

MULTIMEDIA



Tokyo: s'avvera il sogno di città digitale

■ Tokyo città digitale: nell'area di Akihabara, il celebre «quartiere elettrico» della capitale giapponese dove è possibile acquistare ogni tipo di gadget hi-tech, è partito un progetto pilota che promette di «digitalizzare» la vita di tutti i giorni attraverso la convergenza tecnologica. Tra i primi servizi disponibili, un sistema multilingua che assiste i visitatori. In vista il servizio di «guida» digitale verso il negozi che vende un dato gadget al prezzo più conveniente, il tutto tramite terminali tipo cellulari e PDA.

Viaggi: on-line alla scoperta del vero risparmio

Sempre più difficile districarsi tra low cost e offerte: il Web viene in aiuto

■ C'è tutto, a volte anche troppo. Decine di siti che propongono voli a tariffe stracciate. Manciate di portali che propongono alberghi a condizioni inimmaginabili. Si può viaggiare non solo in Internet, ma anche utilizzando Internet. Il problema, però, può essere quello di districarsi nell'incredibile mole di informazioni che la Rete contiene sul settore dei viaggi. Insomma: quel che Internet vuol rendere facile - prenotare un volo o un albergo con un clic - sta diventando sempre più complicato. Come può il singolo «internauta» rendersi conto se quello che sta per acquistare è davvero il volo più conveniente per andare da Milano a Londra. E come fa a non farsi venire il dubbio che quello stesso hotel che sta per prenotare - praticamente scegliendo a caso tra uno dei tantissimi portali - magari da un'altra parte non è in vendita a prezzi più bassi? Così cerchi, ricerchi, butti tempo e - magari - denaro. Ma Internet si evolve anche per dribblare questi problemi. E per questo che stanno nascendo i siti di «comparazione». Portali che fanno per te il lavoro di ricerca. Infatti, sono veri e propri motori di ricerca. Vuoi un volo «Milano-Londra»? Digiti data di partenza e di arrivo proprio come in un qualunque sito di una compagnia aerea, e in pochi secondi il portale di com-

parazione ti restituisce tutte le possibilità, da tutti gli aeroporti milanesi, a partire dal volo meno caro per finire con quello più caro. In pochi secondi, il nostro viaggiatore evita il problema di dover saltare da un sito all'altro, ogni volta ripetendo la noiosa operazione di inserimento della destinazione, delle date, di quanti viaggiatori... Per la prenotazione basta cliccare il link che porta direttamente al sito della compagnia che offre il volo scelto, garantendo così la sicurezza dell'emissione del biglietto. Esattamente come se il volo fosse stato preselezionato dal portale. Due esempi di questi portali di comparazione sono www.volagratis.com, ma soprattutto (anche per la semplicità d'utilizzo) www.low-cost.eu. Lo stesso concetto dei voli è da qualche tempo applicato anche agli alberghi. Nel mondo sono nati efficientissimi portali di prenotazione. Ma sono tanti. Il sito italiano www.comparior.it, come dice la parola, compara tutte le offerte di oltre 100 mila hotel del mondo, permettendo di preno-

tarli alle migliori condizioni possibili. Il meccanismo è lo stesso già spiegato per i voli: destinazione, data di arrivo e partenza, e via. Comparior cerca nei database dei principali portali mondiali (Booking, HotelClub, Hotelopia, Itwag, Octopustravel, Rates to go, Travelante e Venere), restituendo le offerte migliori degli hotel, con informazioni, foto, tariffa. E il link al portale per la prenotazione. «È un sito - spiega il responsabile marketing Alberto Unger - che con una sola operazione consente di risparmiare denaro e tempo. Il range di scelta è il più ampio: da hotel a costi stracciati alle offerte dei più lussuosi alberghi del mondo, tanto che Comparior è utilizzato sia per il tempo libero, ma anche per viaggi di lavoro da liberi professionisti e aziende». Che Internet e i viaggi corrono a braccetto lo dimostra un dato diffuso da Nielsen/Netratings: solo a gennaio 2007 la categoria Travel ha registrato 9 milioni di utenti italiani.

Ro. Be.

