



Corso di laurea magistrale
CINEMA, TELEVISIONE E PRODUZIONE MULTIMEDIALE

Corso “Media digitali: Televisione, video, Internet”
Docente: Enrico Menduni

Quinta e sesta lezione

Le telecomunicazioni – parte IV

Mercoledì 16 e giovedì 17 ottobre 2013

UMTS: una storia che ha vari capitoli

Come abbiamo visto precedentemente, gli inizi dell'UMTS (2002) sono deludenti: la tv sul “tvfonino” e la videochiamata sul “videofonino” non riscuotono il successo sperato. La videochiamata sarà totalmente assorbita da Messenger e Skype.

Nel 2006 compare il primo “smartphone” UMTS, il BlackBerry, dedicato all'utenza affari e di fascia alta.

Nel 2007 viene lanciato l'iPhone di Apple e presto lo smartphone assumerà un carattere spiccatamente multimediale, creativo, partecipativo e ludico.

Gli anni successivi vedono la competizione tra Apple e Samsung (sui dispositivi) e quella tra Apple, Android-Google e Windows Phone per quello che riguarda i sistemi operativi, mentre si diffondono i tablet.

Messenger



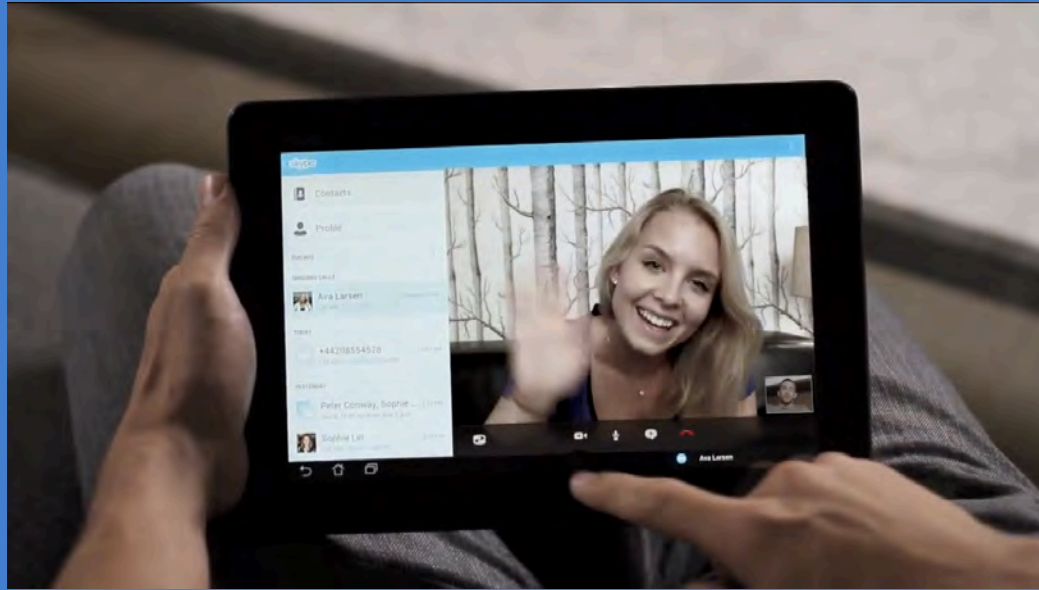
E' stata la più popolare applicazione di messaggia istantanea, introdotta da Microsoft nel 1999 e poi sviluppata in numerose successive versioni (Windows Live Messenger).

La messaggia istantanea è, nel Web 2.0, l'equivalente delle chat nella prima fase di Internet. Poi emulata dai social network che forniscono un servizio simile.

Quando, nel 2011, Microsoft ha comprato Skype ha chiuso Messenger (Aprile 2013) e ha trasferito tutto su Skype, lasciando molti rimpianti.



