

Università degli Studi di Venezia – Corso di Laurea in Informatica
Codice Insegnamento: CT0323



Social media web e smart apps (A.A. 2013/2014)
Gianluigi Cogo

L'ecosistema delle Apps, lezione 10 del 19 Marzo 2012

Una volta c'era solo il web

La parola ‘**App**’ deriva da **Application!**



The web is dead: http://www.wired.com/magazine/2010/08/ff_webrip/all/1/



The web is dead!

La provocazione di Chris Anderson (direttore di Wired) e di Michael Wolff (editorialista di Wired) si riferisce all'evoluzione dei New Media (quelli digitali).

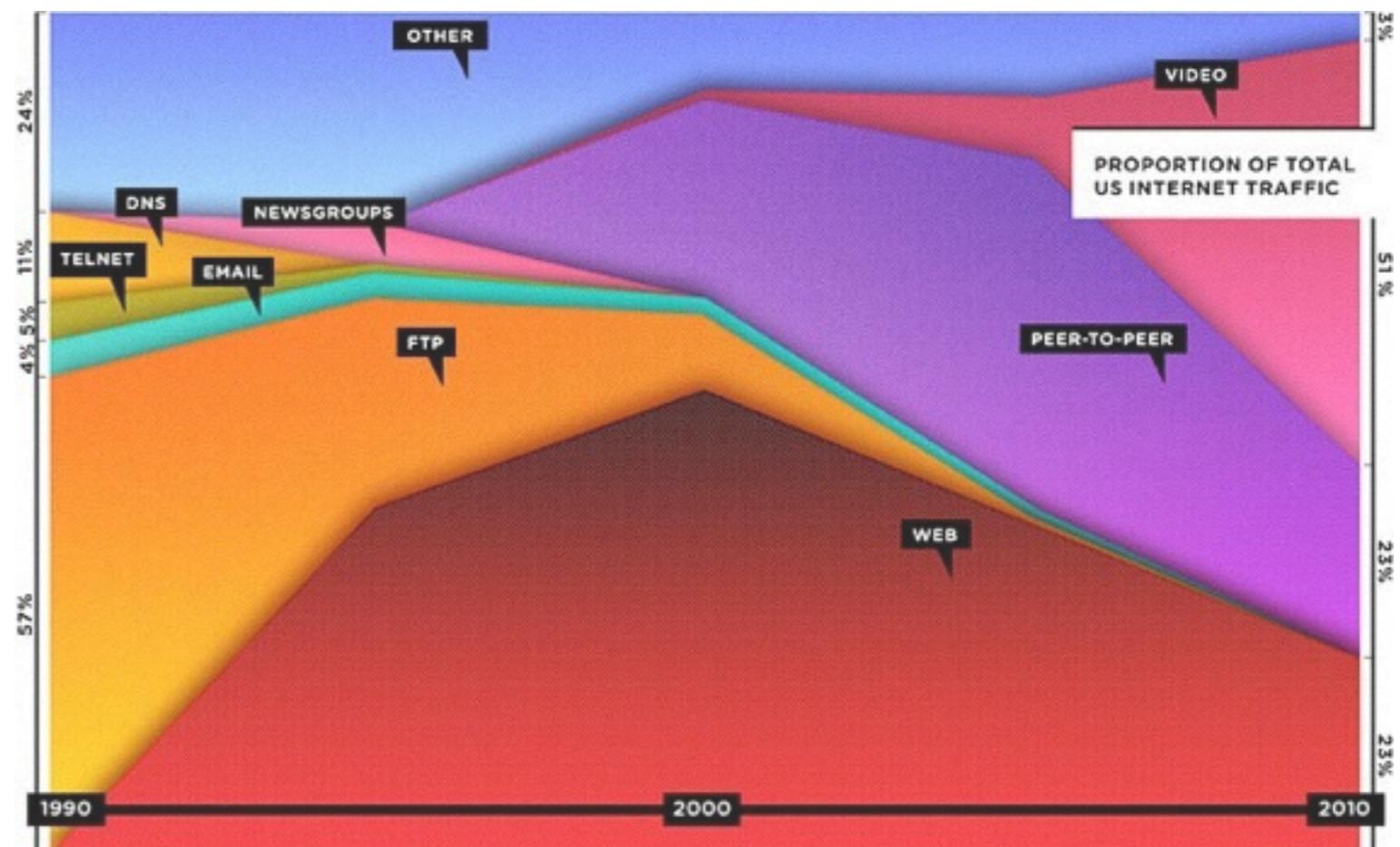
I due editorialisti cercano di dimostrare che le apps si stanno affermando in modo tumultuoso, distogliendo interesse alla navigazione tradizionale, quella via browser che essi definiscono addirittura: '**caotica**'.