NUMERI

I pc al mondo? Un miliardo

Lo stima Forrester Research per il 2008
Grazie ai Bric nel 2015 raddoppieranno

■ I numeri sono lì da vedere: un miliardo entro il prossimo 2008: ben oltre i 2 miliardi entro il 2015. In sintesi: un'invasione. Non di persone, ma di personal computer operativi nel mondo. A delineare quella che potrebbe essere la nuova fisionomia del mondo tecnologico moderno è la recentissima analisi licenziata da Forrester Research la scorsa settimana: il «Worldwide PC Adoption Forecast, 2007 to 2015». Di fatto, nella sua analisi, la società di ricerca americana ha evidenziato come nell'arco del periodo che dal 2003 porterà al 2015 il tasso di diffusione e di crescita composta dei computer (siano essi notebook portatili o desktop da tavolo) sia a livello individuale che a livello aziendale si attesterà complessivamente intorno al 12% con un'espansione futura alimentata e sostenuta dalla forte crescita che il settore informatico è destinato a registrare grazie allo sviluppo dei Paesi oggi tecnologicamente considerati in via di sviluppo. Secondo gli analisti, infatti, i soli Paesi Bric (Brasile, Russia India e Cina) da qui al prossimo 2015 saranno in grado di assorbire, da soli, 775 milioni di nuovi computer. Il tutto anche grazie ai piani di sviluppo della tecnologia informatica portata avanti da iniziative quali il progetto «One Laptop per Child» (OLPC - un computer per ogni bambino) che spingono per la diffusione dei pc a basso costo (generalmente il target parla di una cifra inferiore ai 100 dollari) nelle aree sottosviluppate del mondo.

Di fatto, stando al report elaborato da Forrester Research, se ci sono voluti ben 27 anni per far sì che la diffusione dei personal computer toccasse il stratosferico tetto del miliardo, per raddoppiare il parco macchine installato e sfondare quindi il tetto dei 2 miliardi a livello globale ce ne vorranno solo sette. Il tutto sostenuto dalla politica del calo dei prezzi della tecnologia informatica accompagnata da un ulteriore sviluppo della stessa tecnologia e del desiderio tecnologico delle nuove generazioni. Saranno quindi i Paesi in via di sviluppo a sostenere il nuovo progresso tecnologico del mondo. Come sottolinea Simon Yates, vicepresidente e direttore di ricerca di Forrester Research, guardando ai progetti di sviluppo delle industrie tecnologiche, «non c'è nulla di più importante che l'essere capaci di rendere rilevante, accessibile ed affidabile la tecnologia - sia a livello industriale che a livello individuale - ai miliardi di persone nel mondo che ancora non sono stati esposti ad essa. Questa è una strategia di sviluppo, ma anche di salvaguardia dell'industria tecnologica moderna». Secondo il vicepresidente di Forrester Research, «l'industria probabil-

mente potrà sopravvivere puntando all'incremento delle vendite di nuovi hardware e software, migliori di quelli già esistenti, alle persone che già oggi hanno a disposizione quotidianamente la tecnologia informatica». Ma sarà la grande crescita dei Paesi in via di sviluppo il vero mercato che farà la differenza: «Le strategie di crescita per la diffusione dei pc - e di conseguenza della stessa industria informatica - passerà attraverso il rafforzamento dei Paesi in via di sviluppo». Ma se il futuro si presenta assolutamente favorevole, in uno scenario da grande invasione della tecnologia informatica non mancano i rischi per una crescita che pur annunciandosi a passi da gigante, rischia di dover vedere i colossi correre con «piedi d'argilla». Secondo Forrester, infatti, l'allarme è destinato a scattare come conseguenza ai forti tassi di crescita che via via il mercato chiederà all'industria informatica. Di fatto occorrerà verificare la capacità dell'industria informatica (che in questi anni ha più volte dimostrato di cadere spesso vittima di falle di sistema) di sostenere la «pressione» che comincerà a svilupparsi offrendo concrete risposte in termini di efficienza, capacità di produzione ad alti volumi e, contemporaneamente, contenendo i prezzi di fornitura.