Skype



Skype, introdotto nel 2002, è un'applicazione VOIP (Voice Over Internet Protocol) che permette messaggiera istantanea, videochiamate e videoconferenze gratuite via Internet su computer, smartphone, tablet ad altri utenti connessi; ed anche telefonate a telefoni fissi o mobili, anche internazionali, a prezzi molto competitivi. Acquistata nel 2005 da eBay, è dal 2011 proprietà di Microsoft.



Wi-Fi



L'insieme dei dispositivi e delle tecnologie che ci permettono di fruire in modalità wireless dell'accesso a Internet in un raggio limitato (100 m. circa in assenza di ostacoli). Nato alla fine degli anni Novanta, si è largamente diffuso nel decennio successivo.

In un punto dotato di accesso fisico a Internet viene collocato un router che è, sostanzialmente, un apparato radio-ricevente che può essere ricevuto da tutti i dispositivi (computer, smartphone, tablet, POS ecc.) presenti nell'area di ricezione.

E' possibile inserire una password che limita l'accesso alla rete. E' anche possibile migliorare la copertura (ad esempio, in vari piani dello stesso edificio) sistemando più "access point".

Wi-Fi in Italia

Il Wi-Fi in Italia è stato ostacolato a lungo dal “decreto Pisanu” del 2005 (D.L. 27 luglio 2005, n. 144, art. 7) che identificando deplorabilmente nel Wi-Fi uno strumento del terrorismo ha imposto una serie di vincoli alla sua applicazione da parte di locali pubblici, come offerta ai loro clienti, richiedendo sempre l'identificazione personale degli utilizzatori.

Le conseguenze di questo dannoso e fuorviante decreto sono state cancellate definitivamente solo col “Decreto del fare” del giugno 2013.

BlackBerry 2006

Primo smartphone UMTS.

Utenza affari, fascia alta, grande capacità di posta elettronica grazie a server dedicato (BlackBerry Enterprise Service).

Ibrido fra cellulare e computer palmare, permette di svolgere funzioni proprie di un ufficio mobile.

Oggi in grave difficoltà per la concorrenza di Apple e Samsung.



Blackberry: in inglese "mora"



Computer palmare

Ormai dimenticato, era un piccolo computer, diffuso negli anni Novanta. Un ufficio mobile. Le funzioni erano: agenda elettronica, calcolatrice, calendario, rubrica, scrittura e memorizzazione di note e appunti (anche vocali) connessione via cavo al computer per scambiare e aggiornare documenti: mancava ovviamente la possibilità di connettersi ad Internet non c'era nulla di visuale (foto, video).



Agendine elettroniche PDA (Personal Digital Assistant)

A sua volta il palmare deriva dalle agendine elettroniche (leader di mercato Casio) degli anni Ottanta. Anche qui agenda elettronica, calcolatrice, rubrica, scrittura note e problematica connessione via cavo al computer (solo nei modelli più costosi).