The web is dead!

Chris Anderson basa queste sue considerazioni sull'analisi dei grafici prodotti da Cisco, sul consumo di banda.

Dal grafico si evince che la banda usata per il web si limita solo al 23%



The web is dead!

[Home](#) > [News](#) > Nielsen: Monthly smartphone use surpasses PC based web usage in U.S., U.K. and Italy

Nielsen: Monthly smartphone use surpasses PC based web usage in U.S., U.K. and Italy

Posted: 24 Feb 2014, 23:43, by Alan F.

Tags: [Interesting facts](#) + [MWC2014](#) +



Just for MWC, Nielsen released some interesting information on smartphone use in the U.S., U.K., and Italy. First, the ratings company revealed that by the fourth quarter of last year, 67% of U.S. mobile subscribers were sporting smartphones. Nielsen also discovered that in December, the average U.S. smartphone user interacted with his smartphone for 34 hours and 21 minutes, up 6 hours from December 2012. That beat out the 26 hours and 58 minutes spent by U.S. PC owners browsing the web during the same month.

It wasn't only the U.S. where consumers were using their smartphone more than they surfed the web on their PC. In the U.K., the average person used his smartphone last December for 41 hours and 42 minutes. This topped the 29 hours and 14 minutes the average person in the U.K. spent that month on the internet with their PC. The same trend showed up in Italy. However, when it comes to the time spent watching television in those three countries, that is one pastime that smartphone usage has a long way to go to beat.

http://www.phonearena.com/news/Nielsen-Monthly-smartphone-use-surpasses-PC-based-web-usage-in-U.S.-U.K.-and-Italy_id53118



Mobile: Native & Web apps

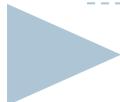
Native Apps



Web Apps



Le differenze, fra le due opzioni, ci sono, ma al centro deve rimanere sempre il concetto di **vantaggio** per l'utente, nonchè progettazione e sviluppo in coerenza con la **user experience**



Mobile: Native & Web apps

Native:

- An application specifically designed to run on a device's operating system and machine firmware
- It typically needs to be adapted/adjusted for different devices

Web:

- An application in which all or some parts of the software are downloaded from the Web each time it is run
- It can usually be accessed from all web-capable mobile devices

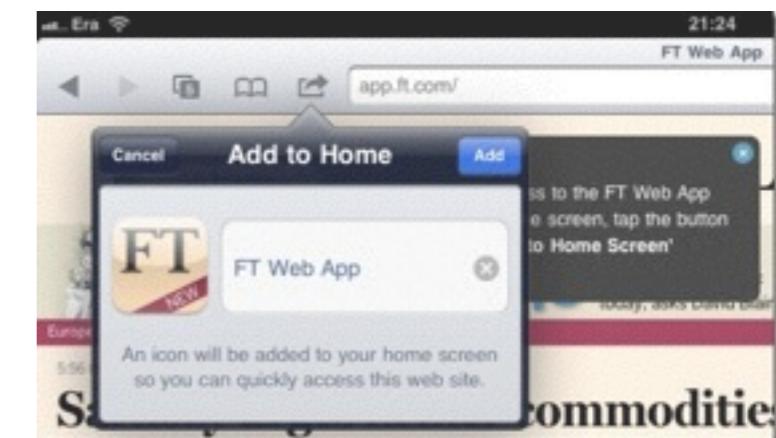


Fonte: <http://www.traveltechnology.com/2010/09/mobile-web-versus-native-apps/>

Mobile: Web app



Con il termine **web app** ci riferiamo a un sito o a una applicazione fruibile via browser (anche come RIA) ottimizzata per il mobile. Questi tipi di app possono essere utilizzate come fossero applicazioni native (spesso sfruttando un bookmark sulla schermata del dispositivo che rende l'esperienza simile a quella, appunto, delle app native e scaricabili sul dispositivo dal marketplace di riferimento).



