

«durante il nostro incontro lui riposa». Tnks

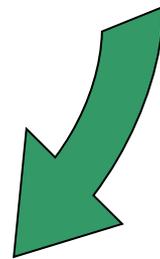


*Parleremo di un **circolo virtuoso***

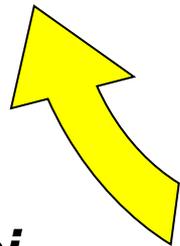
Web 3.0 & IoT



App & Cloud



Reti superveloci



L'evoluzione di Internet

Web 1.0 - Internet dei computer

Web 2.0 - Internet delle persone

Web 3.0 - Internet delle cose

*anni '90: il Web dà il via alla «**Rivoluzione Digitale**»,*

paragonabile a quella Industriale dell'800



Web 1.0 - Internet dei computer



1968 - nasce Arpanet, una Rete senza centri nevralgici

1984 - la difesa Usa abbandona Arpanet, nasce Internet

Web 1.0 - Internet dei computer

1991, al Cern Tim Berners definisce l'http (ipertesti e link)

1994, Nasce Netscape il primo browser, Internet decolla

1998, e poi arrivano loro....



***Sergei Brin e Larry
Page fondano **Google**
[la storia](#)***

Web 2.0 - Internet delle Persone nasce il mondo dei «Social»



*il variegato mondo dei **Social Network***

2001, Wikipedia, l'enciclopedia collaborativa

2004, Facebook, Mark Zuckerberg

2006 - Twitter, Jack Dorsey

2009, in Cina il motore Sina Weibo

2010-2013 YouTube, WhatsApp

Google +, LinkedIn



«Top seven dei Social»
siamo oltre 3 miliardi di utenti (fine 2015)

	Facebook	1,6 miliardi	
	Youtube	1,2 miliardi	<i>(di Google)</i>
	WhatsApp	1 miliardo	<i>(di Facebook)</i>
	Sina Weibo	500 milioni	<i>(cinese)</i>
	Instagram	400 milioni	<i>(di Facebook)</i>
	Twitter	350 milioni	
	Linkedin	200 milioni	

l'ultimo Social che sta «spopolando tra i giovani»

*alzi la mano chi di
voi usa già.....*

*conta oltre 100
milioni di
Snapchatter nel
mondo. **La novità:***



permette agli utenti di scambiarsi
messaggio, foto e brevi video (10
secondi), dopo la visualizzazione
si cancellano automaticamente

WEB 3.0 Internet of things: «la nuova era digitale»

*entro il 2020 oltre **26 miliardi** di oggetti lot saranno connessi*



*interazione **uomo-
macchina***

*ma anche **M2m**
(Machine to machine)*

lot: «*come sta cambiando l'ambiente*»



il nuovo **ambiente** degli IoT:
«saremo tutti taggati»



- **sensori Wi-Fi** inseriti in elettrodomestici, videocamere, auto, dispositivi mobili, gadget
- ma anche vestiti, bagagli, merci, semafori, cibo, piante ...
etc... oggetti che interagiscono tra di loro e con noi umani
- ecco gli ultimi casi destinati a diventare **gadget 3.0**

I magnifici sette lot (tra i più curiosi)

Sette oggetti connessi in casa

- 1 Frigorifero**
Legge le etichette e indica scadenze e intolleranze; sul display esterno compare la lista della spesa
- 2 Forchetta**
Si chiama Hapifork e avvisa vibrando quando si sta mangiando troppo velocemente
- 3 Specchio del bagno**
È touch e fornisce informazioni su meteo, oroscopo, email, siti web; diffonde musica e riproduce filmati
- 4 Giocattoli interattivi**
Si personalizzano per età ed esigenze del bambino; accettano comandi vocali e gestuali
- 5 Webcam**
Consente di monitorare la casa anche da fuori; si comanda via smartphone e tablet
- 6 Medicine**
Le smart-pill: pillole adattabili alle esigenze cliniche del paziente
- 7 Pannolino**
Dotato di sensori olfattivi e di umidità; avvisa quando è il momento di cambiare il bambino

