



52 | REGIONALE App e dintorni

REGIONALE App e dintorni | 53

«...perché non usare gli smartphone presenti nelle nostre tasche come audio guide?» Alessandro D'Amato

APP.. ASSIONATI

Le applicazioni ci hanno cambiato la vita. Noi le scarichiamo e le usiamo, ma c'è chi le progetta. Anche in Ticino. Chiacchierata con il noto giornalista informatico Paolo Attivissimo e ritratto di due sviluppatori ticinesi: il primo per mestiere, l'altro per hobby.

Autrice Lorenza Storti Foto Henry Steingger

Era il 2008 quando Steve Jobs aprì il primo App Store, il negozio delle applicazioni. Ben presto quelle strane creature a metà tra un programma per computer e un videogioco dilagarono, stravolgendo la nostra quotidianità. Perché la loro funzione è proprio quella di semplificare la vita delle persone, renderla più divertente, comoda o pratica. Si tratta infatti di soluzioni che gli sviluppatori hanno pensato per una quantità infinita di scopi, da quelli più «leggeri» a quelli più seri. Grazie alle app si è amici nei social network, si gioca, si fotografa, si cucina, si viaggia, si leggono libri, si ascolta la radio, si consulta una cartina, si telefona gratis, si impara una lingua, ci si tiene in forma... Insomma, il mondo delle app è così vasto, sorprendente ed in continua espansione che è impossibile conoscerlo a fondo. «Secondo i dati di Statista.com le app attualmente disponibili sono oltre tre milioni se sommiamo quelle dei principali distributori come App Store, Google Play, ecc. Soltanto su App Store vengono pubblicate circa 12.000 app nuove ogni mese. Molte però sono app «zombie» (che non usa praticamente nessuno). Possiamo stimare che ogni giorno, vengano rese disponibili circa mille app nuove nei vari siti di scaricamento. Considerato che sono state scaricate 15 milioni di app negli ultimi 8 mesi (dato: metà ottobre, ndr) solo sull'App Store di Apple, possiamo stimare che siano circa 120.000 o più le app scaricate quotidianamente», rileva il giornalista informatico Paolo Attivissimo. Numeri paazzeschi, se si pensa che il giorno dell'apertura, il negozio virtuale di Apple conteneva solo 500 applicazioni.

App utili e inutili

Appurato che il mondo delle app è vastissimo e suddiviso in settori di interesse - il più popolare dei quali è sicuramente quello dei giochi - le app più scaricate sono quelle per i social network. App Annie, un'azienda leader di analisi di applicazioni mobili,

ha recentemente stilato la classifica delle dieci app più scaricate di sempre: al primo posto troviamo Facebook seguito da Messenger, YouTube, Instagram, Skype, WhatsApp, Trova il mio iPhone, Google Maps e Twitter. «Le app per i social hanno un numero altissimo di utenti, vengono aggiornate spesso e quindi ogni utente le scarica ripetutamente. Anche se ci sono molte app estremamente utili e pratiche per qualunque necessità, trionfano quelle superflue: c'è per esempio The Most Useless App Ever, l'app più inutile di sempre, che mostra un pulsante da premere, ma premendolo non succede niente. Questo pulsante è stato scaricato oltre 100.000 volte. C'è Ghost Radar, che dice di rilevare fantasmi e attività paranormali nelle vicinanze o iBeet, che trasforma il telefono in un bicchiere di birra virtuale che si vuota quando incliniamo il dispositivo», commenta Attivissimo.