Mobile: Native apps

Le native apps hanno accesso e possono sfruttare appieno l'hardware del dispositivo (fotocamera, gps, ecc.) e quindi possono offrire maggiori funzionalità.



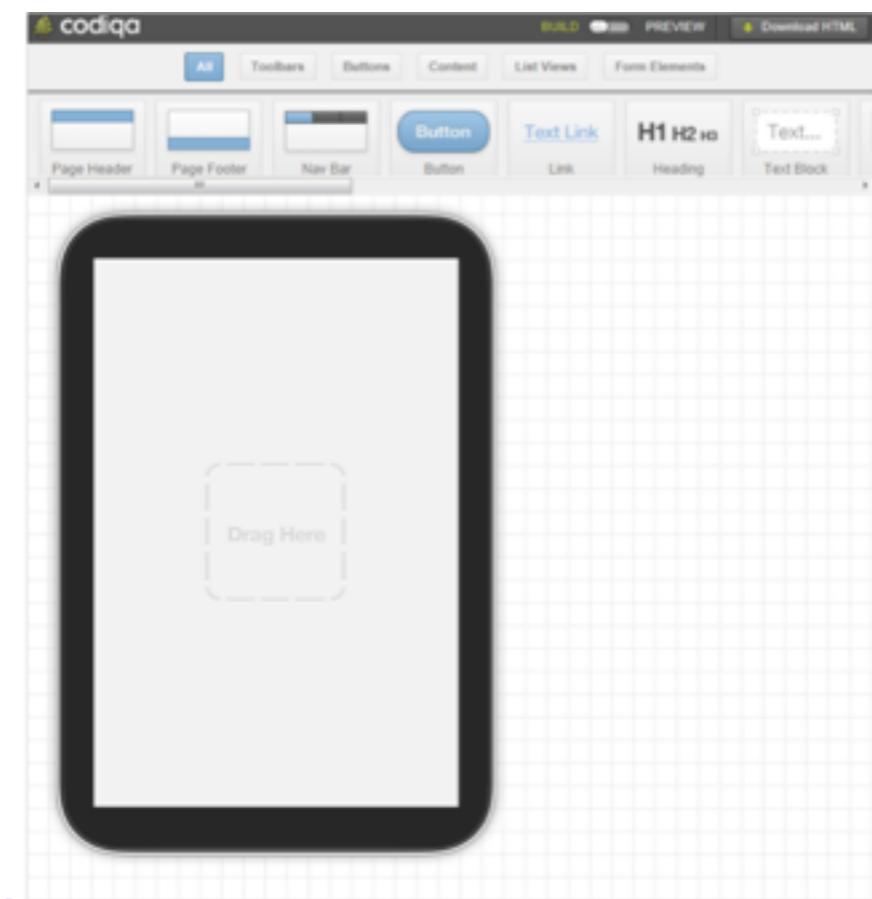
Nelle native apps,
i contenuti sono spesso
disponibili anche offline
(non sempre..... ad esempio
quelle che gestiscono lo streaming, ovviamente no).

Mobile: Evoluzione delle Web Apps

Questo scenario, però, sta cambiando e grazie soprattutto all'HTML 5 e ai nuovi linguaggi e toolkit orientati al mobile, anche le web apps cominciano ad interagire con l'hw.

Alcuni mobile frameworks:

- <http://www.sencha.com/>
- <http://www.the-m-project.org/>
- <http://jquerymobile.com/>
- <http://www.winktoolkit.org/>
- <http://www.nimblekit.com/index.php>
- <http://www.appcelerator.com/products/titanium-mobile-application-development/>



