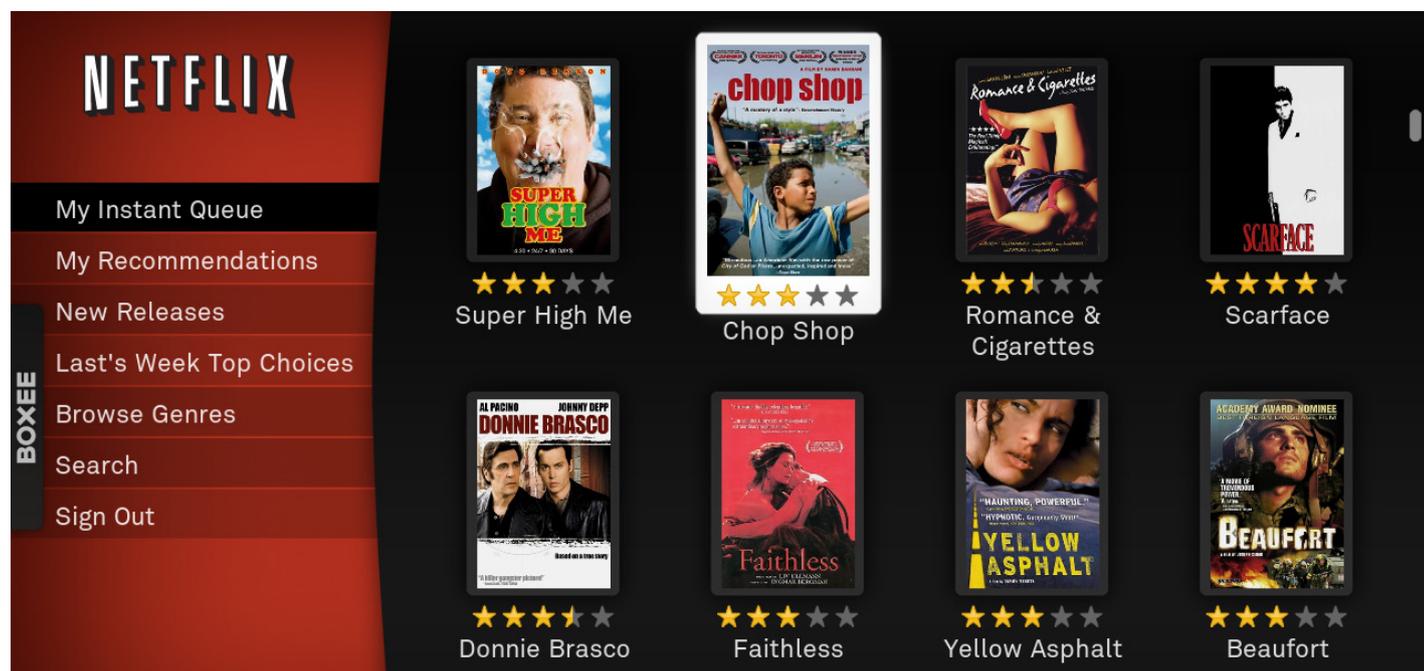
Solo i modelli di televisore più recenti, infatti, supportano la riproduzione diretta di file e la registrazione tramite drive o penne USB. Lo stesso vale per l'accesso al Web e ai servizi specifici, offerti tramite canali tematici dedicati e aggiornati costantemente. In questo caso la TV deve ospitare al suo interno un adattatore LAN, per la connessione su cavo, oppure un controller wireless che, in alcuni casi, è opzionale e collegabile esternamente, sempre tramite USB.

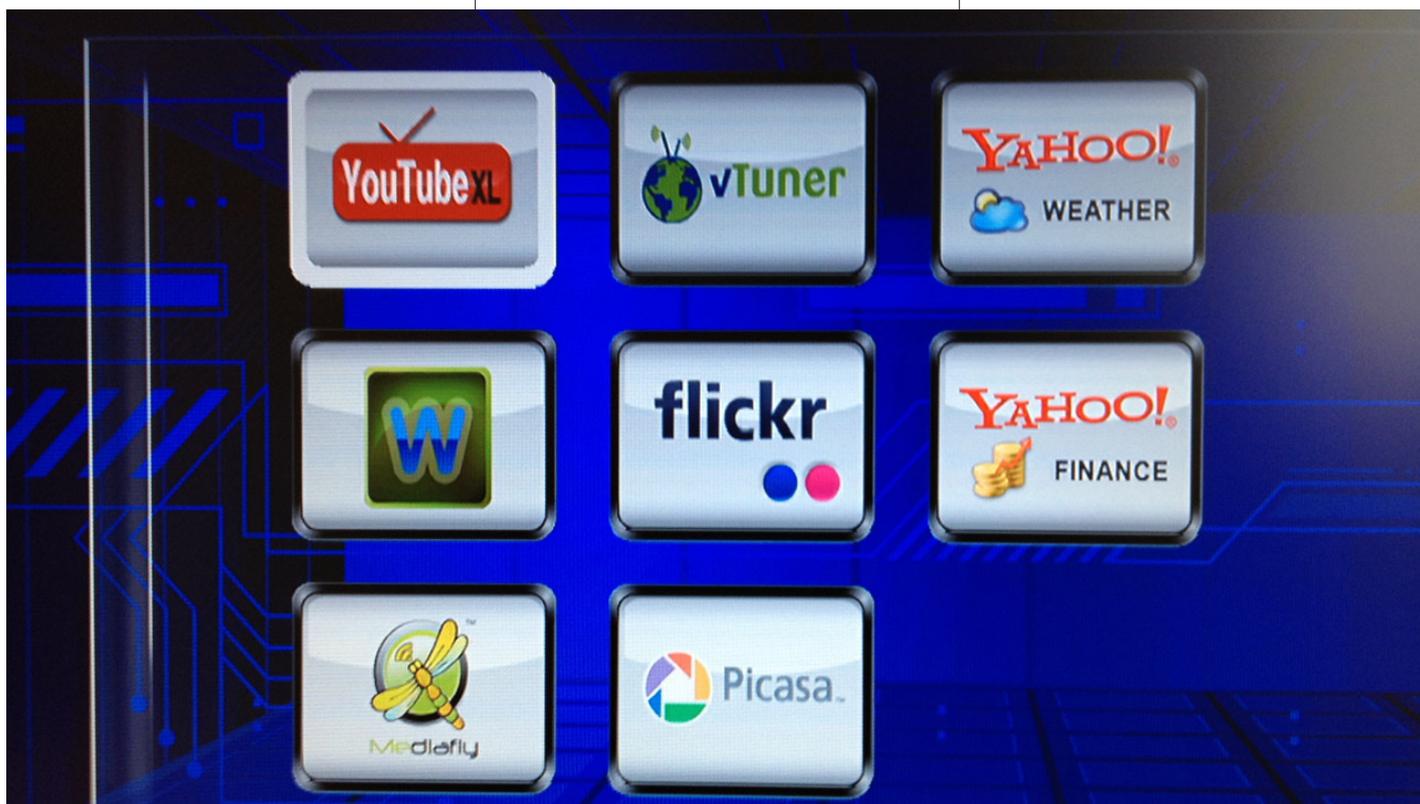
Tutte queste caratteristiche evolute fanno parte delle piattaforme hardware più recenti e non

sono disponibili nei modelli meno recenti, così come il riconoscimento facciale e quello vocale. Se il vostro televisore vi soddisfa, la qualità dei colori e i contrasti cromatici sono allo stato dell'arte, ma vi piacerebbe poterlo usare anche per visitare siti Web o riprodurre filmati presenti in rete, avete varie possibilità per riuscirci senza una spesa eccessiva.