«I rischi ci sono - commenta ancora Yates - E quasi scontato ipotizzare che i cicli di vita dei prodotti sui mercati emergenti siano destinati ad essere più lunghi rispetto a quelli a cui oggi siamo abituati. I venditori oggi come oggi si accostano ai mercati maturi con la consapevolezza che il ciclo di vita medio si attesta tra i 4 e i 5 anni». In futuro però, dovranno affiancare due realtà differenti, e quindi essere pronti a dare risposte concrete «sia ad un mercato di rimpiazzo del parco macchine installato, sia ad un mercato in fase di sviluppo» che quindi, al contrario, comincia il suo viaggio nella tecnologia e avrà tempi di «sostituzione» più lunghi.

Il report di Forrester plaude a progetti come Olpc, Microsoft Unlimited Potential, The Intel World Ahead Program, AMD 50x15 (I principali progetti di diffusione dei computer nelle aree sottosviluppate del mondo) in quanto questi avranno un importante effetto di sviluppo del settore nei prossimi anni, ma allo stesso modo sottolinea come anche gli altri protagonisti del settore debbono cominciare ad interessarsi al fenomeno per mettere nelle condizioni il sistema produttivo di affrontare una crescita di ordini che si attesterà ben presto a cinque volte l'attuale regime, con la piccola differenza che i costi accettati dalla nuova fetta di mercato si attesteranno a non più di un quinto degli attuali.

Paolo Perucchini



Hardware

SONY: UN LETTORE PER 17 SCHEDE MEMORIA



■ Un lettore, diciassette schede di memoria. È l'abbinamento che contraddistingue il lettore multiscarta di Sony MRW62E S1/171, un dispositivo portatile esterno dedicato a pc che, appunto, è in grado di leggere i formati di memory card digitali più diffusi, tra cui Memory Stick, Memory Stick Duo, Memory Stick PRO, Memory Stick PRO DUO, MagicGate Memory Stick, Memory Stick Micro, CompactFlash, Microdrive, SmartMedia, xD-Picture Card, SD Memory Card, SDHC, miniSD Card, MultiMediaCard e RS-MMC.

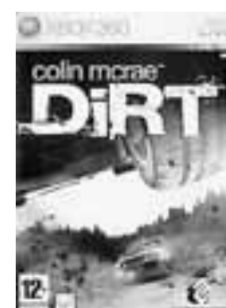
Il sistema incorpora il software per il riconoscimento delle lettere identificative delle unità che facilita l'individuazione delle schede di diverso formato durante il trasferimento dei dati. Un programma che, ovviamente, rende particolarmente agevole l'utilizzo dello stesso lettore. Il sistema è compatibile con Microsoft Windows Vista ed ha una connessione plug & play USB 2.0 ad alta velocità.

MRW62E S1/171

Hardware: lettore di schede memoria
Sistema operativo: compatibile con Windows Vista, Windows Xp, Windows 2000 e Mac OS X ver. 10.2 e successive

Videogame

SGOMMATE A TUTTO GAS SU TERRENI ACCIDENTATI



■ A distanza di 15 anni dalla sua prima uscita, la saga della simulazione rally che porta il nome di Colin McRae continua con il «capitolo»: «Dirt». Come al solito (e come avviene nella realtà in caso di rally) a dominare non è l'asfalto, bensì sterati più o meno umidi, dove la capacità di guida deve essere accompagnata da un'abilità a «sentire» la macchina sfrecciare a tutta velocità su fondi tutto fuorché lisci.

Tra i nuovi contenuti del capitolo Dirt, oltre all'avanzato motore di gioco che consente di gestire al meglio la fisica delle auto riproducendo anche i danni arrecati a carrozzeria e meccanica, c'è un'ampia varietà di gare fuori strada: la Championship Off-Road Racing (gare testa a testa fra più guidatori - fino a 10 - su funambolici circuiti), la Hill Climb, il Rally Raid, il Rally Cross ed eventi Crossover. Come al solito si punta a rendere autentico e realistico al massimo ogni circuito, mentre a disposizione del pilota virtuale ci sono oltre 45 autovetture suddivise in 12 categorie.

COLIN MCRÆ: DIRT

Genere: simulazione di guida
Piattaforma: Pc e Xbox360,
Produttore: Codemaster
Distributore: Dde
Età consigliata: 12+