è in arrivo «mobile personalizzato»

SENSING
Local content & service
discovery

SEEING
Augmented reality UI
Map, 3D, in building navigation

INTERACTING
Connection manager



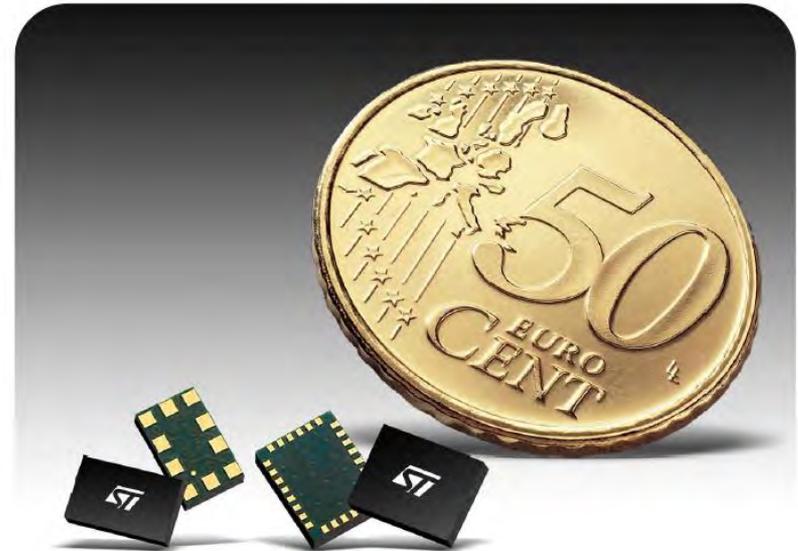
KNOWS
You and what is around you

LEARNS
What you like

DISCOVERS
Things relevant to you

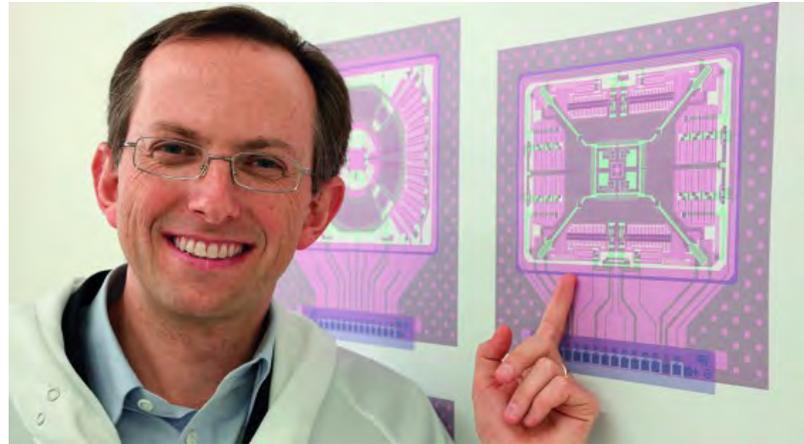
FILTERS
Out the irrelevant