Se intendete ampliare le capacità della vostra TV, la sostituzione del dispositivo può, infatti, non essere l'unica opzione possibile. In un'ottica di contenimento dei costi è pos-

Attraverso i player multimediali è spesso possibile accedere anche a canali video on demand come Netflix.





Dispositivi semplici e poco costosi possono darvi l'ebbrezza di poter usare le "app" anche su un vecchio televisore.

sibile invece optare per uno dei compatti lettori e registratori da tavolo, disponibili secondo differenti formati e con specifiche e prezzi molto diversi tra loro. L'aggiunta di un player multimediale, nella maggior parte dei casi, mette a disposizione la possibilità di accedere alla rete domestica, per poter fruire in modo diretto dei file immagazzinati su NAS e sistemi connessi. Oltre a questo è possibile vedere o ascoltare immediatamente foto, musica e film, archiviati su drive USB o, in aggiunta, sul di-

sco interno, se disponibile. Ma non basta, un compatto dispositivo multimediale, facilmente collegabile alla TV via HDMI, può essere aggregato alla LAN o alla WLAN di casa per navigare in Internet, come se stessimo usando il nostro PC/MAC. Numerose versioni offrono l'accesso diretto a canali tematici, per la visione di film, serie TV, programmazioni in streaming, per l'ascolto e l'eventuale acquisto di brani musicali. I più recenti prodotti consentono di accedere ai diffusi social net-

work e a canali dedicati come Youtube, Netflix, Pandora, MediaFly, Acetrax e Dailymotion. Come possiamo vedere, la semplice aggiunta di un dispositivo esterno permette di usufruire di numerose funzioni, diversamente disponibili solo nelle Smart TV più nuove. Alcuni modelli consentono persino di registrare il segnale TV, aggiungendo un ricevitore DVB-T HD a quello già integrato nella TV, assicurando la massima indipendenza di visione e registrazione dei canali. Altri ancora

offrono la possibilità di leggere dai media ottici DVD e Blu-Ray, garantendo un supporto a 360° per la riproduzione da supporti esterni e via Web.

Per la maggior parte, si tratta di prodotti con un prezzo compreso tra i 90,00 Euro e i 300,00 Euro, in base alle funzioni offerte e alla disponibilità di un drive per l'archiviazione interna dei file. Questi sistemi permettono di "espandere" la propria TV tradizionale e di ampliarne le capacità, assicurando la navigazione in Rete, l'accesso ai file locali, all'interno della LAN domestica e ai canali tematici sviluppati appositamente. Tra le funzioni che non sono ancora supportate, ma è probabilmente solo questione di tempo, ci sono il comando vocale e il riconoscimento dei gesti, attualmente presente in alcuni Smart TV di fascia alta. Per il controllo è infatti previsto un telecomando secondario, talvolta dotato di una porzione simile a una tastiera per desktop, ideale per facilitare l'inserimento dei post in Facebook, per esempio.

A Asus O!Play Mini Plus

Asus propone differenti modelli di lettori multimediali, versatili e facili da utilizzare.

La versione O!Play Mini Plus è probabilmente la più compatta attualmente disponibile e si fa notare per il design moderno, che ne permette un facile posizionamento nel salotto di casa. Le dimensioni così ridotte sono dovute, almeno in parte, all'assenza di un drive interno per la memorizzazione dei file. Per accedere a film, foto e musica è necessario perciò collegare un hard disk o un pen drive esterno tramite le porte USB/eSATA, oppure scorrere le risorse condivise via rete. Per la visione diretta delle fotografie appena scattate è possibile utilizzare il lettore per schede SD, MS, xD e MMC, non sempre disponibile su questo tipo di player da tavolo.

O!Play Mini Plus vanta un adattatore Ethernet e uno wireless N, oltre alle uscite HDMI e video composito. Questo modello per-

mette di collegarsi ai canali video e social più diffusi: registrandosi al servizio Acetrax, per esempio, è possibile attivare la riproduzione video on demand. In alternativa è garantito l'accesso diretto ai portali YouTube, Dailymotion, Mediafly e a numerosi canali TV e radio su Internet. Il sistema si interfaccia anche con Facebook e, tramite un'app dedicata, permette di condividere foto e video sfruttando l'apposito pulsante del telecomando. Per l'integrazione con il PC è disponibile O!Direct che consente lo streaming dal PC alla TV via rete fissa o wireless, mentre per il passaggio dati da tablet e smartphone è possibile usare O!MediaShare.

ASUS
ASUS



Asus DiPlay Mini Plus



Prezzo: 129,00 euro

www.asus.it

B Iomega Screenplay DX HD MediaPlayer

Lo Screenplay DX HD MediaPlayer fa parte dei lettori multimediali che comprendono un drive interno per l'archiviazione dei file. Può perciò essere utilizzato anche come pratico disco esterno USB, per lo spostamento dei dati e il backup periodico dei documenti importanti. Questa versione vanta uno spazio di memoria dedicato di 1 terabyte. L'integrazione con la TV è semplificata dalla presenza di un'uscita HDMI, che consente il trasferimento di uno stream digitale contenente audio e video. L'unità dispone comunque di uscite Component e video composito, il che lo rende compatibile con quasi tutte le TV esistenti. La porta LAN permette la connessione al router di casa, al Web e alle altre sorgenti dati presenti all'interno della rete domestica. L'adattatore wireless N è compreso ma esterno, andrà installato nell'apposita porta USB. Due ulteriori porte frontali consentono di collegare hard

disk o chiavette di memoria, per la visione diretta o la copia incrociata di file e documenti.

Se abbinato a un NAS multimediale tramite protocollo DLNA, lo Screenplay DX HD MediaPlayer offre il massimo, mostrando il contenuto delle cartelle del server multimediale. Lo ScreenPlay è inoltre un hub Web, che permette l'accesso ai portali per l'intrattenimento più comuni e a servizi dedicati, da Youtube a Netflix, Pandora e MediaFly. Merita menzione il particolare telecomando, con forma quadrata e pensato per l'utilizzo con due mani, per pilotare il doppio joypad. Il dispositivo vanta una tastiera QWERTY completa, comoda per inserire testi ed effettuare ricerche. L'uso con una sola mano non è però ottimale.