Mobile: Native & Web apps

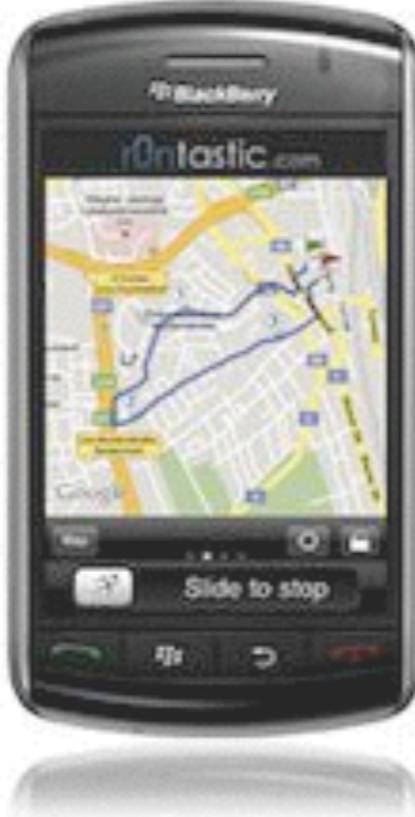
Web vs Native	
Web Benefits	Native Benefits
Interoperability and Vendor Independence	Performance
Streamlined Maintenance and Upgrade Pathways	Seamless User Interface
Based on Open Web Standards	Seamless Installation and Payment Options
Increased Security Options	Distribution and Market Visibility
Shorter Time-to-Market	Streamlined Support
Leverage Existing Web Skills	Improved Brand and Top-of-Mind

Fonte: <http://blog.goyello.com/2011/06/14/mobile-native-app-web-app/>

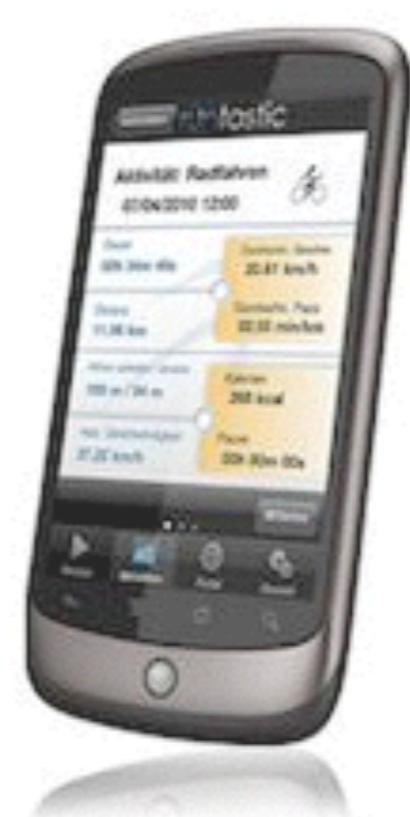
Mobile: competitors



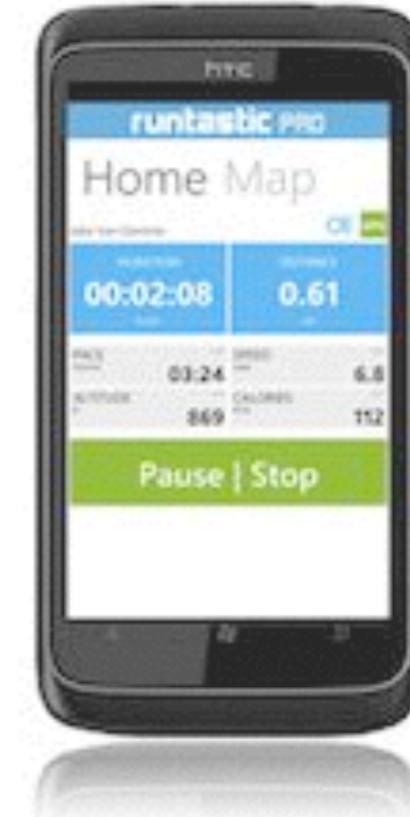
for
iPhone



for
Blackberry



for
Android



for
Windows Phone 7

Per quante e quali piattaforme sviluppare?

Mobile: Considerazioni

- Sicuramente il vantaggio più palese desumibile dalle **Native Apps**, è quello indotto dai guadagni derivati dalla visibilità in uno **Store** dedicato.
- Le web apps, infatti, sono spesso gratuite e offerte come complemento ‘mobile’ su servizi e applicazione ‘browser native’ o RIA.
- Va considerato, però, che solo pochissimi sviluppatori riescono a guadagnare grazie alla presenza su un marketplace e, nell’enorme e frammentato delle apps, forse, è meglio pensare ad una web app multidevice piuttosto che svilupparne una per ogni ‘environment’.