***Il mondo dei
microsensori **Mems**
(Micro electro mechanical
systems)***



*evoluzione dei vecchi
sensori di taglia XL*

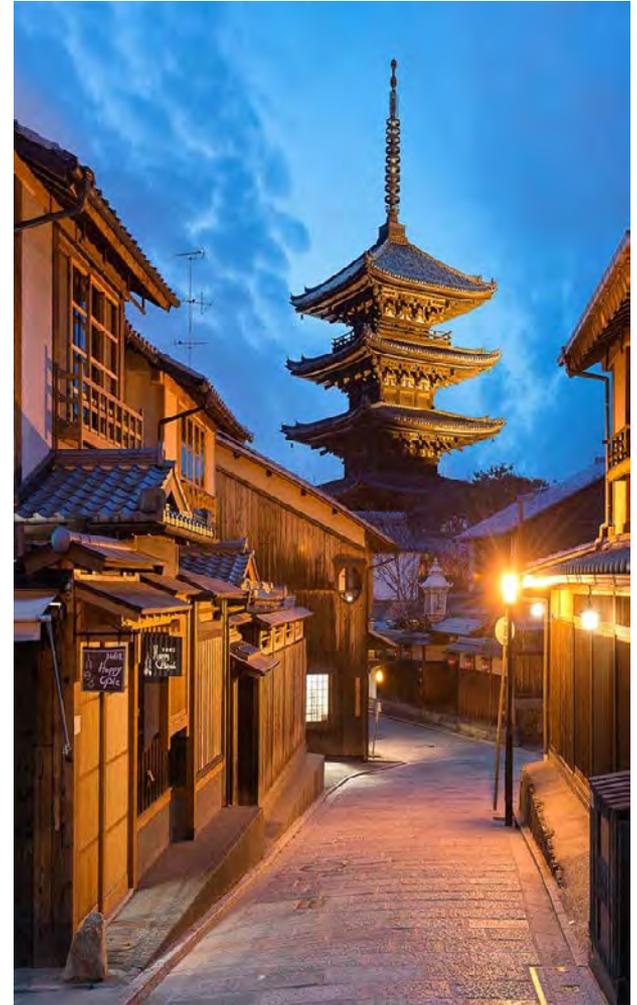
un'invenzione del
Belpaese



Benedetto Vigna, laurea in Fisica
inizia lo studio dei sensori, in
particolare il **giroscopio**

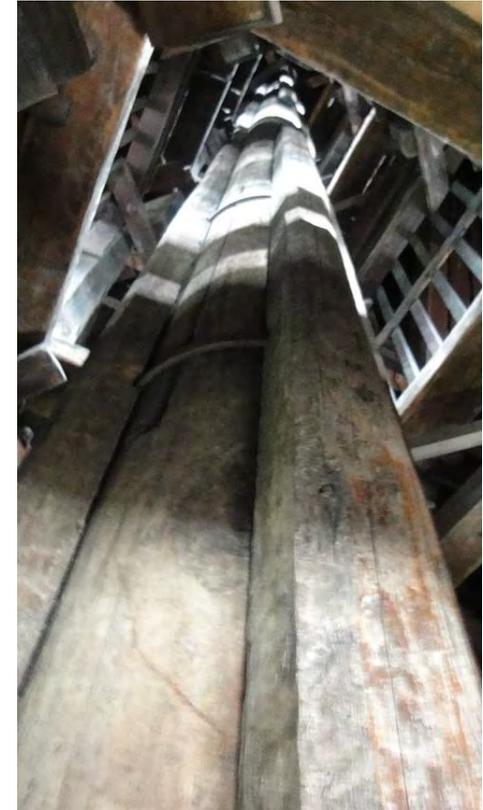
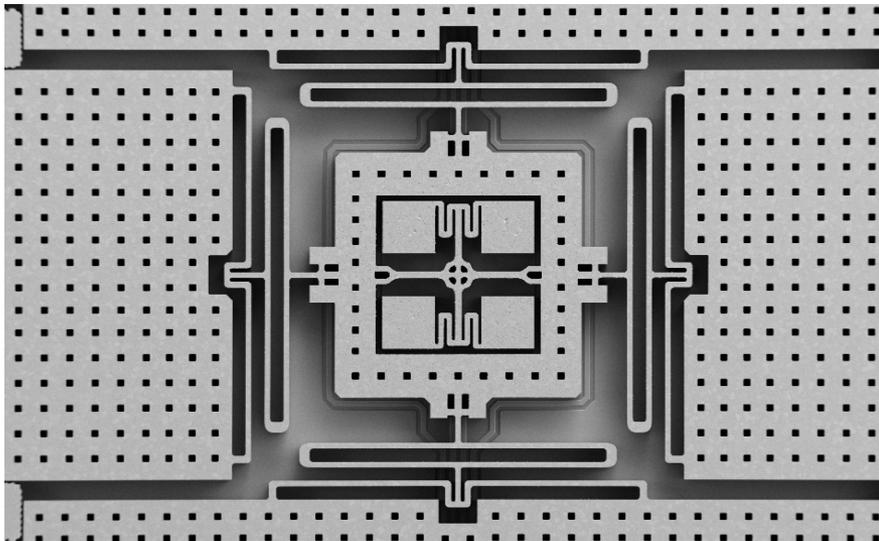
ma c'era un problema da risolvere