Iomega
IOMEGA

B

Iomega ScreenPlay
DX HD MediaPlayer



Prezzo: 259,90 euro

www.iomega.com

Sitecom Network TV Media Player MD-273

Sitecom produce diversi lettori multimediali, compatti ed eleganti, con colorazione bianca o nera e dotati, o meno, di un hard disk interno. La versione MD-273 si fa notare per le dimensioni ridotte e per il pratico telecomando in dotazione. Il sistema permette di accedere in modo rapido ai file audio MP3, WAV, WMA, o video MPEG2/4, MKV, AVI, VOB, MOV, oltre che alle fotografie nei formati JPG, BMP, GIF e altro ancora. Non disponendo di un disco interno, è possibile leggere i file contenuti nei dispositivi di storage collegati via USB, o tramite rete, accedendo direttamente alle aree e alle cartelle condivise. Interessante la possibilità di usufruire di alcuni servizi Web, di cui alcuni “cuciti su misura”, da Picasa a YouTube XL, per arrivare a StockMarket (mercato azionario), Weather Widget (meteo) e vTuner (ascolto delle radio via Internet).

Se disponete di uno smartpho-

ne con sistema operativo Android o iOS potrete scaricare Sitecom Media Remote App, che trasformerà il telefono in un telecomando con funzionalità estese, capace di pilotare il lettore multimediale.

Sitecom
SITECOM

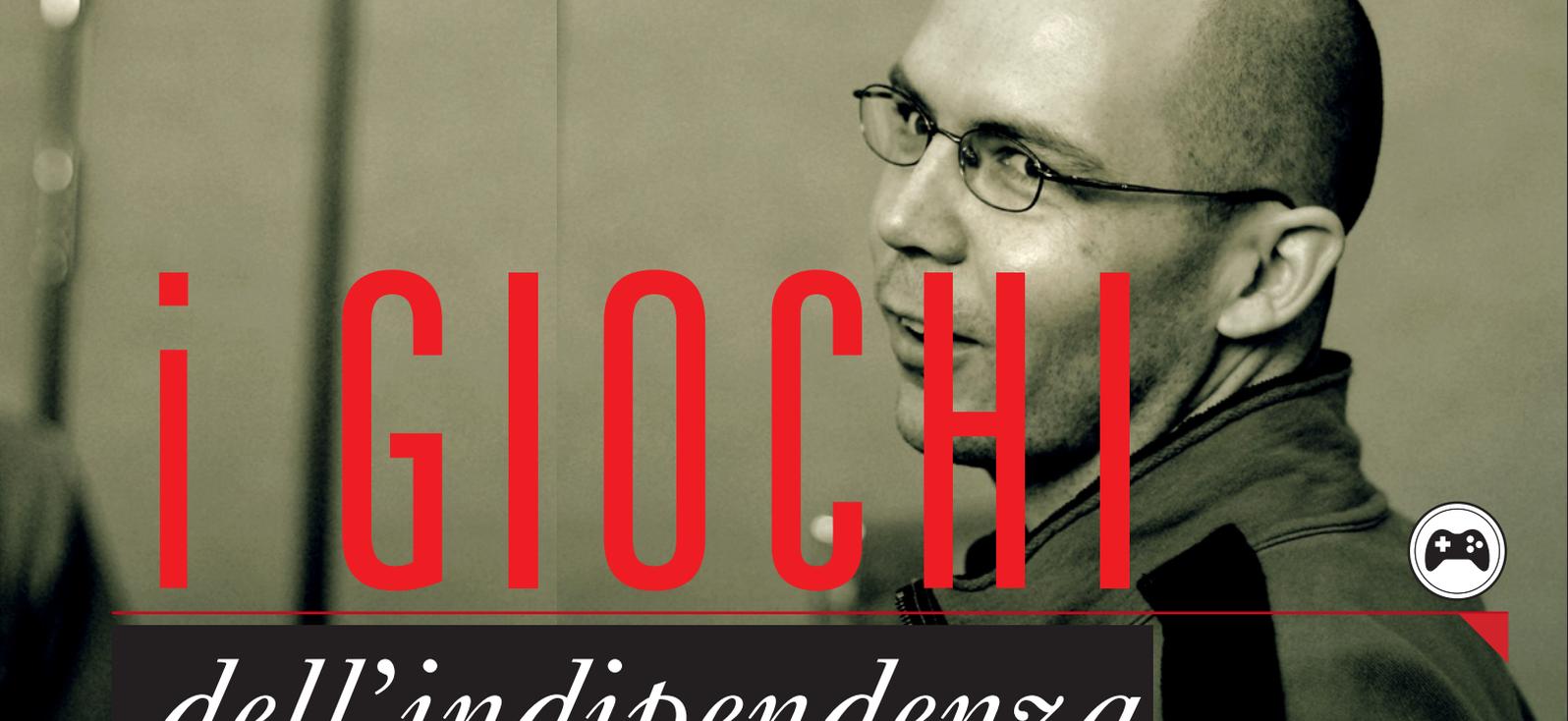


Sitecom Network
TV Media Player MD-273



Prezzo: 119,99 euro

www.sitecom.com



i GIOCHI



dell'indipendenza



*Le produzioni indipendenti significano
spesso una boccata d'aria fresca
nello sclerotizzato mondo videoludico*



1 Jonathan Blow
2 Edmund McMillen
3 Phil Fish

di Omar Russo

Tra il 2008 e il 2009 il settore dei videogiochi ha superato per incassi quello dell'industria cinematografica in diversi mercati di rilevanza mondiale, come gli USA e il Regno Unito (un sorpasso avvenuto da noi in Italia lo scorso anno, quando, secondo una ricerca di AESVI, il primo ha registrato un fatturato di 993,1 milioni di euro contro i 660 circa della seconda). Un dato in cui si riflette la crescita esponenziale che questa forma di intrattenimento ha conosciuto negli ultimi 15 anni, caratterizzata da un'espansione costante, a cui sono corrisposti parallelamente investimenti sempre più crescenti tanto sul piano produttivo che dal punto di vista promozionale e, più in generale, una sempre più accentuata maturità nello sfruttamento dei propri mezzi.

Il budget per la realizzazione di videogiochi di alto profilo sono infatti diventati faraonici: dall'inizio di questa "generazione", ovvero dall'avvento delle macchine da gioco più diffuse attualmente nei salotti come PlayStation 3, Xbox 360 e Nintendo Wii, si è partiti da punte di 20 per assestarsi a medie di 50 e in seguito 100 milioni di dollari, fino ad arrivare al dato non confermato ufficialmente ma insistentemente vociferato da più fonti dei circa 300 milioni di dollari investiti da Electronic Arts per il suo recente gioco di ruolo massivo con licenza di Guerre Stellari, Star Wars: The Old Republic.

