



- **Mobile e-commerce**
- **Il mondo diventa sociale**
- **L'evoluzione di Internet of Things [Infographic]**



Pillole sul mondo web da Casaleggio ed Associati



Mobile e-commerce

L'accesso di Internet attraverso device mobili come l'ipad o l'iphone sta trasformando la Rete. Per gli utenti vengono a cadere le barriere rappresentate dall'uso del pc e la necessità di una informatizzazione di base. Chiunque può accedere alla Rete senza corsi o manuali d'uso. La diffusione del [mobile](#) ha due conseguenze: la crescita esplosiva del numero di utenti e la nascita di nuove applicazioni legate alla mobilità. Uno dei settori che subirà le maggiori trasformazioni è quello del commercio elettronico, o [e-commerce](#) . Si ipotizza che entro cinque anni il mobile e-commerce sarà superiore di un ordine di grandezza rispetto all'e-commerce attuale. Il mobile e-commerce sarà basato in prevalenza sulla nostra posizione, le applicazioni [LBS](#) (Location Based Services) raggiungeranno i **526 milioni di utenti** entro poco più di un anno. I pagamenti saranno effettuati attraverso i device mobili in modalità "**money transfer**", anche da persona a persona, con la sostituzione delle carte di credito che diventeranno obsolete. Sarà possibile collegarsi a dispositivi fisici di qualunque tipo con la tecnologia [NFC](#) (Near Field Communication) per la connettività senza fili bidirezionale per l'acquisto di biglietti, per prenotazioni, ingresso ad aree riservate. L'acquisto attraverso Internet diventerà parte della nostra **vita quotidiana**.



Il mondo diventa sociale

La Rete è diventata sociale, tutto sta diventando social media. Questo termine è talmente utilizzato che ormai non ne sono più chiari i suoi confini.

La realtà è che il *social* è diventato un modo di progettare la comunicazione e non più solo una categoria di siti. Per questo nel linguaggio comune *social media* è anche il sito istituzionale o il giornale che permette ai visitatori di commentare.

Il social media non può essere definito solo dalla tecnologia su cui si basa un servizio, ma anche e soprattutto dal numero di utilizzatori. Il raggiungimento della massa critica permette infatti di creare un valore irripetibile da altri. Per questo motivo spesso in una certa categoria di contenuto o servizio esiste solo il primo, quello che per primo raggiunge il Tipping Point.

I social media non si limitano a Facebook e Twitter, ma attraversano tutte le attività umane. Nella definizione della presenza sui social media un'azienda deve considerare le esigenze e gli interessi dei propri interlocutori per capire quali presidiare.

