

Le tecnologie raccontate

Le tappe

1969
Ivan Sutherland (foto) dell'università di Harvard inventa il primo dispositivo di realtà virtuale e di realtà aumentata: l'Head-Mounted Display



1992
Tom Caudell e David Mizell coniano il termine «realtà aumentata» durante un progetto di ricerca presso i laboratori della Boeing a Seattle

1992
L.B. Rosenberg sviluppa il primo sistema di Ar (augmented reality) funzionante, Virtual Fixtures, utilizzato dalla U.S. Air Force



Scenari L'«augmented reality» amplia gli orizzonti d'uso. Oggi lo smartphone, entro l'anno le lenti a contatto

Prove tecniche di realtà (aumentata)

Dettagli da scoprire

Anche senza avere la sfera di cristallo una previsione si può fare senza azzardo: entro la fine del decennio la realtà aumentata avrà cambiato il modo in cui guardiamo il mondo. Questo sistema, infatti, permette di aggiungere alla nostra visione tradizionale una serie di informazioni che espandono la conoscenza di quello che stiamo osservando. La percezione della realtà viene così «aumentata» attraverso oggetti virtuali e dati che possono essere fruiti in tempo reale.

Nonostante questa innovazione sia in circolazione da tempo e abbia già trovato molte applicazioni in contesti professionali, in particolare nell'aviazione civile e in ambito militare, ora è pronta a fare il salto di qualità raggiungendo milioni di consumatori. Infatti, grazie agli smartphone, è possibile sperimentare la realtà aumentata in modo pratico e intuitivo. I telefonini di ultima generazione hanno tutto quello che serve: una fotocamera, un visore, il collegamento alla Rete e un processore per elaborare i dati. Si punta il dispositivo su un oggetto o verso un particolare ambiente (una stra-

Le «app»

Layar (per iPhone, Android, Nokia; gratis) è uno dei browser di Ar più diffusi con numerosi layer (livelli) anche italiani

Word Lens (per iPhone; gratis) traduce in tempo reale quello che evidenziamo con la fotocamera dello smartphone

Trova l'auto con Ar (per iPhone; gratis) aiuta a trovare l'auto parcheggiata dando indicazioni su distanza e posizione

EzFlar (sul Web; gratis) per sperimentare la Ar usando la webcam del computer

da, la sala di un museo, la corsia di un supermercato) e il gioco è fatto.

Secondo gli analisti di Juniper Research le applicazioni di realtà aumentata fruite con dispositivi mobili raggiungeranno la cifra di 1,4 miliardi di download entro il 2015, generando un volume d'affari pari a 1,5 miliardi di dollari. Numeri interessanti per un fenomeno relativamente nuovo. I motivi di questo successo annunciato sono semplici: è una tecnologia facile da utilizzare, piuttosto semplice da sviluppare, estremamente ricca e coinvolgente. Che sia un terreno fertile e di grandi opportunità è stato confermato anche dagli esperti che si sono dati appuntamento allo IAR2011 (Italian Augmented Reality), l'evento organizzato a Milano da JoinPad, una delle realtà italiane più dinamiche nel mondo della realtà aumentata. Durante i lavori è infatti emersa la possibilità che questa tecnologia conquisti presto campi diversi rispetto a quelli finora esplorati. Se nella pubblicità e nel marketing l'augmented reality (Ar), ha già avuto riscontri significativi, nuovi sviluppi potrebbero avere impatti addirittura superiori.

«La realtà aumentata, fino ad oggi, è stata prevalentemente accostata a servizi legati alla comunicazione o alla pubblicità — dice Mauro Rubin, ceo di JoinPad —. Noi riteniamo che possa essere anche il veicolo di un nuovo modo di affrontare qualsiasi tipo di esigenza industriale oltre che uno strumento in

1997
Steve Feiner realizza la Touring Machine, il primo sistema mobile di realtà aumentata, composto da casco, computer da spalla, Gps, antenne e palmare



1999
Hirokazu Kato e Mark Billinghurst presentano l'ARToolKit, una libreria open source per realizzare applicazioni ancora oggi alla base di quasi tutte le soluzioni di Ar

2000
Bruce Thomas sviluppa ARQuake, il primo gioco mobile in esterno basato sulla realtà aumentata



2008
Mobilizy lancia Wikitude, la prima applicazione per smartphone che integra la realtà aumentata utilizzando il Gps e la fotocamera del dispositivo Android G1



2009
La realtà aumentata viene portata sul Web grazie a un kit di sviluppo realizzato da Saqoosha che permette di gestirla con un normale browser

ro verranno «aumentati». Grazie a questa tecnologia, ad esempio, l'immagine di un progetto di architettura potrà prendere vita in modo tridimensionale, proprio davanti ai nostri occhi. Sorprese affascinanti si annunciano inoltre nel mondo dei videogame, dove questo tipo di tecnologia renderà l'esperienza di gioco più divertente e coinvolgente come dimostra il recente successo di AR Drone di Parrot e della Nintendo 3DS.