Siamo dalle parti della Hollywood più facoltosa, e come in quel caso non si bada a spese per accaparrarsi i servizi dei migliori professioni-

sti in circolazione, tra sceneggiatori di alto profilo provenienti dal mondo cinematografico, televisivo e letterario, attori di primissimo piano che prestano i loro volti o la loro voce, musicisti e compositori di fama mondiale, designer e quant'altro, fino all'adozione di tecniche all'avanguardia, come il Performance Capture inaugurato da James Cameron in Avatar, ormai la norma nei videogame ad alto budget. Ma il parallelo con la Mecca del cinema coinvolge anche gli aspetti negativi: visto l'ordine delle cifre in ballo, i produttori ormai sono disposti a rischiare sempre meno, cercando di massimizzare gli investimenti puntando su formule stracollaudate, a tutto svantaggio della creatività e, in definitiva, del divertimento. D'altronde il "rischio di impresa" è ormai elevatissimo, e se non si piazzano milioni di copie si rischia di andare a gambe all'aria, com'è successo, sempre con riferimento all'inizio di questa generazione, a qualcosa come oltre 120 software house, di dimensioni anche medio-grandi ed operanti nel settore da più di un decennio.

069

1. Brillante e raffinato nella giocabilità, nell'estetica e nel messaggio di fondo che vuole raccontare, **Braid** (immagine in basso), di **Jonathan Blow**, è considerato l'apripista dell'attuale scena indie

2. **Edmund McMillen**, autore di Super Meat Boy, in un fotogramma di Indie Game: The Movie. Il suo ultimo gioco, The Binding of Isaac, reinterpreta in maniera ruvida e iconoclasta diverse tematiche molto care alla religione cattolica

3. **Phil Fish** ideatore di Fez



Ma oltre la coltre dei Call of Duty doppiati da Ed Harris e Gary Oldman, dei Beyond: Two Souls la cui eroina è modellata sulle fattezze di Ellen Page, dei Crysis scritti da Richard Morgan e musicati da Hans Zimmer, degli spot pubblicitari Nintendo con protagonisti Robin Williams o Nicole Kidman e, più in generale, delle logiche di un mercato che sta diventando ipertrofico, c'è vita, parecchia vita.

La maturità del videogioco come mezzo di intrattenimento si può infatti ravvisare anche nel fiorire di una vera e propria scena indipendente, fatta di produzioni realizzate sganciandosi delle logiche del mercato di massa, in economia, da piccoli gruppi di persone, dove le idee e la passione tendono ad avere il sopravvento sul budget a disposizione e sui target stabili dai reparti marketing. Uno spazio in cui, complice il fatto che ciò che si gioca non è il frutto del lavoro di uno stuolo di professionisti che per essere elencati per intero necessitano di titoli di coda lunghi anche una decina buona di minuti, la parola "sviluppatore" tende molto più spesso a far rima con "autore". È una dimensione in cui il videogioco tende a ritrovare sé stesso, le proprie origini, come quando, fino ai primi anni '90, titoli di successo potevano essere sviluppati anche solo da una o due persone, nel proprio garage.

Anche in questo caso, come spartiacque è opportuno prendere in considerazione l'arrivo di Xbox 360 e PlayStation 3, tra il 2005 e il 2006,



senza però dimenticare il negozio online di giochi PC Steam e gli store Apple e Android. Il videogioco indipendente esiste sostanzialmente da sempre, ma è con l'apertura alla distribuzione digitale delle ultime console di Sony e Microsoft, con l'affermazione dello store di Valve, e con l'esplosione del mobile gaming su smartphone e tablet che la scena ha potuto conoscere le luci della ribalta, macinando numeri via via crescenti e soprattutto venendo presa in considerazione sempre maggiore dai media, di settore e non. Vendere direttamente online vuol dire permettersi il grandissimo lusso di non passare per la distribuzione tradizionale, una rete che implica una serie di questioni produttive, logistiche e di partnership commerciali che solo grandi aziende possono affrontare, senza considerare il fattore prezzo, che tradizionalmente vuole ogni nuovo gioco pacchettizzato venduto a 50, 60 o anche 70 euro di listino. Online vige invece la massima flessibilità, che può sfociare anche nella sovversione delle regole preimpostate. Come ha fatto per esempio Minecraft, sorta di Lego virtuale grazie a cui costruirsi i propri

Il fenomeno indie è così rilevante che **Microsoft** e **Sony** citano sempre il proprio portfolio di titoli esclusivi in occasione delle fiere come l'**E3** di Los Angeles

070



mondi e le proprie avventure, che ha cominciato ad essere venduto dal suo autore, Peter Notch, quando ancora era in alpha, ovvero work in progress e quindi incompleto, e tramite il passaparola è diventato un vero e proprio fenomeno in grado di piazzare oltre sei milioni di copie su PC e oltre tre nella sua seconda incarnazione, su Xbox Live Arcade. L'orizzontalità del Web 2.0, la possibilità di avere un filo maggiormente diretto con gli autori del proprio videogioco preferito, contribuendo più attivamente tramite il proprio feedback o generando a propria volta dei contenuti, come lo sterminato patrimonio di filmati a tema su YouTube, che comprendono anche veri e propri cortometraggi, è una prerogativa di tante altre storie di successo, come quella di DayZ, un mod (cioè un kit per modificare un gioco preesistente) di ArmA II. Il suo geniale creatore, Dean Hall, ha preso il simulatore

militare di Bohemia Interactive e l'ha trasformato in qualcos'altro: un simulatore di apocalisse zombie, dove i giocatori devono cercare di sopravvivere a un'epidemia di morti viventi mai così realistica. Il risultato è stato che le vendite del titolo Bohemia, uscito nel 2009 e ormai ferme da un pezzo, hanno conosciuto negli ultimi sei mesi un'impennata clamorosa. La cosa ancora che fa ancora più pensare è che in questo caso si parla addirittura di un

I concetti di ciò che è "indipendente" è un po' fumoso. **Phil Fish** ha realizzato il suo **Fez**, plurivincitore dell'IGF, grazie a fondi elargiti dal governo canadese, ad esempio

A volte gli autori di un indie di successo vengono assunti da grandi compagnie e "assorbiti nel sistema". È il caso di **Kim Swift**, ideatrice di Narbacular Drop, ingaggiata poi da Valve per realizzarne il "remake" Portal





mod gratuito e per di più in alpha, ovvero un gioco su cui l'autore sta attualmente lavorando sodo senza vedere un quattrino (anche se la cosa non è passata inosservata, visto che Bohemia, come ringraziamento per il "successo postumo" di cui ha beneficiato ArmA II l'ha assunto nel suo staff).