Mobile: Considerazioni

App Zombie, due applicazioni su tre hanno zero download

La maggior parte delle applicazioni disponibili per il tuo iPhone esistono, ma tu nemmeno le vedi. La neonata Adeven denuncia: colpa di un motore di ricerca che non le valorizza

06 agosto 2012 di [Lorenzo Longhitano](#)



<http://gadget.wired.it/news/applicazioni/2012/08/06/app-zombie-ignorate-e-invisibili-173456.html>

Mobile: Considerazioni

- Secondo uno studio di IDC, il numero di app che verranno scaricate nel prossimo futuro, passerà da 10,9 bilioni (della fine 2010) a 76,9 bilioni (nel 2014).
- Ciò sarà conseguenza dell' ‘appification’!
Ovvero della conversione al modello app da parte di una serie di nuove categorie:
lettori multimediali portatili,
elettronica di consumo,
televisori,
automobili,
e PC (Apple ha già intrapreso la strada della ‘iOS-fication’)



[http://www.idc.com/research/viewdocsynopsis.jsp?
containerId=225668](http://www.idc.com/research/viewdocsynopsis.jsp?containerId=225668)

Appification

- Apple sta ‘appificando’ ogni settore della sua offerta, persino quella di Office automation, dove le componenti (Diversamente da Office di Microsoft) vengono spacchettate in singole app.



iWork

Appification

- Microsoft, nel contempo, rincorre il concetto di ‘iOS-ficazione’, portando l’esperienza mobile nel nuovo Windows 8, o almeno prova a farlo nelle apparenze.



Web gadgets



Nell'ambito della programmazione, un widget è un componente grafico di una interfaccia utente di un programma, che ha lo scopo di facilitare all'utente l'interazione con il programma stesso. In italiano è detto 'congegno' (o elemento) grafico; può essere una vera e propria miniapplicazione (cfr. applet).

Fonte: Wikipedia

Widget is a contraction of "window" and "gadget"

Web gadgets



Anche queste semplici applicazioni rappresentano una scomposizione e frammentazione del web