- un giroscopio su silicio, rileva spostamenti «micro» in modo stabile
- nel 2003 Vigna va in Giappone, visita a Kyoto la pagoda Toji
- una torre in legno di 68 metri che **resiste da 1200 anni ai terremoti**



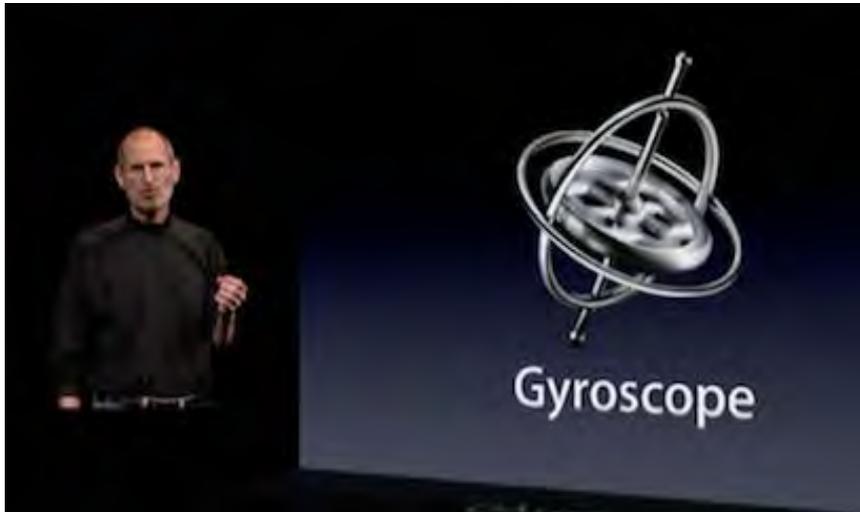
«e trova la soluzione»

- la Pagoda è costruita intorno a un solo palo e non entra in risonanza



[articolo di Corriere Innovazione](#)

2006 la rivoluzione delle console:
con l'accelerometro Nintendo Wii



iPhone 3 (luglio 2008)
monta il primo giroscopio

iPhone 4 (giugno 2010)
integra l'accelerometro



con i sensori si spalanca il mondo delle App



e del nuovo paradigma **«dell'Internet of Me»**



Attenzione però ai pericoli per
Cybersecurity e Privacy

*a forza di lasciare nostre
informazioni sul web ci
comportiamo come **Pollicino***



*Guardiamo
questo video ,
vale più di mille
parole*

«No *reti superveloci*, no IoT»

ed ecco a voi il prossimo protagonista

5G

1G	2G	3G	4G	5G
1981	1992	2001	2010	2020(?)
2 Kbps	64 Kbps	2 Mbps	100 Mbps	10 Gbps
Basic voice service using analog protocols	Designed primarily for voice using the digital standards (GSM/CDMA)	First mobile broadband utilizing IP protocols (WCDMA / CDMA2000)	True mobile broadband on a unified standard (LTE)	'Tactile Internet' with service-aware devices and fiber-like speeds
				

riflessione finale: «ma così è troppo»



82 Kg e 175 cm: **«ecco a voi Atlas, Mr.Robot»**



gr@zie per l'attenzione

le slide del nostro incontro

www.UmbertoTorelli.com

da dove potete contattarmi