Titoli dalla giocabilità o dalla grafica troppo fuori dalle regole o con tematiche non facilmente vendibili presso un pubblico mainstream, o semplicemente giochi che ripropongono in piccolo quello che fanno i kolossal, non senza talvolta aver qualcosa da insegnare loro:

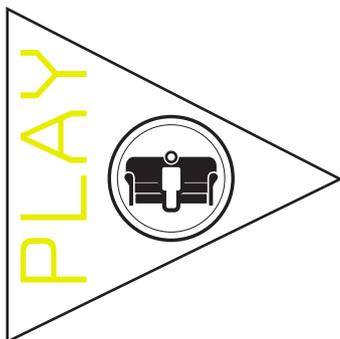
la scena indipendente è un mare magnum in grandissimo fermento, capace di assumere le forme più disparate. Da The Grave, avventura del duo belga Tales of Tales in cui l'unica cosa da fare è guidare il lento cammino di una donna molto avanti con l'età all'interno di un cimitero, allo humour contagioso e alle frizzanti dinamiche platform della serie 'Splosion Man. Dai profili e i silenzi in odore di cinema impressionista di Limbo alla super-grafica e i botti di Alan Wake American's Nightmare, tentativo di rivalsea dei finnici Remedy dopo il mezzo flop registrato dal precedente Alan Wake in formato tradizionale. Dal re-

vival di generi ormai dati per morti come i dungeon crawler di Legend of Grimrock e Spelunky a valide alternative agli sparattutto più in voga come Payday: The Heist e Tribes: Ascend. Senza dimenticare il successo stratosferico di puri e semplici "schiacciapensieri", come quella macchina stampa-soldi di Angry Birds, di Rovio, sul quale è stato costruito un vero e proprio impero economico e a proposito del quale la definizione di "indie" è ormai borderline.

E a chiudere idealmente il cerchio torna utile, ancora una volta, il confronto con il mondo del cinema. Il premio al miglior montaggio della

sezione documentari del Sundance 2012 è stato difatti vinto da Indie Game: The Movie, reportage di Lisanne Pajot e James Swirsky dedicato proprio al fenomeno dei videogiochi indipendenti, incentrato sulla lavorazione di tre degli esponenti del movimento più celebri degli ultimi anni, Braid, Super Meat Boy e Fez, e sulle vicende personali dei loro autori. Un'ulteriore, importante, riconoscimento di una realtà che può benissimo reggersi sulle sue gambe e continuare il suo personale cammino, senza dover necessariamente essere posta in relazione ad altro, peggio ancora se questo vuol dire essere visti come il cugino povero del mercato "che conta".





Titanic

I FILM

DEL MESE

Durata: 102'

(USA, 1997)

Secondo maggiore incasso di tutti i tempi, questo dramma sentimentale ambientato durante lo storico naufragio del Titanic viene proposto per la prima volta in 3D. Per l'occasione Fox ha previsto anche una versione in 4 dischi, che oltre ai contenuti speciali già noti (finale alternativo, scene tagliate, fotografie, dietro le quinte) aggiunge altre due ore e mezzo di documentari inediti.



La talpa

(UK,

Francia, 2011)

Per verificare il sospetto che ai vertici dei servizi segreti inglesi qualcuno faccia il doppio gioco, il governo incarica Smiley, agente non più in servizio, di condurre un'indagine. Dal celebre romanzo di John Le Carré, un film algido e nel contempo appassionante, che toglie allo spionaggio ogni fascino per rivelarne il grigiore e la sottile violenza. Grande interpretazione di Gary Oldman.

Durata: 127'

Regia: James Cameron

Interpreti: Kate Winslet, Leonardo Di Caprio

Lingue: italiano, inglese

Sottotitoli: italiano, inglese

Aspect Ratio: 2,35:1

Audio: DTS-HD 5.1 (inglese: DTS-HD 5.1 Master Audio 3.0)

Distribuzione: 20th Fox Home Entertainment



Regia: Tomas Alfredson

Interpreti: Gary Oldman, Colin Firth, Benedict Cumberbatch, Tom Hardy, John Hurt

Lingue: inglese, italiano

Sottotitoli: italiano

Aspect Ratio: 1,85:1

Audio: DTS-HD 5.1 Master Audio

Distribuzione: Medusa

Regia: Gary Ross

Interpreti: Jennifer Lawrence, Woody Harrelson, Donald Sutherland, Stanley Tucci, Lenny Kravitz

Lingue: inglese, italiano, francese, tedesco, spagnolo

Sottotitoli: inglese, italiano. e altre 7 lingue

Aspect Ratio: 1,85:1

Audio: DTS-HD 5.1

Distribuzione: Warner Home Video

Hunger Games

(USA, 2012)

Durata: 142'

In un lontano futuro in cui una ricca e decadente capitale si regge sullo sfruttamento degli operai, ogni anno 24 giovani devono partecipare a un gioco televisivo in cui solo un vincitore può sopravvivere. Da un bestseller per ragazzi, l'ottimo Gary Ross trae un film che, grazie a una grande sensibilità visiva e a un cast eccezionale, diventa uno spettacolo ma sottile critica all'uso politico dei media.



DVD VIDEO

Pollo alle prugne

(Francia, 2011)

La storia di Nasser Ali,

violinista che decide di morire dopo che la moglie che non ama gli ha distrutto lo strumento. Nella seconda trasposizione cinematografica dei suoi fumetti (dopo l'ottimo *Persepolis*), Satrapi sceglie di usare attori al posto dei disegni, ma questa volta non centra del tutto il bersaglio, con uno stile sopra le righe che tradisce la dolente semplicità della storia originale.

Regia: Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud

Interpreti: Mathieu Amalric, Edouard Baer, Maria de Medeiros, Chiara Mastroianni, Isabella Rossellini

Lingue: francese, italiano

Sottotitoli: italiano

Aspect Ratio: 2,35:1

Audio: DTS-HD Master Audio (BD), Dolby digital 5.1 (DVD)

Distribuzione: 01 Distribution



Durata: 96'

PLAY



STUPEFICIO!

Harry Potter's Wizard Collection

L'enorme successo di quella che è probabilmente la serie letteraria più venduta di tutti i tempi, la saga di Harry Potter scritta da J. K. Rowling, è indubbiamente dovuto anche alla serie di film che ne è stata tratta. La serie ha avuto alti e bassi: sostenuta nei primi due film dal "sense of wonder" di Chris Columbus, ha raggiunto il massimo dell'autorialità con il terzo episodio diretto da Alfonso Cuarón, per poi, dopo una quarta puntata non particolarmente brillante diretta da Mike Newell, passare stabilmente nelle mani dell'incolore David Yates. Con l'andare del tempo è risultato sempre più difficile adattare in modo convincente le intricate trame dei romanzi a film di normale lunghezza, e i tre protagonisti sono invecchiati un po' troppo per affrontare in maniera credibile la parte di adolescenti. Tuttavia i film mantengono un buon livello qualitativo,

grazie anche a un cast che comprende il meglio degli attori britannici (la Rowling si è impuntata e ha posto il veto ad attori statunitensi nella serie) Ora per gli appassionati si presenta un'occasione ghiottissima: Warner Home Video propone un cofanetto contenente tutti i film della serie. Sagomato come un magico cassettone, il cofanetto contiene ogni film sia in versione DVD, sia in versione Blu-ray (con copia digitale per consentire la visione su dispositivi mobili), mentre per gli ultimi due film è inclusa una terza versione, BD in 3D. A questi si aggiungono altri 13 dischi di contenuti speciali, inclusi vari documentari assenti dalle precedenti edizioni. Infine, per ogni film è incluso un gadget che rappresenta uno degli oggetti che fanno parte della storia. Distribuito in edizione limitata, il cofanetto è in vendita per circa 290 euro.