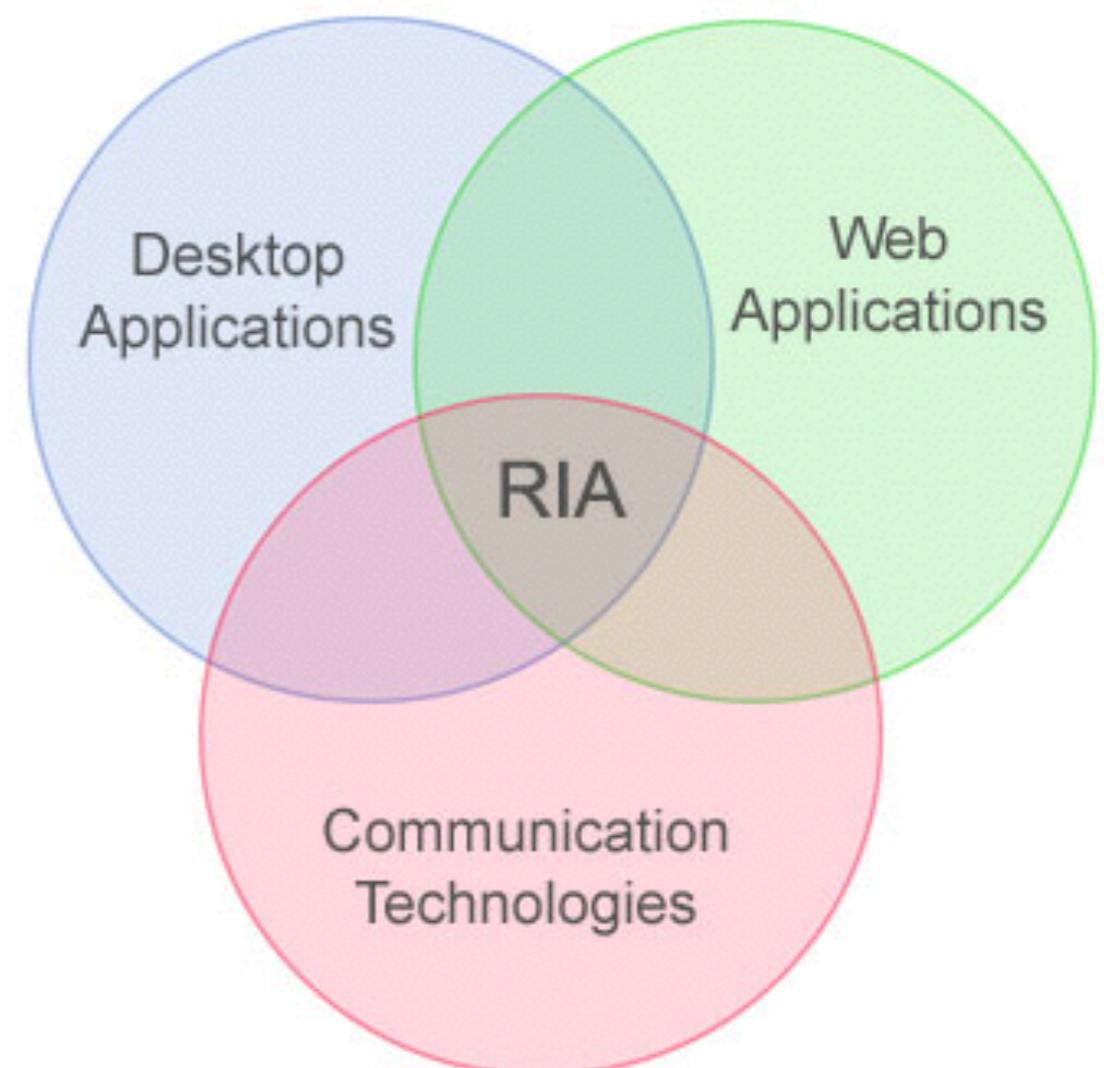
RIA

Le Rich Internet Application (RIA) sono applicazioni web che svolgono le stesse funzioni delle applicazioni pensate e ingegnerizzate per il desktop.

Non vengono ‘installate’ nel sistema operativo ma sul browser web!

Il processo elaborativo è diviso in due:

- La parte di ‘data manipulation’ rimane sul lato server (intranet o internet)
- La parte di elaborazione (data input, search, query, ecc.) si esegue sul client