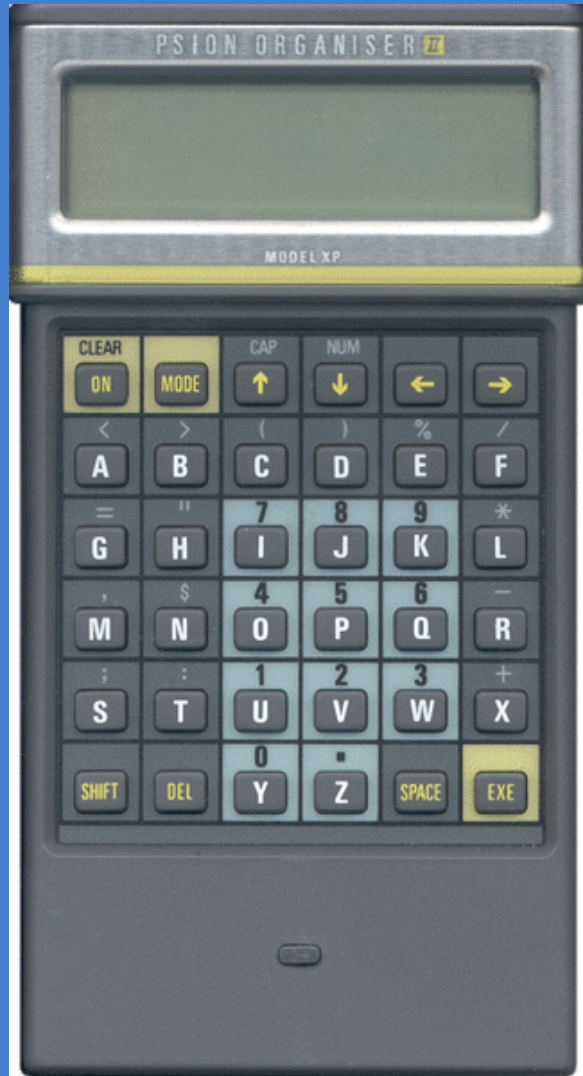
Casio Digital Diary, 1983

Nokia Communicator, un ibrido

La sete di connessione degli anni Novanta è espressa anche dai tentativi di riunire in un unico dispositivo le agendine PDA, il computer e i cellulari. L'esempio più significativo è il Nokia Communicator 9000 del 1996, un cellulare GSM che si apriva rivelando una seconda tastiera estesa e un display bianco/nero di 4,5 pollici, in ben 397 grammi di peso. Nokia Communicator non sopravvisse all'UMTS. Oggetto di culto, molto caro, una specie di aereo supersonico Concorde poi abbandonato.



Computer palmari



Psion Organizer 2, 1992



Apple Newton, 1993

iPhone 2007



iPhone 2007

Steve Jobs presenta l'iPhone: 9 gennaio 2007
(in commercio sei mesi dopo)

http://www.youtube.com/watch?v=c_m2F_ph_uU



iPhone 2008

Design raffinato, derivato dall'iPod. Oggetto di fandom, oggetto di culto.

Utilizzazione del wi-fi ovunque possibile (risparmio per l'utente).

Hot spot per connettere via bluetooth altri dispositivi ad Internet.

Uno stile di vita “always on [line]”.

La fonia è ormai secondaria.

Grande spazio alla multimedialità: registrazione audio, foto, video di grande qualità. Schermo grande e di qualità.

Software di montaggio e post-produzione a bordo.

Possibilità di invio sia tramite MMS che email.

Possibilità di collegamento diretto e di invio di file multimediali ai social network (dal 2009).

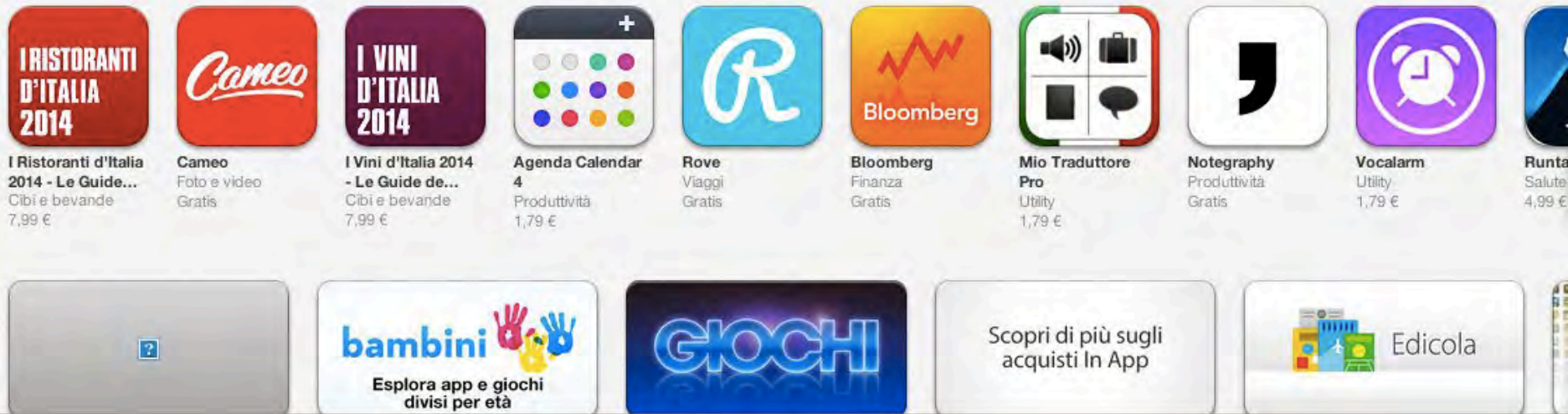
GPS dalla versione iPhone 3.