Cofanetto contenente I film:

Harry Potter e la pietra filosofale, Harry Potter e la camera dei segreti, Harry Potter e il prigioniero di Azkaban, Harry Potter e il calice di fuoco, Harry Potter e l'Ordine della Fenice, Harry Potter e il principe mezzosangue, Harry Potter e i doni della Morte (1° parte), Harry Potter e i doni della Morte (2° parte), tutti in versione DVD e BD (e, per gli ultimi due film, anche BD-3D), per un totale di 18 dischi, più altri 13 dischi di contenuti speciali.

Distribuzione: Warner Home Video

Il più piccolo al mondo?

Il NUOVO SAPPHIRE **Edge HD³**. Adesso ancora più potente...

EDGE



Spesso solo 2,2cm.
Sono circa le dimensioni di un libretto tascabile



4GB DDR3



320GB HDD



Wireless LAN



USB 3.0



HDMI



Full HD 1080

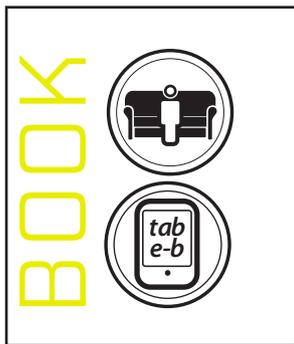
BELLO - SILENZIOSO - ECOLOGICO - COMPLETO...

...con la potenza della APU AMD E-450 con grafica Radeon™ HD 6320 incorporata

- **Bello, anche al tatto:** il design ricercato e la finitura nera gommata "Rubber Touch Black" fanno del Mini PC un oggetto bello, anche al tatto, che si integra in qualsiasi arredamento
- **Silenzioso e "riservato":** ideale in salotto come HTPC, non disturba la visione dei film, né acusticamente, né visivamente, grazie alla assenza di display o luci frontali e di antenne esterne
- **Ecologico:** nessun PC standard da tavolo consuma meno di 30W, la bolletta e l'ecosistema ringraziano
- **Completo:** è dotato di cavo HDMI, WIFI e sportellino frontale con due prese USB 3.0
- **Potente:** tutta la potenza della nuova APU AMD E-450 con grafica Radeon™ HD 6320 e 4GB di RAM DDR3



SAPPHIRE
www.sapphiretech.com



I LIBRI DEL MESE

La recensione

Leonardo Tondelli — La scossa



www.chiarelettere.it

Tipologia: Reportage

con watermark

Editore: Chiarelettere

Formato: AZW, ePub

Dimensione: 557 KB

Leonardo Tondelli (o solo Leonardo, per chi lo segue da tempo) è tra i più seguiti blogger italiani. Insegnante, esercita l'attività di opinionista in Rete, con un equilibrio e un rigore che dovrebbero fare invidia a molti professionisti del settore. Se le cose andassero come devono andare, i giornali se lo contenderebbero a suon di offerte. Nella realtà Leonardo ha cominciato solo di recente a scrivere sul Web per due quotidiani.

I paesi dove vive e insegna, in provincia di Modena, sono stati tra i numerosi colpiti dal terremoto dello scorso maggio. L'editore Chiarelettere gli ha chiesto di scrivere un libro sull'argomento, cosa che Leonardo ha fatto ampliando e integrando i post che aveva scritto di getto sul suo. Il risultato è *La Scossa*, che ha l'immediatezza di un *instant*

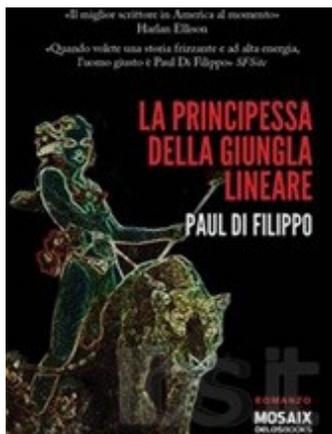
book, ma non ne ha la superficialità. È evidente che Leonardo scrive avendodavantile macerie e nel cuore la paura delle nuove scosse, tuttavia il suo sguardo non è mai quello della cronaca spicciola o dell'emotività a buon mercato. Riesce sempre a leggere negli eventi qualcosa che ci riguarda tutti e rispecchia i cambiamenti della società, con lo spirito ironico che ha sempre contraddistinto la sua scrittura (basti pensare che la prefazione del libro è scritta da Madre Natura). L'incasso del libro sarà interamente devoluto a favore della ricostruzione.

Dimensione:
557 KB

Prezzo:
2,99 €

L'ebook

Paul Di Filippo — La principessa della giungla lineare



www.delosbooks.it

Tipologia: romanzo
di fantascienza

Formato: ePub, AZW
Dimensione: 225,9 KB

Traduttore: Francesco Lato
Editore: Delos Books

Il precedente romanzo breve di Di Filippo, *Un anno nella città lineare*, descriveva un mondo costituito da una sola strada-città che si estende all'infinito. Ambientato nello stesso mondo, ma in un'epoca diversa in cui la città ha lasciato in parte il posto a una giungla, questo romanzo è al tempo stesso un omaggio alla letteratura fantastica degli inizi del XX secolo, e una bizzarra, modernissima fantasia.

Dimensione:
225,9 KB

Prezzo:
5,99 €
7,80 € 

L'audiolibro

AA.VV. — Tutta colpa dell'amore



www.emonsaudiolibri.it

Tipologia: antologia
di prose e poesie

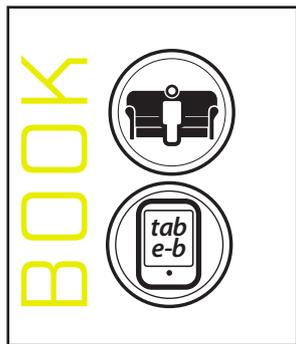
Formato: MP3
Dimensione: 225,9 KB

Dimensione: 1h 8'
Editore: eMons

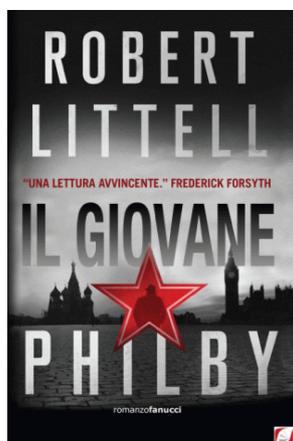
Uno spettacolo diretto da Roberto Ferri, con musiche di Franco Battiato e Lucio Dalla, che ospita numerose letture di testi in prosa e poesia scelte per sensibilizzare il pubblico alla cultura della donazione degli organi. Partecipa un gran numero di attori, poeti e cantautori di fama, italiani e stranieri. I proventi della vendita di questo CD verranno devoluti in favore della ricerca scientifica rivolta allo studio e alla cura delle malattie epatiche, per guarire le quali le quali i trapianti sono critici.