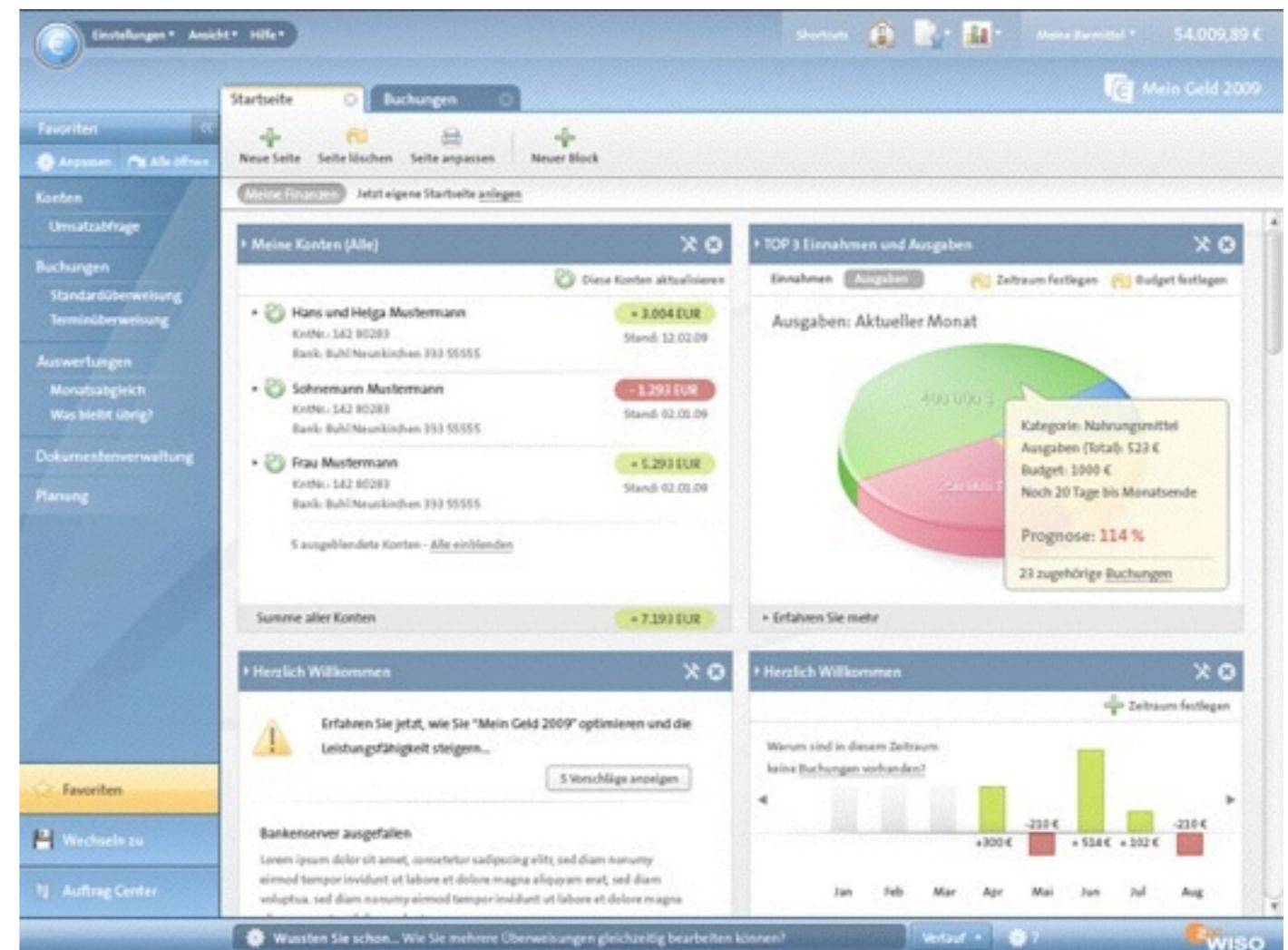


RIA

Le RIA si caratterizzano per la dimensione interattiva, la multimedialità e per la velocità d'esecuzione. Infatti la parte dell'applicazione che elabora i dati è trasferita a livello client e fornisce una pronta risposta all'interfaccia utente, mentre la gran parte dei dati e dell'applicazione rimane sul server remoto, con notevole alleggerimento per il computer utente. Le RIA si fondano perciò su un'architettura di tipo distribuito. (fonte Wikipedia)

Le RIA possono girare:

- SOLO sul browser web
- SOLO su alcuni browser web
- SOLO con alcuni framework aggiuntivi (JAVA, Silverlight, Flash, Air, ecc.)
- Alcune necessitano di una sandbox per limitare l'accesso alle risorse desktop (SICUREZZA)



RIA

Le RIA offrono alle organizzazioni un modo di comprovata efficacia e conveniente per distribuire applicazioni moderne con i seguenti concreti vantaggi in termini di business:

- Possibilità di offrire un'esperienza utente più avanzata e accattivante.
- Stare al passo con le sempre maggiori esigenze degli utenti.
- Aumentare la fidelizzazione dei clienti e generare maggiori profitti.
- Raggiungere il 99% dei desktop abilitati a Internet e 300 milioni di dispositivi.
- Sfruttare il personale, i processi e le infrastrutture esistenti.

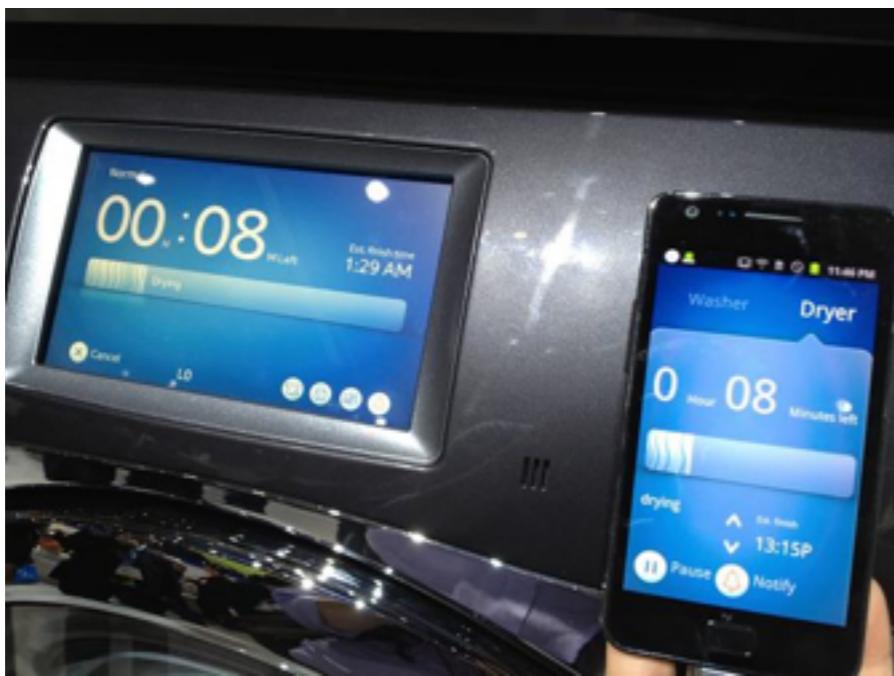
Fonte Adobe (http://www.adobe.com/it/resources/business/rich_internet_apps/benefits/)



Next step: Web tv?