E il «made in Ticino» delle applicazioni mobili? Tante app interessanti e sviluppatori con buone idee stanno avendo successo anche oltre i nostri confini cantonali o elvetici. «Vi sono molti creativi anche nella Svizzera italiana, c'è un grande mercato - i clienti sono banche, enti pubblici, negozi, aziende, giornali... - e c'è spazio per tutti», afferma convinto Attivissimo e prosegue: «Io, ad esempio, uso spesso Local.ch (che mi dice chi mi sta chiamando e trova luoghi e indirizzi), Lugano c'entro (situazione parcheggi liberi a Lugano) e le app per ascoltare la RSI. Ma ce ne sono moltissime altre, specializzate nei vari settori, come per esempio l'app Ticinotour per aiutare i servizi di soccorso e localizzare il defibrillatore più vicino». E alcune stanno avendo molto successo: come Tisale, l'app ticinese che ha conquistato l'America e sta facendo il giro del mondo l'idea di cinque giovani cresciuti tra Lugano e Bellinzona. Obiettivo: creare una community virtuale cui inviare offerte commerciali mirate per riportare la gente nei negozi.

4/2015 PANORAMA RAFFEISEN

PANORAMA RAFFEISEN 4/2015

54 | REGIONALE App e dintorni

REGIONALE App e dintorni | 55

smARTravel, dal Ticino per i musei

Risonanza ed interesse sta suscitando smARTravel, un'app ideata da tre ticinesi e che ha recentemente vinto il premio Grand Prix Moebius Suisse 2015. I tre sviluppatori sono anche arrivati secondi classificati allo Swiss StartUp Award 2014 (premio per i migliori StartUp a livello svizzero). Il team Alvaro Sagli è ufficialmente incubato dal CF StartUp (incubatore delle università di Lugano) e dalla fondazione Agire del Cantone. Adesso il progetto sta proseguendo a livello federale (CTI StartUp).

smARTravel è una guida multimediale per smartphone ideata appositamente per valorizzare il patrimonio artistico culturale dei musei e delle città.

L'idea è nata ad Alessandro D'Amato verso la fine dell'anno scorso mentre visitava il Kunsthaus a Zurigo. «Era dicembre, erano gli ultimi giorni della mostra di Edvard Munch. Noleggiai la prima audio guide per iniziare la visita, purtroppo l'audio era solo in tedesco. Dopo esser sceso a prendere un altro apparecchio, mi sono accorto che questa volta erano le cuffie a gracchiare. Sceso per la terza volta è giunta l'idea: perché non usare gli smartphone presenti nelle nostre tasche come audio guide? Da qui la nascita del progetto smARTravel. Progetto che è già stato adottato dal Museo cantonale d'Arte di Lugano, da Villa Carlotta sul Lago di Como, dalla Galleria Artrast di Milano - che ha recentemente allestito la bella mostra di Niki de Saint Phalle e Jean Tinguely - dal festival Perform Now di Winterthur, dal Landesmuseum di Zurigo... E sembra che la lista degli interessati sia piuttosto lunga!

A 12 anni sviluppa la sua prima app

Ognuno di noi, notoriamente, potrebbe sviluppare un'app. «Basta imparare a usare i linguaggi e gli strumenti appositi, che sono gratuiti o a buon mercato», spiega Paolo Attivissimo. Detto così, sembra un gioco da ragazzi. Eppure ciò che fa da tre anni il giovane Noah Canonica è sicuramente fuori dal comune. Studente alla scuola media di Tesserete, a soli 15 anni ha già sviluppato una dozzina di applicazioni. «Ho iniziato ad ideare app

perché fin da piccolo il mondo dell'informatica mi ha sempre interessato, mi attirava l'idea di riuscire a creare qualcosa per un computer o un cellulare e permettere ad altre persone di poterle utilizzare. Le magiche avventure di Mr Muffin è stata la mia prima creazione. Avevo 12 anni. Ci ho messo diversi mesi a sviluppare questo divertente gioco. Essendo la mia prima applicazione, non è molto elaborata e purtroppo, se viene attualmente scaricata non funziona molto bene, perché nonostante Apple abbia mandato diversi aggiornamenti di iOS, io non ho potuto continuare ad aggiornarla per questioni tecniche». Noah Canonica, che non sa ancora cosa farà da grande, vuole proseguire a sviluppare app: «Nel futuro desidero specializzarmi soprattutto in quelle a scopo informativo/formativo».