Durata: 1h 8'

Prezzo:
9,90 €
13,50 €  



Il libro di carta **Il giovane Philby**



www.multiplayer.it

Tipologia: romanzo
di spionaggio

Editore: Fanucci

Harold Philby, detto "Kim" è una delle più celebri spie di tutti i tempi: esponente di primo piano dell'Intelligence Service britannico, ma in realtà agente doppio al servizio dell'Unione Sovietica, dopo essere stato scoperto riuscì a reggere il gioco fino all'ultimo per poi infine rifugiarsi a Mosca. Questo romanzo sceglie un modo inedito di raccontarlo: dà voce a lui e ad altri nove personaggi maggiori e minori della sua vita, affidando a ciascuno un capitolo, per rispondere alla domanda: chi era veramente Kim Philby? Un testo agile e ben scritto che riesce a calare realmente il lettore nelle atmosfere dell'epoca e nelle motivazioni di una persona che scelse di tradire la propria parte, finendo per invischiarsi in una situazione senza uscita.

Pagine:
240

Prezzo:
16,00 €

Gli ebook più venduti in luglio

Classifica IBS

①

Cinquanta sfumature di grigio

Di E. L. James; Mondadori; 6,99 €;
ePub con DRM

②

Innocente

Di Scott Turow; Mondadori; 6,99 €;
ePub con DRM

③

Cinquanta sfumature di rosso

Di E. L. James; Mondadori; 6,99 €;
ePub con DRM

④

Cinquanta sfumature di nero

Di E. L. James; Mondadori; 6,99 €;
ePub con DRM

⑤

Le donne del club omicidi

Di James Patterson e Maxine Paetro;
Longanesi; 6,9 €; ePub con DRM

①

Morte a Firenze

Di Marco Vichi; Guanda 1,99 €; AZW

②

Il negativo dell'amore

Di Maria Paola Colombo; Mondadori;
9,99 €; AZW

③

Cinquanta sfumature di nero

Di E. L. James; Mondadori; 6,99 €;
ePub con DRM

④

Circuito chiuso/Annales

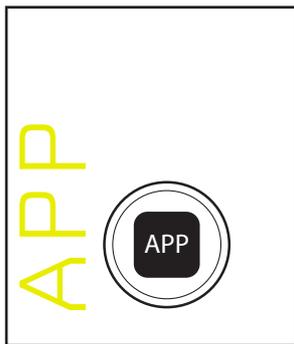
Di Camilla Sernagiotto; Fazi; 5,99 €; AZW

⑤

Innocente

Di Scott Turow; Mondadori; 1,99 €; AZW

Classifica Amazon



LE APPLICAZIONI DEL MESE

Android

Pagine Gialle 3.0



Produttore: SEAT
Categoria: elenchi

telefonici
Prezzo: Gratis

Lingua: Italiano
Disponibile anche per: iPhone



PagineGialle ha presentato una nuova versione della sua app per Android, ottimizzata per l'ultima versione del sistema operativo (ma usabile anche con le meno recenti). L'app utilizza il GPS per ricercare le attività commerciali e i negozi nelle vicinanze e visualizzare il percorso per raggiungerli. Grazie alla funzione di riconoscimento vocale è sufficiente dettare l'oggetto della ricerca o una località, perché l'applicazione fornisca tutte le informazioni necessarie. La funzione di realtà aumentata, inoltre, consente di visualizzare i risultati delle proprie ricerche in forma grafica, sovrappo-
nendoli a quanto si vede realmente attraverso la fotocamera del telefono. La nuova app permette, inoltre, di collegarsi a Google Navigator ed essere guidati fino alla destinazione impostata. PagineGialle 3.0 si integra con

le applicazioni VoIP più diffuse (Skype, Viber ecc.) e permette di utilizzarle per effettuare chiamate ai numeri di telefono trovati. Infine, un nuovo servizio sviluppato in collaborazione con Glamoo, permette di essere sempre informati sugli sconti e coupon della città in cui ci si trova: basta fare un "tap" sul gufo Glamoo per trovare offerte convenienti di negozi, ristoranti e centri benessere.

iPad

FronteRetro Cam

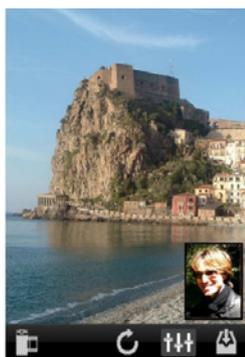


Produttore: *TheItalianAPs* **Prezzo:** *0,79 euro*
Categoria: *fotografia* **Lingua:** *Inglese*

Disponibile anche per: *iPhone*

Sono tantissime le app che permettono di scattare foto, modificarle e condividerle. Questa però ha una particolarità: FronteRetro Cam permette infatti di sovrapporre alla foto scattata con la fotocamera anteriore una più piccola scattata con quella posteriore. In questo modo potrete fotografare ciò che preferite, e poi includere nella foto come se fosse una firma un riquadro contenente l'immagine del vostro volto.

L'app, ora anche in versione specifica per iPad, permette di spostare la foto piccola dove si vuole e anche di ruotarla (per foto scattate in modalità paesaggio) o eliminarla completamente, nonché di aggiungere effetti come il virato seppia.



WP 7

Tower of Hanoi



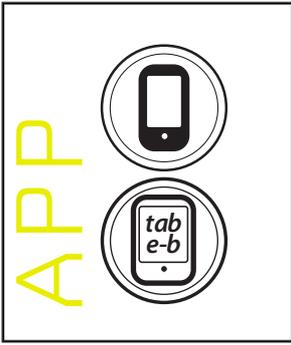
Produttore: *Crystal Loge* **Prezzo:** *Gratis*
Categoria: *giochi* **Lingua:** *Inglese*

Disponibile anche per: -

Quello della torre di Hanoi è un classico rompicapo "fisico", qui riproposto in versione virtuale. Si comincia con una serie di anelli impilati, dal più grande al più piccolo, su un piolo. L'obiettivo è trasferire l'intera pila di dischi su un secondo piolo nell'ordine corretto. Le regole: si possono infilare anelli su un terzo piolo, ma se ne può spostare solo uno alla volta e non si può mai poggiare un anello su uno di diametro mi-

nore. Con il numero massimo di anelli risolverlo è veramente impegnativo e richiede notevoli capacità logiche.





iPhone

Blink Booking



Produttore: *Blink*
Categoria: *prenotazioni*

Prezzo: *Gratis*
Lingua: *Italiano*

Disponibile anche per: *Android,*



Sono tante ormai le applicazioni che permettono di prenotare alberghi. Blink booking però offre un servizio più mirato e particolare. Offre infatti, con forti sconti (fino al 75%), prenotazioni in alberghi a quattro cinque stelle nelle principali città turistiche italiane ed europee. Le prenotazioni normalmente sono disponibili con poco preavviso e per brevi periodi, ma in compenso si possono richiedere anche all'ultimo istante (fino alle 6 del mattino del giorno stesso). L'ideale per chi ama divertirsi di notte senza limiti di tempo, e che ha così la possibilità di riparare in alberghi di lusso a prezzi stracciati. Questa nuova versione ha una grafica migliorata, e offre ulteriori città in Italia, Francia, Germania, Spagna e Regno Unito. Le città di maggiori dimensio-

ni sono divise per aree e, grazie alla funzione di geolocalizzazione, è così possibile visualizzare i quattro hotel con l'offerta più conveniente disponibili in zona.