Ma c'è di più. Se oggi è il telefonino a rendere semplice l'uso della realtà aumentata, domani potrebbero essere addirittura delle «banali» lenti a contatto. Nei laboratori dell'Università di Washington a Seattle, il team del professor Barak Parviz, esperto in nanobiotecnologie, sta mettendo a punto dei sofisticati visori da applicare direttamente sugli occhi, capaci di rivoluzionare totalmente il modo in cui percepiamo la realtà. Fantascienza? Niente affatto, queste lenti potrebbero essere utilizzate dai militari americani entro la fine dell'anno e comparire nei negozi in tempi molto brevi.

Mark Perna

© RIPRODUZIONE RISERVATA

2011

Nei laboratori dell'Università di Washington a Seattle, Barak Parviz, esperto in nanobiotecnologie, sta mettendo a punto dei visori da applicare direttamente sugli occhi: entro fine anno potrebbero essere pronti

Vita digitale

di Federico Cella



Primi segnali d'allarme dal mercato Usa. Anche i videogiochi scoprono la crisi

Anche la faccia digitale di Mario l'idraulico inizia a mostrare qualche crepa. Nella tormenta della recessione mondiale, quando può facilmente capitare di rinunciare ad andare al cinema o al ristorante, i videogiochi non hanno ceduto terreno alla crisi generale dei consumi. In

Le strategie

A maggio il fatturato è stato il più basso dal 2006. E le grandi major contrattaccano

Italia per tre anni consecutivi, dal 2008 al 2010, l'industria di settore ha fatturato più di 1,1 miliardi di euro. Con i numeri simbolici nell'ultimo anno di 33 videogame e 5 console venduti ogni minuto.

Tuttavia, appena chiusi a Los Angeles i battenti dell'ultimo E3, l'Electronic Entertainment Expo, sempre dagli Stati Uniti — mercato d'avanguardia — è arrivato un preoccupante segnale d'allarme: l'intero comparto dei giochi elettronici a maggio ha fatto registrare il fatturato più basso mai rilevato dall'ottobre del

2006. In cifre: 743 milioni di dollari contro gli 867 di un anno prima (-14%). Indicazioni preoccupanti che nascono senz'altro dallo scarso numero (spesso abbinato anche a scarsa qualità) di nuovi titoli usciti nel periodo, discorso che in realtà finora vale per tutto il 2011: a fianco del bestseller «L.A. Noire» della Rockstar, 900 mila copie vendute nei soli Stati Uniti in un mese, c'è stato un deserto di cespugli rotolanti. Ma questa spiegazione da sola non basta. Bisogna tornare a Los Angeles e vedere cosa hanno fatto le tre major di settore: Microsoft ha presentato nuove funzionalità di Kinect, Sony la console portatile Playstation Vita (e uno schermo 3D apposito per la Ps3), Nintendo — dopo il lancio del 3DS — la console da salotto Wii U. Tutto o quasi hardware nuovo. I videogiochi — a differenza di tv, cinema e musica — hanno evidentemente una soglia meno ampia e ben definita di pubblico attivo, pagante. Una volta raggiunta, bisogna rilanciare con qualcosa di nuovo.

Vitadigitale.corriere.it

© RIPRODUZIONE RISERVATA

La recensione

di Paolo Ottolina



PlayBook, tablet piccolo ma potente. Pregi e difetti di gioventù dell'anti iPad

È piccolo, 7 pollici di schermo per una superficie che è la metà dell'iPad. È nero, ricoperto sul retro di gomma morbida piacevole al tatto e che aiuta la presa. Ma non è il Calimero dei tablet. Anzi, il BlackBerry PlayBook della canadese Rim è una «tavoletta» che,



nonostante diversi ed evidenti difetti di gioventù, può ritagliarsi uno spazio dietro al (per ora) imbattibile iPad2 di Apple e accanto alla pattuglia di prodotti con l'Android 3.0 di Google. I punti di forza del PlayBook che ci hanno convinto: il multitasking (ovvero la possibilità di far girare più applicazioni insieme) è eccellente, multimedialità di prim'ordine (fa video in Full Hd grazie alla fotocamera da 5 Megapixel). Il sistema operativo Tablet Os, derivato dal software professionale Qnx

Neutrino, è stabile, veloce, facile da usare e insieme originale. I bordi del tablet sono «attivi»: non servono solo per impugnare l'oggetto ma sono parte in causa dei gesti con le dita che attivano i menù. Il browser offre il pieno supporto alla tecnologia Flash di Adobe. Il PlayBook non è però ancora un prodotto a tutto tondo. Nello store di applicazioni mancano troppi software preziosi: da Skype a una «app» per leggere ebook, a un player video versatile. Il prodotto di Rim arriva senza modem 3G e anche senza applicazioni quali email, calendario, rubrica dei contatti. Queste ultime si attivano, così come la navigazione su rete 3G, usando un BlackBerry come «ponte». Se si ha uno smartphone di Rim il PlayBook è un'opzione da prendere in considerazione. Altrimenti rimane al momento un tablet decisamente castrato.

BlackBerry PlayBook (16 GB) 479 €



malditech.corriere.it

© RIPRODUZIONE RISERVATA