Tutte le funzioni musicali dell'iPod.

Grande cura dell'elemento ludico.

Oltre 900 mila apps, prevalentemente di terze parti, gratis o a pagamento: un nuovo modello di business.

Apps: un nuovo modello di business

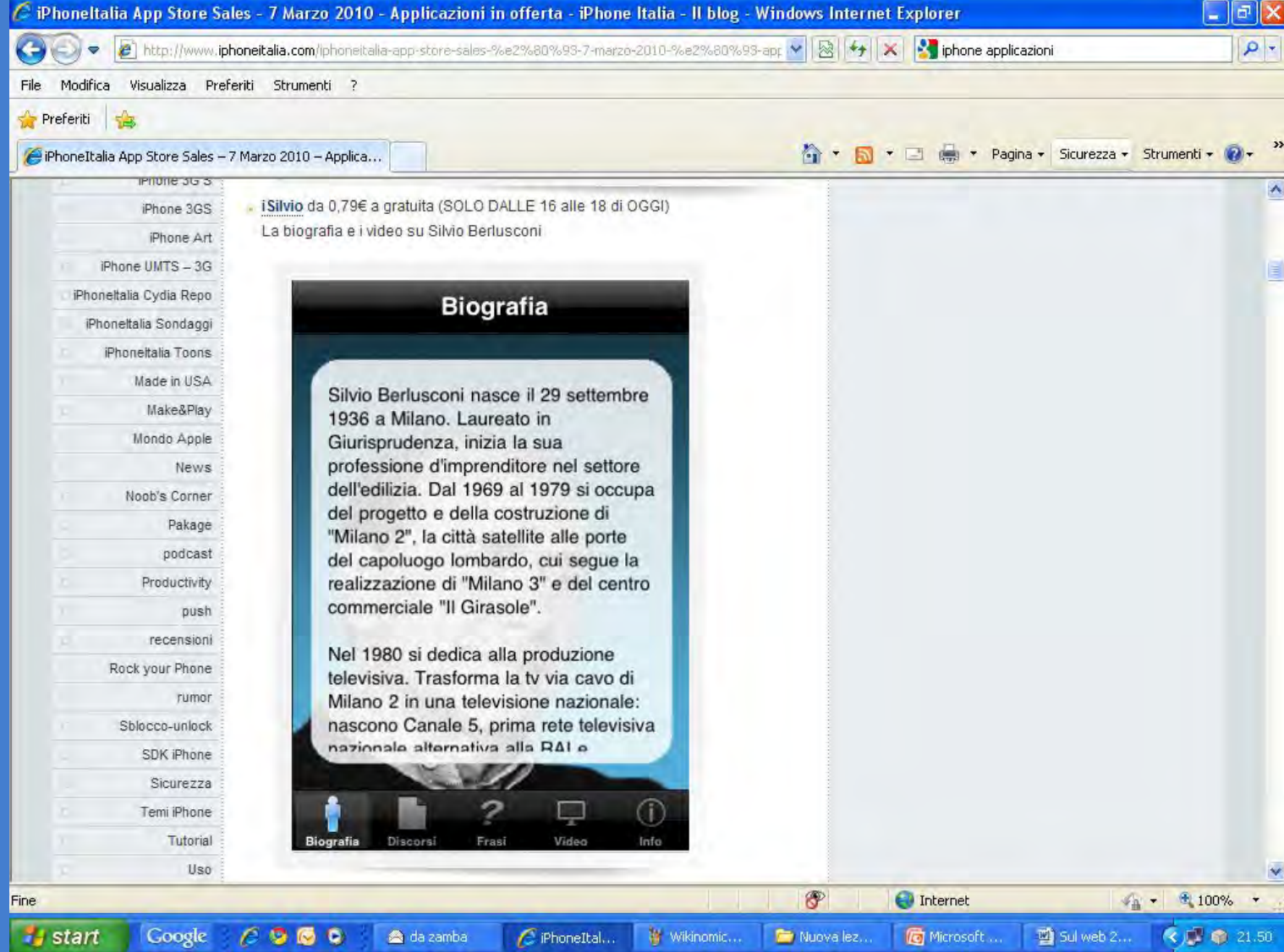


- Realizzate da terze parti, tecnicamente approvate da Apple
- Vendute su iTunes con una percentuale per Apple
- Oltre 900.000 (giugno 2013)
- Un mercato che vale (Wall Street Journal) 25 miliardi di dollari all'anno
- Un modello subito adottato dagli altri sistemi operativi e singoli produttori.

Ci sono Apps per quasi tutto

- Social Networks
- Giochi
- Carte e mappe. Orientamento. Navigazione.
- Notizie. Tutti i giornali ne hanno una.
- Previsioni meteo
- Fitness e salute
- Cibo e bevande
- Banca e Finanza
- Ricerca su Google
- Spettacoli
- Video on demand
- Libri - cultura

La consultazione dello smartphone è ormai una pratica che ci impegna 15-20 volte al giorno.



iSilvio è una delle tante apps liberamente sviluppata da terzi



Android

La mascotte di Android si ispira al droide R2-D2 di “Guerre Stellari” (1977)



Il sistema operativo Android per dispositivi mobili è stato sviluppato da Google dopo il 2005 quando la società ha cominciato a studiare il suo ingresso nella telefonia cellulare.

Oltre 700 mila apps sono disponibili su Google Play, il negozio elettronico di famiglia.