L'ALIMENTATORE.



L'ALIMENTATORE DI CLASSE HIGH END.

Il nuovo MaxRevo, è un alimentatore totalmente modulare della classe pesi massimi (135/1500w). E' fornito di sei linee da 12V estremamente stabili ed efficienti per dare la potenza necessaria ai sistemi high end ed ai server. Le innovazioni come la tecnologia di trasmissione "Copper Bridge array" o il "Design FMQ" garantiscono una sensazionale efficienza di picco del 94% a 230V (certificato 80 PLUS® Gold). Una ventola con tecnologia Twister bearing assicura un raffreddamento silenzioso ed efficace.

Con 5 anni di garanzia

VINCITORE DI PREMI.



Website www.enermax.it/maxrevo

Fornitore



AlienPC.it



Drako.it

ePRICE



I VIDEOGIOCHI DEL MESE

Wii

Madagascar 3: Ricercati in Europa



Produttore: D3Publisher *do DS e 3DS, X360, PS Vita*
Altre versioni: PS3, Ninten- **N. giocatori:** 1

Testi: *in italiano*
Categoria: azione

Anticipando il terzo film della serie *Madagascar*, ecco le nuove avventure di leone, zebra, ippopotamo e giraffa, unitisi a un circo sperando che li riporti a New York. Nulla di nuovo nel meccanismo, che prevede il recupero di oggetti all'interno di quattro cit-

tà europee (di cui ben due italiane, Roma e Pisa). Troppo poco intuitivo per i più piccoli, il gioco è mirato ai ragazzini (mentre gli adulti si divertiranno con le battute dei micidiali pinguini).

Xbox 360

Test Drive: Ferrari Racing Legends



Produttore: Atari **N. giocatori:** 1
Altre versioni: PS3, PC **Testi:** *in italiano*

Categoria: automobilismo

Derivato da *Test Drive Unlimited*, questo gioco si propone di condurre il lettore attraverso le tre ere della Ferrari (dal 1947 al 2011), proponendo tre diverse campagne in ognuna delle quali richiede non solo di arrivare primi ma di raggiungere complessi obiettivi. Il realismo della

simulazione è regolabile in modo che anche i principianti possano divertirsi. Però la difficoltà cresce comunque rapidamente, e solo i piloti davvero abili hanno qualche possibilità di arrivare in fondo.

PlayStation 3 **Darksiders II**



Produttore: THQ *PC, Wii U*
Altre versioni: X360, **N. giocatori:** 1

Testi: *in italiano*
Categoria: *azione*

In *Darksiders* avevamo visto la lotta di uno dei quattro Cavalieri dell'Apocalisse, Guerra, per distruggere l'Umanità. In questo episodio, suo fratello Morte decide che si è trattato di un errore, e si mette in moto per invertire il destino della razza umana. Se già il gioco originale si limitava ad assemblare meccaniche di gioco già note senza particolare originalità, questo seguito si limita a riproporre

i contenuti del precedente, ma su scala molto più grande. Se vi piace l'idea di dover affrontare un numero enorme di ricerche e combattimenti prima di arrivare alla fine del gioco, va benissimo. Se vi infastidisce la ripetitività, o vi piacciono le trame sorprendenti, un po' meno.

PC

Counter Strike: Global Offensive



Produttore: Valve *PS3, X360*
Altre versioni: Mac, **N. giocatori:** *multiplayer*

Testi: *in italiano*
Categoria: *sparatutto in prima persona*

Counter Strike è una simulazione di antiterrorismo (l'obiettivo delle missioni è liberare degli ostaggi o impedire lo scoppio di una bomba) che ha fatto la storia del gaming multiplayer, offrendo funzionalità poi diventate irrinunciabili quali il sistema economico per l'acquisto di armi sempre più potenti. Valve ora lo ripropone in una versione modificata e, soprattutto, disponibile non solo per PC ma anche per varie console, con possibilità di gioco multi-

piattaforma (la casa produttrice assicura che non ci saranno vantaggi particolari per nessuno). Per l'occasione il gioco è stato migliorato per adattarlo ai sistemi grafici moderni, anche se meccaniche di gioco e mappe non hanno subito sostanziali modifiche. Un'ottima occasione per giocare un titolo invecchiato benissimo.



www.bitcity.it



www.bitcitymagazine.it



www.gdocity.it



www.channelcity.it



www.channelcitymagazine.it



www.impresacity.it



www.impresagreen.it



www.greencity.it



L'informazione B2B e B2C alla velocità di internet

G11 MEDIA S.R.L. - Via NUOVA VALASSINA, 4 22046 MERONE (CO)
Tel. +39 031 3333555 - Fax. +39 031 6125337 - info@g11media.it

LOG OUT

BiTCity^{MAGAZINE} ▶

*Se avete dubbi, suggerimenti, domande
tecniche, critiche,
o per qualunque altra comunicazione,
scriveteci pure all'indirizzo*

bitcitymagazine@g11media.it

*Oppure raggiungeteci
attraverso il nostro sito
www.bitcitymagazine.it
e social network*



*BitCity Magazine è lo sfogliabile on line di BitCity:
testata giornalistica registrata presso il tribunale di Como,
n.21/2007 del 11/10/2007
- Iscrizione ROC n° 15698
Associata USPI*



DIRETTORE
RESPONSABILE:
*Massimo Maria
Giudici*

LABORATORI
G11 LABS:
Daniele Preda

RESPONSABILE
COMMERCIALE:
*Alessandro Camisasca
Alessandro.camisa-
sca@g11media.it*

CAPOREDATTORE:
Francesco Merli

WEBMASTER:
Mauro Mottadelli

REDAZIONE:
*Chiara Bernasconi
Giulio De Angelis
Lina Riva*

PROGETTO GRAFICO &
IMPAGINAZIONE:
*G11 Media
& Antonio Rotunno*

HANNO
COLLABORATO:
*Marco Passarello
Roberto Veronese
Flavio Piccioni
Omar Russo*

EDITORE:
*G11 Media srl
Via Nuova Valassina, 4
22046 Merone (Co)
Tel. +39 031 33 33 555
Fax: +39 031 612 5337
e-mail: info@g11media.it*



BTCity

MAGAZINE #04