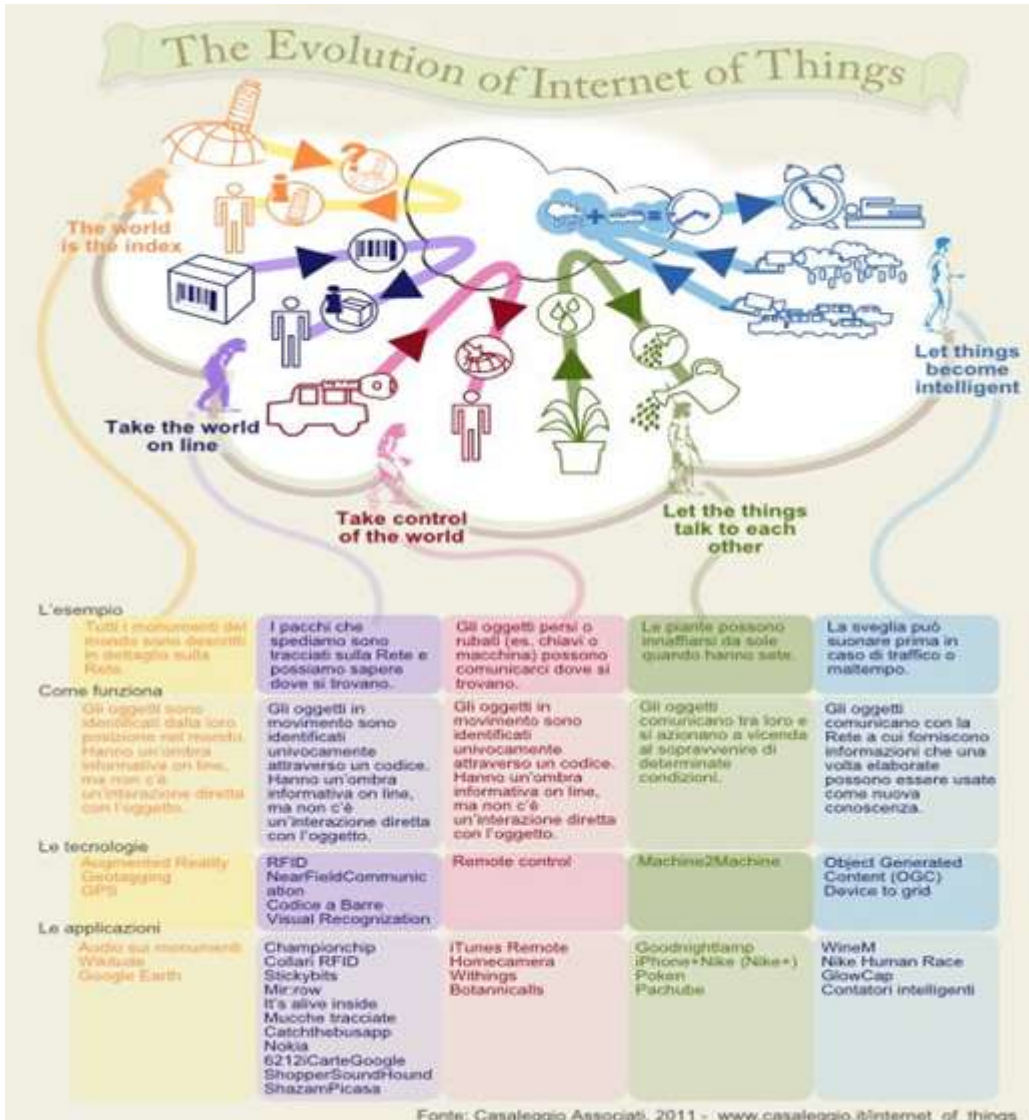
I Social Media possono essere raggruppati in 4 categorie.



La gestione di tutti questi social media può essere complessa se gestita come strumenti a sé stanti. **E' quindi importante definire una strategia complessiva per far rimbalzare i messaggi sui vari social media identificati evitando di replicare il contenuto e ottimizzando le potenzialità di ogni social media.**



L'evoluzione di Internet of Things [Infographic]



Internet of Things, l'Internet delle cose, è una nuova **rivoluzione** della Rete. Gli **oggetti** si rendono riconoscibili e acquisiscono intelligenza grazie al fatto di poter **comunicare** dati su se stessi e accedere ad informazioni aggregate da parte di altri. Le sveglie suonano prima in caso di traffico, le piante comunicano all'innaffiatoio quando è il momento di essere innaffiate, le scarpe da ginnastica trasmettono tempi, velocità e distanza per gareggiare in tempo reale con persone dall'altra parte del globo, i vasetti delle medicine avvertono i familiari se si dimentica di prendere il farmaco. Tutti gli oggetti possono acquisire un **ruolo attivo grazie al collegamento alla Rete**. La progettazione di oggetti collegati ad Internet attraversa ormai tutti i settori, in particolare i media. Le stime indicano che entro **5-10 anni** saranno oltre **100 miliardi** i dispositivi collegati a Internet. Due ordini di grandezza superiori rispetto ai 1,5 miliardi di PC ed al miliardo di cellulari collegabili a Internet presenti oggi al mondo. Tuttavia saranno gli oggetti più semplici a dominare la scena. Entro il 2012, ad esempio, si stima che i sensori fisici genereranno il 20% del traffico internet non video.