Next step: Apps where?



Next step: Apps in the car?



Next step: App everywhere!



Next step: rendere tutto PIU' facile



<http://appinventor.mit.edu/>

Una volta era il web

Allo IAB FORUM 2010, alzando al cielo il suo iPad, Chris Anderson ha santificato Apple e Steve Jobs:

"Hanno creato un prodotto e delle applicazioni che racchiudono semplicità, bellezza e contenuti. Ovvero quello che la gente desidera dalle nuove tecnologie".

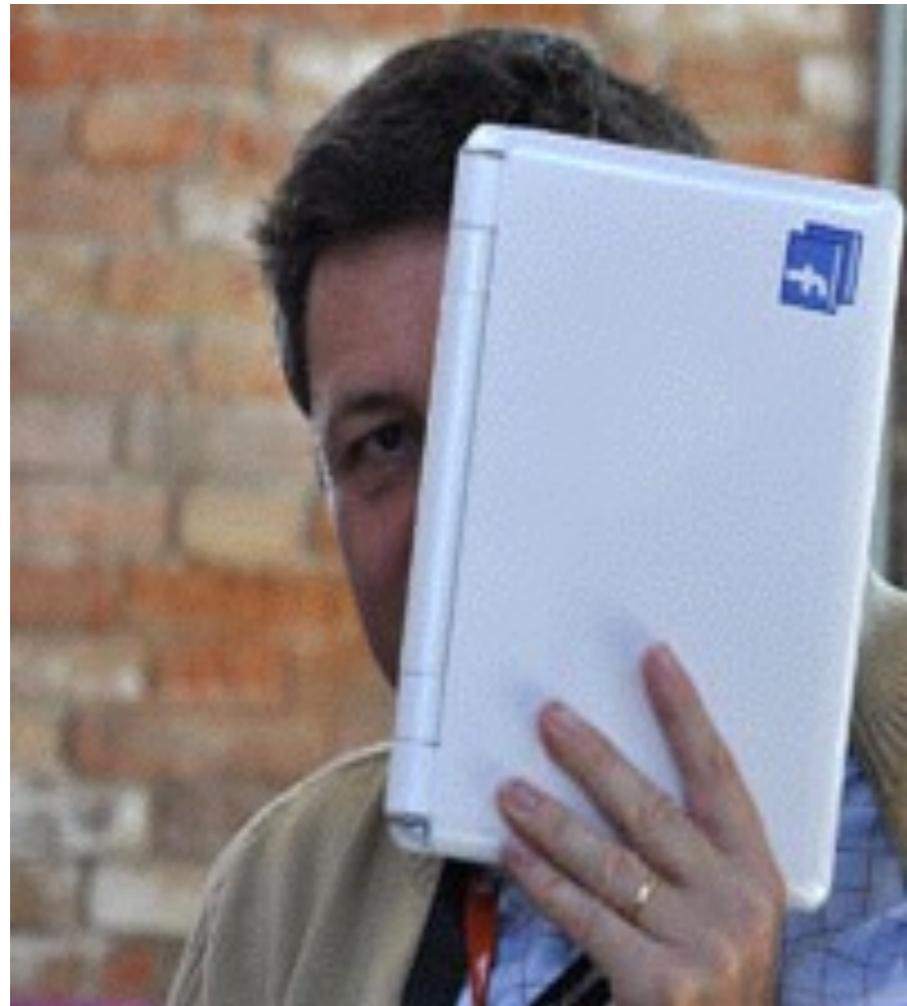
Poi, ha usato un termine chiave per i modelli di business della rete: **freemium!**

"Si parte da una base di contenuti gratuiti di primo livello per passare successivamente a contenuti più profondi che non sono gratis ma a pagamento".



Fonte: La Repubblica

Grazie!



gigi.cogo@gmail.com



<http://webeconoscenza.net>



<http://www.facebook.com/gigicogo>



<http://www.unive.it/persone/gianluigi.cogo>