Rivoluzione positiva

E' indubbio che le app abbiano rivoluzionato la nostra vita. Come valuta Paolo Attivissimo questa rivoluzione? «Nel complesso la valuto positivamente. Ha permesso a molte persone di talento di trovare lavoro creando app su misura per le aziende o direttamente per gli utenti; ha aumentato la sicurezza, perché con l'app non occorre digitare ogni volta la password per entrare ad esempio in Facebook e non si finisce per errore su un sito che finge di essere Facebook, come capita invece spesso sui computer tradizionali; ha semplificato e reso più personalizzabile l'uso dei telefoni, avvicinando all'informatica milioni di persone che altrimenti non vi si sarebbero mai interessate. Ma ci ha anche reso un po' automi che cliccano su icone senza pensare alle implicazioni di privacy, di sicurezza o di costi».



4/2015 PANORAMA RAFFEISEN

Futuro orwelliano?

Rivoluzione positiva che potrebbe però condurci verso quali scenari? Ancora Paolo Attivissimo: «Vedo un rischio fondamentale: la possibilità che pochi grandi operatori commerciali (Google e Apple, principalmente) possano decidere quali app consentirci di usare e abusino di questo potere per motivi economici o politici. Apple, per esempio, ha già un controllo ferreo su quali app è permesso mettere in vendita e scaricare (per esempio bisogna «craccare» il telefono o tablet, con gravi rischi di sicurezza e affidabilità) e ha già usato questo controllo per vietare app controverse. Un esempio pratico recente: l'app che fa fare i peti ai panda è ammessa senza problemi, ma poche

settimane fa quella che rivedeva pubblici su una mappa gli attacchi dei droni militari americani è stata respinta perché dai «contenuti che molti utenti ritenevano discutibili». Censura politica, insomma. L'app, intesa nella sua accezione corrente, è insomma l'antitesi dei valori che hanno ispirato la rivoluzione del personal computer: invece di offrire un ambiente nel quale l'utente è libero di creare e di scegliere cosa fare, offre un mercato nel quale qualcuno decide tutto per conto dell'utente. Non in base alle leggi, ma in base a criteri scelti arbitrariamente da un'azienda. Sta a noi decidere se questo è il futuro o no? troppo orwelliano che vogliamo regalare ai nostri figli».

Nome e Cognome
Alessandro D'Amato, Sascha Donati, Roland Henkel

Professione
Ing. Informatico Politecnico di Milano (Alessandro D'Amato), Informatico di gestione SITO (Sascha Donati), master in Hotel and Tourism Management (Roland Henkel)

Nome e sede dell'azienda
Alvaro Sagli, Tecnopolo Fondazione Agire, Corso S. Gaetano 14, Chiasso

Nome e funzione dell'app ideata
smARTravel, una guida multimediale per smartphone ideata appositamente per valorizzare il patrimonio artistico culturale dei musei e delle città.

Dove scaricare smARTravel
L'app è presente nell'App Store per iPhone e nel Google Play store per Android.

Nome e Cognome
Noah Canonica, 15 anni

Professione
Studente e Apple Developer, www.nc-team.ch

Numero app ideate e loro funzione
11 applicazioni, le cui descrizioni sono disponibili sul sito web: www.nc-team.ch

App di maggior successo
Wall Taski, un nuovo social network che permette di creare bacheca per gruppi di persone (studenti, uffici, soci di sportive, ecc...) con attività condotte. Ad esempio gli studenti di una stessa classe possono inserire compiti, date delle verifiche, richiedere aiuti su argomenti, ecc. Le più scaricate sono le app «scolasche» (Gomemeta, Formulario Matematica...) con una media annuale globale di circa 10.000 download.

Dove scaricare la app di Noah
Nell'App Store

«Nel futuro desidero specializzarmi soprattutto in app a scopo informativo/formativo»

Noah Canonica



PANORAMA RAFFEISEN 4/2015