Il sistema operativo Android è montato sui dispositivi Samsung, HTC, LG, Sony, Asus ed adesso anche su quelli Motorola, dopo l’acquisto da parte di Google. E’ oggi il più diffuso al mondo.

Windows Phone



Il sistema operativo mobile di Microsoft sconta il ritardo con cui l'azienda già monopolista si è dedicata alla telefonia mobile; tuttavia si avvale della posizione di forza di Microsoft nei confronti dei produttori di hardware: ad esempio Samsung, pur adottando Android ha realizzato uno smartphone con Windows Phone (ATIV S). Altri smartphone sono commercializzati con il marchio Windows Phone, mentre il sistema è stato scelto dalla cinese Huawei per il suo ingresso nella telefonia (modello Ascend). L'unico grande produttore è Nokia, che peraltro è stata acquistata, di fatto, da Microsoft (settembre 2013).



<http://www.youtube.com/watch?v=owvtKGIYFVA>

Quattro mesi prima che la Nokia fosse venduta a Microsoft, l'amministratore delegato di Nokia, Stephen Elop, buttava via un iPhone durante un talk show televisivo.

Quote di mercato mondiale dei sistemi operativi mobili Agosto 2013

Sistema operativo	Marchi che lo adottano	Quota di mercato %
Android	Samsung, Motorola, Sony, HTC, LG, Asus	73,5
iOS (Apple)	Apple	13,2
Windows Phone	Nokia, Huawei	3,7
Altri		13,3

Fonte: IDC Worldwide Mobile Phone Tracker, August 7, 2013
<http://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prUS24257413>